

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan satu-satunya penemuan yang mengalami revolusi tercepat. Sepanjang sejarah penemuan, belum ada satupun bentuk penemuan teknologi yang mampu berevolusi secepat komputer. Seiring dengan semakin cepat dan canggihnya perkembangan komputer, kemampuan komputasi juga semakin tinggi. Banyak hal-hal yang pada mulanya tidak dapat dikerjakan oleh manusia dalam waktu singkat mampu dikerjakan oleh komputer. Salah satu kemampuan komputer yang menarik yaitu game.

Teknologi informasi pada komputer semakin maju di zaman sekarang ini. Tidak hanya itu, kemampuan sumber daya manusia pun ikut meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti Playstation 3, X-Box 360, dan Nintendo Wii. Bahkan game-game yang dihasilkan pun menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing.

Kualitas cerita, gambar, suara dan sistem permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba game dan konsol yang baru. Oleh karena itu, banyak generasi muda mencoba membuat game mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka yang berhasil

membuatnya. Salah satu dari genre yang paling sering dibuat adalah Bentuk game petualangan yang banyak membius gamer hingga kini.

Generasi muda Indonesia tidak mau kalah dalam menciptakan game yang orisinil karya anak bangsa sendiri. Banyak game yang mereka buat dengan kualitas yang lumayan meski hanya untuk komersial saja. Dengan ini akan dibuat game yang bergenre adventure dengan tipe *side scrolling*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dalam penelitian ini akan di ambil judul yaitu “ Analisis Dan Pembuatan Game Super Ninja “.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana menganalisis dan membuat game super ninja yang bergenre adventure dengan menggunakan Adobe Flash CS3, dengan di dukung software lainnya yaitu Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam pembuatan dan analisis skripsi ini yaitu :

1. Game super ninja yang bergenre adventure.
2. Game ini dengan di bangun dalam 2 level, sebagai pembeda antara level 1 dan level 2. Yang membedakan antara level 1 dan level 2 adalah arena permainan.
3. Protocol yang digunakan adalah keyboard sebagai media untuk menjalankan game.

4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS3, dengan dukungan software lainya yaitu Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi game flash yang bergenre adventure dengan menggunakan 2 level sebagai pembeda dalam game. Dan menghasilkan karya baru dalam perkembangan game flash yang semakin pesat saat ini.

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Teknik informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game super ninja yang bergenre Adventure dengan Adobe Flash CS3
3. Menerapkan cerita dan gambar permainan yang orisinil ke dalam game.
4. Mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan cerita, gambar dan suara baru dalam game yang akan dibuat dimasa mendatang.
5. Sebagai dokumentasi bagi diri sendiri dan pembuat game yang lain.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah wawasan dalam membangun sebuah game flash khususnya yang bergenre adventure.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

### 1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

### 2. Perancangan

Perancangan Grafik dan flowchart game

### 3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript*.

### 4. Uji coba

### 5. Pemeliharaan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### 2. Bab II Dasar Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai sejarah game, definisi game, aturan, teori, genre dan metode dari game, dan sedikit pengenalan game super ninja.

### 3. Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang, rincian game, arsitektur game, desain karakter, dan desain latar belakang mengenai game tersebut.

### 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dari game yang meliputi screenshot dan testing program yang dalam hal ini adalah saat pembuatan game dan saat game dimainkan.

### 5. Bab V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari game yang dibuat sehingga menjadi lebih baik.