

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepanjang sejarahnya selama ribuan tahun, eksistensi manusia selalu diiringi dengan keberadaan berbagai alat bermain dan permainan. Bisakah kita bayangkan masa kanak – kanak tanpa permainan, bahkan orang dewasa pun akan mengalami gangguan jiwa tanpa permainan, atau setidaknya kita akan jenuh dan kelelahan bekerja tanpa selingan. Sejak dahulu kehidupan manusia di isi dengan permainan seperti catur, halma, kartu atau backgammon, dan manusia pada jaman moden semakin mengembangkan mainannya.

Penciptaan *game*¹ komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung selama ribuan tahun, dimulai dengan game komputer pertama seperti *Pong* dan *Space War* yang sukses luar biasa pada zamannya, lalu pasar game komputer direbut game – game *console* 8 bit dengan tampilan grafis 2 dimensi yang lebih bagus pada tahun 80-an, didominasi oleh *Nintendo* dengan gamenya seperti *Mario Bros* atau *Don King Kong* yang legendaris, tetapi pada tahun 1994 game komputer kembali bersaing ditandai dengan kemunculan game *doom* yang mempopulerkan genre *first person shoot* game. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game-game di dunia, tetapi game

¹ Game (komputer game) adalah permainan atau sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Game ini bisa dimainkan dengan menggunakan perangkat komputer maupun perangkat khusus lainnya, seperti Playstation, X Box atau Game Boy.

2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Saat ini game – game 2 dimensi sangat mudah didapatkan di internet, dan yang sedang trend saat ini adalah game dengan format flash, game – game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja didepan komputer seharian. Kelebihan game berformat flash adalah relatif ringan ketika dijalankan, biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya dan tampilannya yang relatif enak dipandang.

Bermain game tentu memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Banyak game yang bermanfaat namun ada juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena faktor kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negatif, tentu keuntungan dan kerugian bermain game tergantung pada yang memainkannya, segala sesuatu yang dilakukan berlebihan tentu tidak baik untuk kita dan sebaliknya apabila kita melakukan sesuatu dengan bijaksana maka akan terasa manfaatnya cepat atau lambat.

Atas dasar itulah penulis mencoba membuat game yang bermanfaat, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, informatif, nyaman untuk dimainkan, dan yang pasti cocok untuk segala umur.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan paparan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi adalah : “bagaimana menciptakan sebuah game sederhana yang bisa menghibur, bisa melatih konsentrasi dan dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain (*game play*) yang tidak sulit”.

C. Batasan Masalah

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

1. Pembuatan desain game menggunakan *Macromedia Flash MX 2004*.
2. Pemrograman game Chef Battle menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript*.
3. Pembuatan sistem penyimpanan data yang bersifat lokal menggunakan fitur *Shared Object* dan hanya bisa diaplikasikan di sistem operasi Windows.

D. Maksud dan Tujuan

Penelitian dalam laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan akademik dalam kelulusan Strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta serta mengembangkan permainan elektronik berbasis flash di Indonesia dengan harapan suatu saat karya – karya di bidang ini bisa menjadi

bisnis yang potensial seperti karya pada bidang pemrograman – pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memperkaya koleksi aplikasi game berkualitas buatan Indonesia sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
4. Sebagai bukti bahwa mahasiswa Amikom juga bisa membuat karya game yang berkualitas dan kaya manfaat.

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data – data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

1. Metode kepustakaan.

Penelitian yang mengacu pada buku – buku objek penelitian yang ada, baik dari perpustakaan pada objek penelitian, atau dari buku – buku dan referensi dari internet yang mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan.

2. Metode wawancara.

Suatu metode dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang terkait dengan informasi yang dibutuhkan.

F. Sistematika Penulisan

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

1. **BAB I** Pendahuluan

Penjelasan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II** Dasar Teori

Penjelasan tentang dasar – dasar Macromedia Flash MX dan Action Script.

3. **BAB III** Analisis dan Perancangan

Penjelasan tentang tahap-tahap Analisa dan perancangan game.

4. **BAB IV** Hasil dan Pembahasan.

Bab ini berisi penjelasan tentang hasil dari implementasi sistem game dan penjelasan penggunaan game.

5. **BAB V** Penutup.

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

G. Rencana Kegiatan

Agar dalam pemrograman terencana dengan baik dan tepat sesuai rencana, maka penulis membuat jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 1.1

Tabel Kegiatan Penelitian pada tahun 2007

Kegiatan	Mei	Juni	Juli
Pengumpulan data			
Studi Literatur			
Penulisan Program			
Implementasi Program			
Penulisan Laporan			