

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi komputer, game pun ikut berkembang pesat. Jika dahulu game hanya menjadi monopoli anak kecil, lain halnya dengan yang terjadi sekarang ini dimana game dapat dimainkan oleh semua orang. Hal tersebut dikarenakan game dapat memberikan hiburan dan juga dapat me-*refreshing* pikiran/otak dan *mood* orang yang sedang dalam keadaan kurang baik.

Game saat ini sudah dibilang sebagai mainan *universal*, mulai dari anak-anak, orang dewasa sampai orang tua pun sudah tidak merasa asing lagi dengan yang namanya game. Seolah ingin semakin dapat terserap dengan baik oleh semua kalangan usia, game pun dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan mulai dari *Beginner* sampai *Advance* untuk disesuaikan dengan tingkat kemahiran pemain. Bentuk dari game bermacam-macam mulai dari game tradisional seperti petak umpet, sampai game modern seperti nitendo, playstation, dan game PC offline maupun online.

Game PC merupakan salah satu game yang paling populer dan banyak diminati oleh kalangan masyarakat saat ini. Jenis game ini pun bermacam-macam seperti game peperangan (*Doom*), balap mobil (*Need for Speed*) dan petualangan (*Prince of Persia*). Tipe-tipe game atau *genre* game pun terbagi dalam beberapa

kategori yang dibedakan menurut *gameplay* seperti *Arcade*, *Racing*, *Fighting*, *Fun Games*, *Shooting*, *RTS (Real Time Strategy)*, *RPG (Role Playing Game)*, *Simulation*, dan *Puzzle*.

Terkadang aktifitas sehari-hari yang padat seperti bekerja di kantor dengan berbagai kesibukan dan tugas kantor ataupun pekerjaan lain yang menumpuk dapat membuat kita merasa capek, jenuh, bahkan stress. Kita pasti ingin membutuhkan sedikit penyegaran otak atau *refreshing* untuk membuat kita santai sejenak. Apabila kita memiliki waktu luang maka kita dapat mengisinya dengan bermain game yang dapat membuat kita tidak merasa jenuh. Salah satu game yang dapat menghibur, mengisi waktu luang kerja dan juga dapat menambah wawasan yaitu teka-teki silang (*tts*). Game *tts* ini termasuk kedalam jenis game ber-*genre Puzzle*, karena permainan ini terlihat mudah dari segi grafiknya tetapi sulit dalam algoritma. Maka dari itu, penulis membuat game teka-teki silang yang disusun dalam skripsi yang berjudul "Pembuatan Game Teka-Teki Silang "Hems" Menggunakan Adobe Flash."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan rumusan masalah : **"Bagaimana membuat game teka-teki silang yang mudah dan menarik untuk dimainkan? "**

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Game ini menggunakan Adobe Flash CS4 sebagai software utama dan software bantuan lainnya yaitu Adobe Photoshop CS4.
2. Game ini memiliki 5 level, dimana setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dari segi jumlah kotak jawaban dan tingkat kesulitan soal yang disediakan. Dalam game ini juga terdapat *time*.
3. Game ini tidak terdapat menu *save game* dan *load game*.
4. Game ini bersifat statis/tidak acak.
5. Data yang dipakai untuk mengisi game ini, diambil dari *hardcopy*/buku khusus tts.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian game tts "Hems" ini diantaranya :

1. Agar dapat mengisi waktu luang bagi masyarakat yang sibuk dengan pekerjaannya.
2. Agar dapat membantu mengurangi kejenuhan masyarakat yang terlalu sibuk dengan pekerjaan dan kesibukan mereka masing-masing.
3. Agar dapat menambah wawasan kepada masyarakat dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan di game tts ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a.) Sebagai syarat kelulusan pendidikan S1 pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Teknik Informatika.
- b.) Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan ke dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.5.2 Bagi Masyarakat

- a.) Mengisi waktu luang yang dimiliki masyarakat ditengah kesibukan pekerjaan mereka.
- b.) Membantu dan melatih luasnya wawasan yang mereka miliki.
- c.) Memberikan hiburan bagi masyarakat yang senang dengan permainan teka-teki silang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut didapat penulis dari perpustakaan, buku pinjaman maupun koleksi buku milik pribadi.

1.6.2 Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan perancangan sistem game tts "Hems" dengan menggunakan Adobe Flash CS4 sebagai software utama.

1.6.3 Implementasi Sistem

Tahap ini disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.4 Pengujian dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

1.6.5 Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dalam penelitian ini dikerjakan pada akhir penelitian sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi yang digunakan penulis untuk mempermudah penyusunan Skripsi sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian game, sejarah singkat perkembangan game, tipe-tipe game, aturan permainan, protokol komunikasi, tahap-tahap pembuatan game, bahasa pemrograman yang digunakan, hingga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game Teka-Teki Silang “Hems” ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis game Teka-Teki Silang “Hems” tersebut dan perancangan sistem yang digunakan untuk menyusun game tersebut.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi, pembahasan, hingga pengujian game dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.