

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game merupakan media hiburan yang menarik. Perkembangan game sangat pesat dalam mengikuti perkembangan persaingan teknologi, karena itu sangatlah mudah bagi kita untuk menemukan permainan yang diinginkan, baik itu sebuah permainan yang hanya sekedar menghibur dan ada pula yang dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus menghibur agar user tidak mudah merasa bosan.

Game 2 dimensi mengalami perkembangan yang tak kalah dengan *game* 3 dimensi, khususnya dari segi grafis yang semakin bagus, juga permainan yang semakin kompleks. Peminat *game* 2 dimensi masih banyak dan yang paling diminati adalah *game* dengan *format flash*. *Game* jenis ini mudah didapat di media desktop, android bahkan internet, karena itu penulis lebih memilih *game* 2 dimensi dengan judul *the ping pong master*.

The ping pong master, dalam arti permainan ping pong/tennis meja telah di kenal oleh hampir setiap orang baik itu orang dalam Negeri maupun luar Negeri, sangatlah mudah menemukan permainan ini contohnya hampir di setiap asrama remaja seringkali didapati adanya meja *ping pong* sehingga kebanyakan orang tahu memainkannya, namun tidak semua orang tahu aturan mainnya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka penulis membuat *game ping pong* yang diharapkan dapat menambah pemahaman tentang permainan tersebut dan

sebagai media hiburan sekaligus tempat dimana *user* dapat mempelajari aturan yang baik dan benar karena di sini penulis akan memberikan pemahaman secara terperci dalam bentuk game berbasis desktop ini.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam Skripsi ini adalah : “Bagaimana membuat Game The Ping-Pong Master dan Bagaimana skripsi game yang dibuat dapat menghibur dan membantu *user* sebagai media belajar bagi pemain”

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembuatan, baik dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencangkup sebagai berikut:

1. Dibuat menggunakan program *Adobe Flash* sebagai program utama-nya.
2. Hanya *Stand alone*.
3. Tidak ada pilihan karakter.

1.4. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan yang sudah dirumuskan, tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Membuat game olahraga yang dapat menjadi simulasi untuk mempelajari cara dan peraturan dalam memainkan *ping pong*/tennis meja.
2. Membuat permainan komputer sebagai sarana hiburan yang memiliki nilai positif.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini:

Bagi penulis

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menerima materi praktikum
4. Menambah wawasan pemrograman *Adobe Flash*.

Bagi user

1. Sebagai sarana hiburan yang menghibur dan juga bermanfaat bagi user.
2. Memberikan wawasan mengenai permainan ping-pong bagi pemain yang belum pernah memainkannya.
3. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

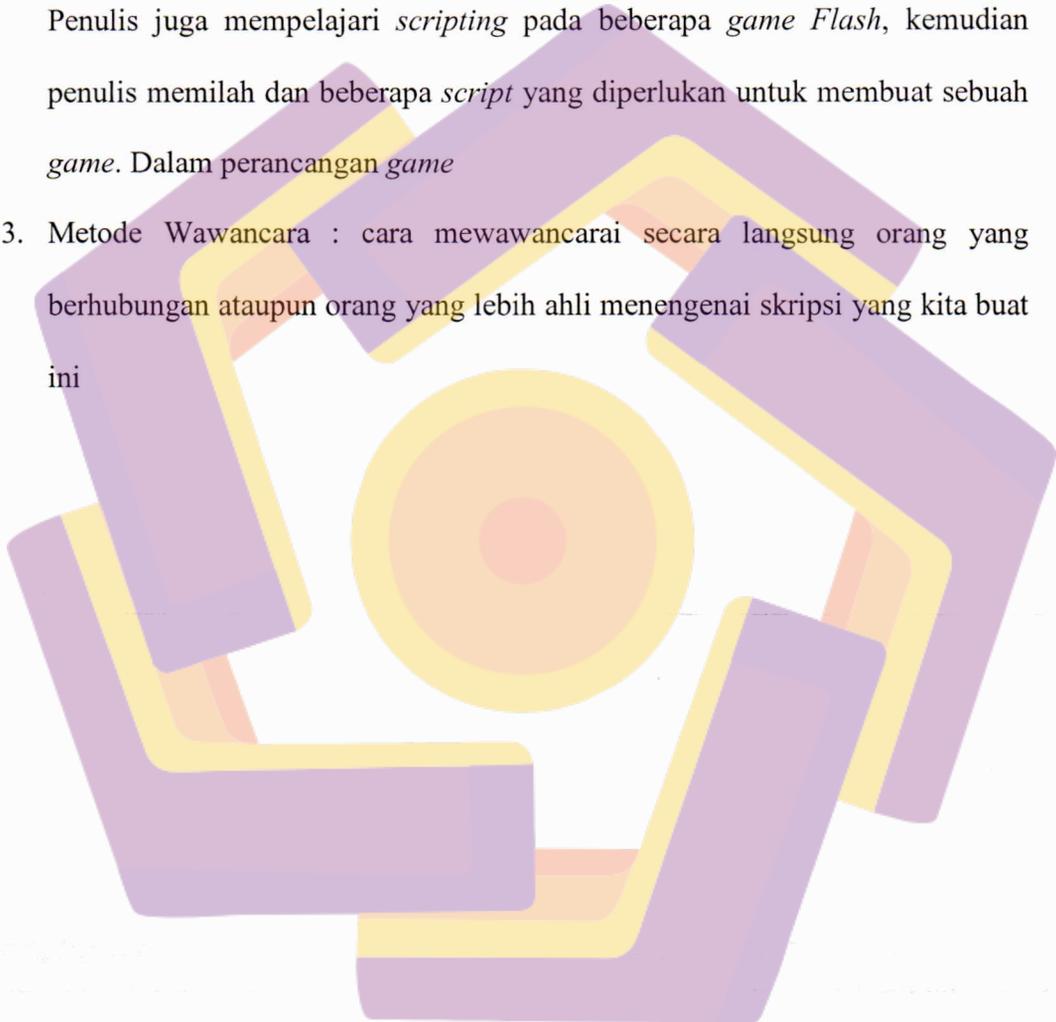
1.6. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan *game flash* ini. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Keperustakaan (*Library*) : mencari informasi mengenai suatu hal di perpustakaan atau library



2. Metode dokumentasi : Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah – langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game Flash*, kemudian penulis memilah dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*
3. Metode Wawancara : cara mewawancarai secara langsung orang yang berhubungan ataupun orang yang lebih ahli mengenai skripsi yang kita buat ini



1.7. Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih, maka disusun sistematika penulisan 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

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan.

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 ping pong* dan hasil pembuatan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.