

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung ribuan tahun. 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 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui 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, 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. Namun ada beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negative, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah dalam penelitian ini akan dibuat game yang bermanfaat bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, dan nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak – anak hingga orang dewasa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat game menggunakan Adobe Flash CS3?

## **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Game ini ber-*genre* sport.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 2 Level.
4. Parameter yang di gunakan untuk naik level adalah waktu yang di perlukan oleh pemain untuk mencapai jarak yang di tentukan.
5. Pemain akan mengendalikan sebuah model dengan pandangan *back view*.
6. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

7. Software yang digunakan adalah:
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Adobe Photoshop CS4
  - c. Actionscript sebagai script pendukung

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun *Game Ultimate Racing*.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.

#### **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, peluang dan ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionsript*.

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 *input device*.

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

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

### **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, pengujian untuk game project hanya berupa whitebox testing.

### **BAB V PENUTUP**

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

