

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan game di dunia, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Aplikasi *game* saat ini menjadi alternatif hiburan di semua lapisan masyarakat tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bisa kita bayangkan jika dalam menjalankan pekerjaan tanpa diselingi sebuah permainan, pasti kita akan merasa kelelahan dan bosan. Sementara itu negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*. Ini bisa dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*. Banyak perusahaan-perusahaan ternama berlomba-lomba membuat *game-game* bagus. Terutama dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Dahulu mungkin masyarakat hanya mengenal beberapa macam alat permainan seperti Game Watch atau pun GameBoy. Saat ini masyarakat bisa menggunakan alat permainan yang sudah tergolong modern dan canggih. Masyarakat bisa memakai komputer desktop atau laptop, Nintendo, PlayStation, Xbox dan lain sebagainya. Bahkan saat ini sebuah game dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun melalui sebuah handphone.

Game memang menjadi salah satu pilihan yang populer untuk mengisi waktu senggang atau sekedar melepas ketegangan setelah selesai bekerja. Tetapi bermain game tentunya dapat memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya. Entah itu dampak positif ataupun dampak negatif. Banyak game yang dapat memberikan manfaat, namun ada pula game yang dapat memberikan pengaruh buruk bagi yang memainkannya seperti game yang berbau kekerasan dan juga pornografi.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi *game* yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata. *Game* juga merupakan salah satu aplikasi yang sering kita temui didalam komputer, yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Ada berbagai macam jenis *game* antara lain *game shooting*, *game action*, *game simulation*, *game adventure*, *game strategy*, *game* kartu, *game puzzle* dan lainnya. Salah satu *game* yang cocok untuk segala umur yaitu *game action*. *Game* jenis ini juga dapat memberikan berbagai manfaat bagi yang memainkannya. Salah satunya yaitu meningkatkan kemampuan logika dan konsentrasi.

*Game action* juga merupakan *game* sederhana yang memiliki peranan yang cukup penting yaitu memotivasi pemain untuk melatih kesabaran dan ketelitian, dan Dibutuhkan konsentrasi dalam memainkannya. *Game action* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas, dan ingatan pemain *game* lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa

mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang.

Salah satu contoh *game action* adalah *game* memanah golden arrow. *Game* ini termasuk *game action*, suatu *game* dengan satu user. *Game* ini dibuat untuk melatih keterampilan akurasi dan konsentrasi pemain. Dimana pemain harus memanah target yaitu papan panah menggunakan busur dan anak panah sebagai senjata. Pemain harus cermat dan teliti dalam melepaskan anak panah tersebut agar tepat sasaran. Dan dalam permainan ini terdiri dari 3 level. Masing-masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Pembuatan aplikasi *game* akan dibahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul "*Perancangan Dan Pembuatan Game Memanah Golden Arrow*".

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana membuat *game action* Memanah Golden Arrow berbasis flash menggunakan Adobe Flash CS3, dan Adobe Photoshop CS3. ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi *game* memanah golden arrow ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan dengan satu user (*single player*).
2. Cara memainkan *game* memanah golden arrow ini hanya menggunakan mouse.

3. Masing-masing level pada *game* memanah golden arrow ini dibatasi oleh skor minimal, waktu dan kecepatan angin yang berbeda.
4. Tampilan gambar pada *game* memanah golden arrow ini masih berbentuk dua dimensi (2D).
5. *Game* dapat menampilkan score pada akhir permainan.
6. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris.
7. Pengguna *game* anak-anak usia 8-15 tahun
8. *Game* dibuat dengan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Action Script 2.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi *game* memanah golden arrow yang interaktif.
2. Menerapkan teknologi sebagai sarana bermain.
3. Untuk meningkatkan kecerdasan dan daya ingat otak dengan *game* olahraga memanah ssebagai langkah kecil peningkatan Sumber Daya Manusia.
4. Dapat menjadikan bahan refrensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.
5. Menghasilkan game jenis *action* yang menarik dengan Adobe Flash.
6. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari perkuliahan di STMIK AMIKOM.
7. Syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari *game* memanah *golden arrow* ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan hiburan kepada pemain saat lelah dan menghilangkan kejenuhan.
2. Memperkaya varian *game* yang beredar yang digunakan untuk menghibur para pemainnya.
3. Meningkatkan kemampuan dalam hal konsentrasi, akurasi, kecermatan, dan ketelitian pemain.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian pembuatan skripsi ini penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian yaitu:

#### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (*presentasi, interaktif, dll*) dan tujuan aplikasi (*hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll*).

#### 2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

### 5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

### 6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### 7. Metode Studi Literatur

Studi literature yang penulis gunakan adalah dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan game.

#### 8. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini digunakan guna mendapatkan referensi atau materi yang lebih detail, yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku perpustakaan. Biasanya penulis menggunakan buku-buku Skripsi atau Tugas Akhir yang bertema game, sehingga bisa mendapatkan pemahaman yang maksimal tentang sebuah game dan penyusunan sebuah Skripsi.

#### 9. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini sangat mutlak dilakukan karena tidak semua tutorial dan referensi bisa memberikan materi yang detail. Sehingga penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

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

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan *game* memanah golden arrow menggunakan flash, dasar teori, konsep dasar *game*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan multimedia, *flowchart* dan *storyboard*.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi *game* memanah golden arrow yaitu tujuan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*, konsep *game*, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, serta perancangan struktur navigasi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

## BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang. DAFTAR PUSTAKA Daftar pustaka memuat semua referensi yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi.