

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

*Flash* dimulai sebagai software untuk membuat animasi Cel (kartun) bernama *Future Splash*. Dengan perangkat ini, dimungkinkan untuk membuat animasi dengan ukuran kecil yang dapat didistribusikan melalui internet. *Macromedia* melihat potensi perangkat ini dan mengakuisisinya. Dengan kemampuan *Macromedia* di bidang *multimedia*, *Flash* kini dikembangkan menjadi perangkat *multimedia* interaktif. Tidak hanya animasi kartun, *Flash* juga dimanfaatkan sebagai media *broadcast* untuk *motion graphic*, dan mengeksplorasinya dari sisi interaktivitas. Jika pada versi-versi awal *Flash* hanya digunakan untuk membuat animasi dan *motion graphic*, pada versi-versi terakhir (kini sampai pada versi *Adobe Flash CS 6*), *Flash* mendukung adanya fungsi *Action script* yang dirancang menggunakan *syntax Action Script*, bahasa pemrograman yang merupakan standar industri di web. *Action script* yang digunakan oleh *Flash* pun sekarang telah mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan *Flash*.

Untuk membuat suatu animasi atau permainan yang sederhana menggunakan software *Adobe flash*. Dalam perancangan animasi ataupun *game* dengan *Adobe flash*, proses menggambar, pengolahan file audio, animasi dan *script* semuanya dapat dilakukan dengan software ini sehingga software ini sangat efisien dalam banyak hal. Selain itu kreatifitas dalam menuangkan imajinasi dan

kemampuan dalam pemahaman logika pemrograman juga sangat menentukan kualitas hasil karya yang di buat.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang *flash*. Penulis mencoba merancang sebuah *game* hasil imajinasi penulis yaitu *game* Super Man yang ditunjukan untuk tujuan refreasing yang dapat dimainkan oleh berbagai jenis umur mulai dari anak-anak sampai mereka yang sudah dewasa karena permainan ini sangat sederhana sebab tidak terdapat tingkat kesulitan yang berbeda dan hanya terdiri dari tiga *stage*. Untuk itu penulis berusaha membuat tugas akhir dengan judul : Perancangan Permainan Super Man.

Penulis berharap *game* ini dapat digunakan, menghibur, dan bermanfaat khususnya bagi mereka yang jenuh dengan rutinitas harian permainan superman ini bisa sebagai alternatif pilihan untuk refreasing.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam perancangan permainan Super Man ini adalah “Bagaimana merancang permainan Super Man dengan software *Adobe flash*”

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya *game* maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software* Adobe flash CS3, Adobe photoshop CS3, Adobe audition CS3.
2. *Game* yang dirancang dimainkan dengan *single player*.

3. *Game* yang dibuat merupakan dua dimensi (2D).
4. *Game* yang dibuat terdiri dari tiga *stage*.
5. *Game* ini ber-*genre Side Scrolling*.
6. Input menggerakkan *game* menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *game* sebagai pilihan hiburan yang menyenangkan untuk refreasing melepaskan kepenatan dari rutinitas sehari-hari dimana permainan Super Man ini dapat dimainkan mencakup segala usia mulai dari anka-anak sampai mereka yang sudah dewasa mulai khususnya umur 6 tahun sekolah dasar sampai dengan umur 20 tahun.

#### 1.5. Manfaat penelitian

##### 1.5.1. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktik.

##### 1.5.2. Bagi User

1. Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu dengan yang lain.
2. Menjadi sarana hiburan sebagai refreasing setelah rutinitas sehari-hari.

3. Dengan bermain *game* dapat membantu melatih seseorang yang memiliki masalah dalam berkonsentrasi.
4. Orang-orang yang suka bermain *game* akan memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya.
5. Meningkatkan visual skill karena bermacam-macam tugas yang terdapat dalam *game* misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan.
6. Bagi manula (lansia), bisa mengurangi efek kepikunan karena interaksi yang terjadi saat bermain *game* dapat meningkatkan daya pikir .
7. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.
8. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak cowok.
9. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan *game flash* ini. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### **1. Metode Observasi**

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis *game*.

## 2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash*.

## 3. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang perancangan, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian *game*, jenis-jenis *game*, dan *software* yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan *game flash*.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME**

Bab ini mengurai tentang kebutuhan dasar dalam pembuatan dan perancangan *game flash*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dalam perancangan *game* Super Man dan hasil pembuatan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.

