

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang masalah

Dalam 5 tahun terakhir ini perkembangan *game* semakin meningkat drastis seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi informasi. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game* konsol, Local Area Network (LAN) dan online. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa *game-game* bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia. Padahal menurut pakar *video game* Inggris, Ian Livingstone pencipta *game* Indonesia memiliki potensi yang besar. Didukung oleh , Andi Martin pemilik *Main game* studio dimana jumlah pengguna *game* Indonesia makin banyak dari tahun ke tahun. Hal tersebut dikarenakan teknologi yang semakin berkembang dan harga *gadget* komputer semakin terjangkau. Namun perkembangan *game* masih bisa dibilang lamban. Penyebabnya adalah masih sedikitnya para pelaku (*game developer*) yang bergerak di bidang ini.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu,

biaya dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri. Untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul “Perancangan Game Break Apart Stones Menggunakan Adobe Flash CS3”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat *game break apart stones*?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini bergenre aksi - shooting.
2. *Game* ini memiliki 3 level, dan skor permainan.
3. *Game* ini memiliki batasan waktu disetiap levelnya.
4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. *Game* dimainkan secara *offline*.
6. *Software* yang digunakan *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photosop CS3*, dan *actionsript 2.0* sebagai *script* pendukung.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah :

1. Membangun *game bergenre* aksi - shooting dengan nama “*Break Apart Stones*”.

2. Sebagai tahapan akhir syarat kelulusan program strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Sebagai *game* sederhana yang dapat dimainkan dalam waktu senggang.
3. Melatih koordinasi mata dan tangan pemain serta skill motorik pemain.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan informasi dari sumber – sumber yang berhubungan dengan pembuatan *game break apart stone*.
2. Analisis data, yaitu merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat, yaitu *break apart stone*.
3. Perancangan yaitu membuat rancangan dan desain objek yang akan dibuat seperti: karakter, background, serta suara.

4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan *software* aplikasi *Adobe Flash CS3*.
5. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Sesuatu yang dibangun haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software* harus diuji cobakan agar *software* bebas dari error dan hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan.
6. Dokumentasi, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

### 1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yang berisi sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori – teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan *game break apart stone*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*, siklus pengembang aplikasi *game*, teori perancangan *game*, teori analisis *game*, jenis – jenis *game*, elemen – elemen *game* serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan perancangan meliputi perancangan proses, perancangan *game* dan perancangan antarmuka.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi pembuatan *game*, pembahasan program, hasil uji coba dan pemeliharaan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *game* dan memberikan saran – saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan *game* dimasa yang akan datang.

