

# 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 menyelesaikan pekerjaan.

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah Game, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa, game itu sendiri bermacam-macam jenisnya, Salah satu game yang di gemari pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk tembak-tembakan. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah flash. Flash merupakan program yang cukup handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (computer) maupun telfon genggam.

Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk

hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang dibuat menggunakan flash, jenisnya pun bermacam-macam. Ada beberapa game yang terkadang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi flash dengan kemampuan logika Action-Script, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternatif agar user dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi. Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu flash.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat *game* dengan mengangkat judul “Pembuatan Game Tembak-Tembakan Pertempuran Surabaya Berbasis Flash” yang menggunakan flash sekaligus untuk mengingat salah satu pertempuran yang pernah terjadi di tanah air ini yaitu pertempuran di Surabaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

*“Bagaimana cara membuat game tembak-tembakan pertempuran di Surabaya yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut”*

### 1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan game tembak-tembakan berbasis flash
2. Batasan ruang lingkupnya adalah seputar Pertempuran di Surabaya sebagai objek tema *game* tembak-tembakan ini.
3. Software yang digunakan Adobe Flash CS, Adobe Photoshop CS, Adobe Soundboth CS

### 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.

3. Memperkenalkan kepada pengguna game mengenai salah satu pertempuran bersejarah yang pernah terjadi di kota surabaya melalui media *Game*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya game ini bisa memberikan hiburan kepada orang yang memainkan.
2. Dengan adanya game ini diharapkan dapat mengingatkan dan mengenang salah pertempuran bersejarah yang pernah terjadi di kota Surabaya.
3. Di harapkan dengan adanya game ini bisa menumbuhkan rasa semangat nasionalisme setelah memainkan game ini.

### 1.6 Metode Penelitian

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

- a. Concept (konsep)

Tahap konsep yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum.

b. Design (perancangan)

Maksud dari tahap design adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek.

c. Material Collecting (pengumpulan bahan)

Material Collecting (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan parallel dengan tahap assembly. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clip art image, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

d. Assembly (pembuatan)

Tahap assembly (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart view, struktur navigasi atau diagram yang berasal dari tahap design.

e. Testing (pengujian)

Testing atau pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Proses ini yang nantinya akan menentukan apakah aplikasi yang telah dibuat sudah dapat atau layak digunakan, dimainkan dan dirilis ke pasaran.

f. Distribution (distribusi)

Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan floppy disk, CD-ROM, tape atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan.

## 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 pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan game.

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

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian. Berisi tentang sejarah, deskripsi objek, keterangan dan informasi terkait dengan objek

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

Bab ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, penggabungan, penyisipan script, manual program dan pengujian hasil sistem serta pembahasannya.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.