

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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

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

penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Game menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Bermain game tentunya 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 berbaur negatif, tentu keuntungan dan kerugian bermain game terletak pada yang memainkannya.

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

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan paparan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi adalah : "Bagaimana menciptakan game Ulur Tangga yang bisa menghibur dan dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain yang tidak sulit".

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Game dikembangkan dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access 2007.
2. Game Menggunakan pengacakan dadu secara Randomize.
3. Papan Game berjumlah 100 kotak.
4. Game yang dirancang dimainkan secara multiplayer (maksimal 2 pemain).
5. Game tidak dapat dimainkan secara player vs komputer, hanya bisa dimainkan player vs player.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Microsoft Visual Basic 6.0 di Indonesia dengan harapan suatu saat karya-karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Memperkaya koleksi aplikasi game buatan Indonesia sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
2. Sebagai bukti bahwa mahasiswa amikom juga bisa membuat karya game berkualitas dan kaya manfaat.

3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas dan kemampuan programming penulis disatukan, untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur para pemainnya.

2. Pemain (Player)

Penelitian Universitas Manhasire dan Universitas Lanchasire membuktikan bahwa penggemar game yang bermain 18 jam perminggu, memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlit.

Dengan kata lain manfaat game bagi pengguna adalah melatih kepekaan, problem solving, dapat berfikir logis, dan kreatif.

#### 1.6 Metode Penelitian

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

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literatur yang mendukung kelengkapan informasi yang dilakukan.

## 2. Metode Download Data

Pengumpulan data dengan mendownload data melalui media internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, rencana kegiatan, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai Teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game ini. Membahas Juga mengenai Program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access sebagai media *database*.

#### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis kebutuhan dan perancangan sistem dalam game ini.

#### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dari perancangan game yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

## 5. PENUTUP

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

### 1.8 Rencana Kegiatan

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

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni
1.	Perancangan Tampilan Game				
2.	Pengumpulan bahan pembuatan game				
3.	Membuat game dan Testing				
4.	Membuat Laporan				