

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung sejak lama. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Evolusi game komputer dimulai dari game komputer pertama seperti *Pong* dan *Space War* yang sukses luar biasa pada zamannya. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game-game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game-game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format flash, game-game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat flash adalah karena game ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik, dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari

banyak game yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti game-game yang dapat menambah pengetahuan seseorang, game- game pembelajaran namun terdapat juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah penulis mencoba membuat game yang sederhana bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, informatif, menambah wawasan, imajinasi dan intuisi, maka dari itu penulis memilih jenis *platform Games* yang dapat dikembangkan dan di manfaatkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi adalah "Bagaimana menciptakan sebuah game sederhana berbentuk 2 dimensi yang bisa menghibur, menambah wawasan imajinasi, bisa melatih konsentrasi dan dapat dimainkan oleh siapa saja, dan dengan tampilan dan cara bermain *game play* yang tidak sulit?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi game komputer ini, yaitu :

1. Menghasilkan suatu solusi dari permasalahan yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi game yang dapat dipergunakan untuk menghibur.
2. Game yang akan dibuat adalah sebuah PC Platform Games bersifat *Side Scrolling Game*. Tidak ada batasan waktu dalam satu level untuk menghilangkan kesan tekanan kepada user ketika memainkan game, score bertambah pada setiap level dengan mengambil benda-benda *Gold-items*, begitu juga dengan jumlah hidup *lives* dapat bertambah dan juga berkurang, *lives* akan didapatkan dari item rahasia dengan melewati rintangan dan berbeda pada tiap levelnya, untuk mengevaluasi kecekatan, ketepatan dari pemain.
3. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah FL Studio 8.0 Cool Edit Pro 2.0, Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4, Particle Illusion 3.0
4. Game ini terdiri dari 3 level yang pada tiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, jika level bertambah kesulitan, rintangan dan jebakan akan bertambah juga.
5. Game yang akan dibuat merupakan jenis Platform Games karena game ini dimainkan diskors dengan melewati papan *plat*, meloncat, dan melewati rintangan serta mengalahkan musuh.

6. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata I(S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang diperoleh dapat dirasakan baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
  - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang Platform Games
  - b. Dapat menambah wawasan bahasa pemrograman Adobe Flash AS 3.0.
  - c. Menambah wawasan dalam mendesain game yang kompleks.

## 2. Bagi gamers

- a. Dapat menambah ketangkasan, kecerdasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategi.
- b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

### 1.6. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan game, seperti langkah-langkah pembuatan game, mulai dari perencanaan hingga game selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa game flash, kemudian penulis memilah dan mendokumentasikan beberapa script yang diperlukan untuk membuat sebuah game. Dalam merancang game penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan game khususnya *platform game*.

##### 2. Metode Kepustakaan

Penelitian mengacu pada buku-buku *flash action script*, literature dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dibuat.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan sistem penulisan skripsi ini, maka penulis membaginya dalam 5 BAB. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game ini dan penjelasan mengenai software-software yang digunakan dalam pembuatan game.

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

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah di buat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

