

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dalam dunia hiburan pun sekarang ini teknologi juga sangat berperan mulai dari film, musik, dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game. Begitu pesat perkembangan game dewasa ini, hingga semakin banyak jenis game yang beragam.

Program game saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengguna komputer. Sebagian besar pengguna komputer menghabiskan waktunya di depan komputer dalam program game. Untuk menarik perhatian pengguna komputer, komputer menyajikan beraneka ragam game yang menarik. Program game telah menjadi mode tersendiri di dunia karena perkembangannya yang pesat.

Program game menjadi wujud perpaduan antara sains dan seni, dan memiliki potensi media alam, memperkenalkan budaya, ide, pendidikan dan kreativitas. Program game yang menarik dalam komputer, membuat penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi pembuatan program game. Khususnya dalam Membangun Aplikasi Game The Shepherd dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0.

The Shepherd adalah suatu aplikasi game berjenis *puzzle* yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pengguna komputer disela-sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari. Keunggulan dari game ini adalah untuk melatih daya pikir. Sehingga baik dimainkan dalam jangka panjang.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan menjadi suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun game The Shepherd dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0?
2. Bagaimana membangun game yang user friendly sehingga mudah dimengerti dan dimainkan?
3. Bagaimana aplikasi game The Shepherd ini dapat dimainkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pengguna komputer disela-sela waktu luang sehingga dapat menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar hasil dari rumusan masalah lebih optimal dan tepat sasaran maka penulis membatasi pembahasan mengenai membangun aplikasi game The Shepherd meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Game The Shepherd ini dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0.
2. Game The Shepherd dimainkan melalui Personal Computers.
3. Menggunakan *software utama* yaitu Visual Basic 6.0, dan *software pembantu* yaitu 3D Max 2011 dan Adobe Photoshop.

#### **1.4 Tujuan Penulis**

Penelitian dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Mampu membuat aplikasi game.
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah pemrograman, multimedia, dan pemrograman lanjut.
- c. Mampu mengembangkan pengetahuan dan teknik yang mudah diterapkan.
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
- e. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

## 2. Bagi Para Gamer

- a. Menambah pengetahuan tentang membangun game.
- b. Dapat menikmati game yang telah penulis rancang.
- c. Memacu para gamer dalam negeri untuk membuat karya game sendiri.
- d. Sebagai referensi untuk teman-teman/adik-adik kelas yang tertarik dalam bidang game.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Metode Keputusan (Library). Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep yang akurat menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.
2. Metode Wawancara ( Interview). Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan game.

3. Metode Study Literatur. Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.
4. Analisis Data. Menganalisis lebih mendalam dari data-data yang telah didapat.
5. Perancangan Program. Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.
6. Pembuatan Laporan. Menyusun laporan skripsi dan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah di analisa.
7. Ujicoba Program. Untuk memastikan bahwa aplikasi game yang dibuat dengan bantuan *software* tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas, maka penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dengan pembagian sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penulis, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II : DASAR TEORI**

Sebagai dasar untuk membahas skripsi ini, akan diberikan penjelasan mengenai beberapa teori yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teknik-teknik dasar dalam membangun aplikasi game dan menerangkan bagaimana menjalankan program game dalam Visual Basic 6.0

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas implementasi dan bagaimana cara atau teknik pembuatan game yang lebih efisien secara bertahap.

### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.