

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan di berbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer, dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Sebuah game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Bisa kita bayangkan jika dalam menjalankan pekerjaan tanpa diselingi sebuah permainan, pasti kita akan merasa kelelahan dan bosan.

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

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, game menjadi sangat mudah didapatkan melalui media internet, dan yang paling 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 game ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Game itu sendiri bermacam-macam jenisnya. Ada game strategi, fighting, racing, adventure, puzzle dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu game yang cocok untuk segala umur yaitu game puzzle. Game puzzle sering kali berkaitan dengan pemecahan sebuah teka-teki, seperti menyusun gambar, menyusun kata, menyamakan warna, melewati labirin, memecahkan perhitungan matematika dan lainnya. Game jenis ini juga dapat memberikan berbagai manfaat bagi yang memainkannya antara lain meningkatkan ketelitian, kemampuan berlogika, melatih daya ingat dan konsentrasi.

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. Baik 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.

Atas dasar itulah penulis mencoba memberikan hiburan dengan membuat sebuah game berjenis puzzle, yang berjudul "Open The Gate" yang bermanfaat, menarik, mudah dimainkan, cocok segala umur dan juga bisa mengasah logika dan konsentrasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimana membuat game “Open The Gate” berbasis flash dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya game yang akan dibahas maka penulis akan membatasi semuanya sebatas :

1. Game dibuat dengan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Action Script 2.0.
2. Penulis tidak membahas software lain, selain Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Action Script 2.0. Walaupun penulis menggunakan software lain juga dalam pembuatan game.
3. Game yang dirancang dimainkan secara single player.
4. Game ini bertipe 2 dimensi.
5. Game ini terdiri dari 3 level.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program Strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK Amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh matakuliah komputer grafis dan multimedia.

3. Dapat menjadikan bahan referensi, bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.
4. Menghasilkan game jenis puzzle yang menarik dengan Adobe Flash.
5. Game ini digunakan untuk menghibur orang yang memainkannya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkaya varian game flash yang beredar.
2. Game ini dapat membantu melatih kinerja otak pemain dalam berkonsentrasi dan kemampuan logika.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap dari metode ini yaitu:

- a. *Concept* (konsep)
- b. *Design* (perancangan)
- c. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)
- d. *Assembly* (pembuatan)
- e. *Testing* (pengujian)
- f. *Distribution* (distribusi)

#### 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 ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan game.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa Beta testing dan blackbox testing.

**BAB V PENUTUP**

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