

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang saat ini sangat cepat sehingga dapat membantu masyarakat untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Teknologi berperan besar dalam dunia kerja, dunia hiburan seperti *video game*. *Video game* atau yang sekarang ini lebih sering disebut *game* saja, jenisnya semakin bervariasi sejalan dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Saat ini *game* tidak hanya dimainkan di komputer, yang hanya bisa dimainkan dengan teman yang kita kenal saja tetapi saat ini sudah banyak *game* di dunia maya atau yang sering kita sebut dengan *game on-line* yang bisa dimainkan bersama-sama dengan jarak yang tidak terbatas.

Game flash merupakan *game* yang *kompatibilitasnya* tinggi, karena komputer dengan spesifikasi terbatas pun mampu menjalankan kategori *game* ini. Sekarang ini banyak sekali *game flash* yang dikembangkan serta dibangun oleh para programmer *game* dengan tujuan agar *game* ini tidak ketinggalan zaman serta dapat bersaing dengan kategori *game* lainnya.

Game “ Ship Race “ ini merupakan *game* bergenre *racing*. *Game* jenis ini merupakan jenis balapan seru yang terus memacu semangat, diharapkan semangat ini bisa tertularkan di kehidupan nyata pemain. Selain itu kecepatan tangan dan ketepatan dalam mengambil keputusan akan membuat pemain berlatih memacu

adrenalinya, hal ini bisa membuat pemain berada dalam satu tekanan dan berlatih mengendalikan emosi maupun tekanan. *Game* ini mempunyai tingkat kesulitan dan rintangan yang berbeda tiap levelnya. *Game* ini terdiri dari 3 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Pembuatan *game* ini menggunakan Adobe Flash CS5 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS5 serta *ActionScript* sebagai *script* pendukung sehingga dibuatlah skripsi ini dengan judul : **“ Perancangan Aplikasi Game Ship Race Berbasis Adobe Flash ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “ Bagaimana membuat *game* Ship Race yang mudah dan menarik untuk dimainkan ? ”.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan *game* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini menggunakan tampilan 2 dimensi.
2. Sudut pandang dari belakang kapal.
3. Input berupa keyboard.
4. Jenis *game* adalah *racing*.
5. Memiliki 3 tingkat level permainan.

6. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5.
7. Tidak membahas software lain walaupun dalam kenyataannya penulis menggunakan aplikasi lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata I di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Guna membuat *game* yang bersifat menyenangkan dan menghibur.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta .
4. Menambah koleksi aplikasi *game* buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana belajar pembuatan *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian skripsi ini antara lain adalah:

1. Sebagai sebuah bentuk implementasi pengembangan materi pembelajaran di kelas.
2. Sebagai sarana hiburan dalam menghilangkan kejenuhan kesibukan sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam mengerjakan skripsi ini melalui beberapa tahap berikut :

1. Pengumpulan data sebagai acuan dalam perancangan program serta teori-teori yang mendukung penelitian. Metode studi literatur dan kepustakaan untuk mendapatkan data.
2. Menguji dan menganalisa masalah dari data yang sudah diperoleh.
3. Perancangan aplikasi *game* yang digunakan sebagai acuan dalam implementasi.
4. Mengimplementasikan hasil analisa dan perancangan dengan membangun aplikasi *game*.
5. Melakukan pengujian terhadap aplikasi *game* yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis skripsi ini, penulisan menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian *game*, sejarah *game*, tipe-tipe *game* dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran.