

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC Game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Genre game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan genre *adventure* yaitu game yang menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia. Game ini menggunakan konsep *side scroller*, dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh yang ada. Fokus layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan game yang bergerak berlawanan. Pada penelitian ini, akan dibuat game platformer sederhana dengan fitur-fitur lengkap, Pengendalian karakter berupa karakter berjalan, melompat dan menjelajahi setiap level dengan menyusun huruf-huruf untuk menjadikannya sebuah kalimat sehingga untuk anak-anak dapat digunakan sebagai sarana bermain sambil belajar. Dalam game ini juga akan dibuat musuh dengan

pergerakan sederhana sebagai lawan karakter utama dan bonus. Terdapat 2 level pada game ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat game menggunakan Adobe Flash CS3 yang bermanfaat bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, informatif, nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak – anak hingga orang dewasa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini bergenre adventure.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 2 Level.
4. Parameter yang di gunakan untuk naik level adalah telah menyelesaikan misi pada level sebelumnya.
5. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Software yang digunakan adalah:
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Corel Draw X3
  - c. Actionscript sebagai script pendukung

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

1. Membuat game side scroller
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
4. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak – pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. **Bagi AMIKOM**

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. **Bagi Penulis**

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

## 1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Macromedia Flash dan penggunaan *actionscript*.

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, aturan permainan, dan protokol komunikasi.

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

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre game, rincian game dan arsitektur game.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

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