

# 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 *game* 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 *game-nya* seperti *Super Mario Bros* dan *Don Key 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 pornografi, dan hal lainnya yang berbau negatif, tentu keuntungan dan kerugian bermain *game* terletak pada *gamer* 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 fighting* 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 *Adobe Flash CS3*.
2. *Game* dikembangkan dengan menggunakan teknik *motion tween*.
3. Karakter *Game* berjumlah 4 karakter.
4. *Game* yang dirancang dimainkan secara *multiplayer* (maksimal 2 pemain).
5. *Game* tidak dapat dimainkan secara *player vs computer*, hanya bisa dimainkan *player vs player*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan menggunakan media *Adobe Flash CS3* 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 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 *Manchasire* dan Universitas *Lanchasire* membuktikan bahwa penggemar *game* yang bermain 18 jam perminggu, memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

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 metode, yaitu:

### 1. Metode Kepustakaan

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

## 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 membahas 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

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*. Membahas Juga mengenai Program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan *Adobe Flash CS3*.

#### 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. BAB V PENUTUP

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

