

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani rutinitas sehari-hari manusia di hadapkan dengan berbagai masalah dan problematika yang akhirnya menimbulkan rasa penat dan jenuh. Hal ini bisa di alami oleh siapa saja mulai dari para pelajar yang di bebani oleh kegiatan sekolah, mahasiswa yang di sibukan dengan tugas kampus, atau pegawai kantor dengan pekerjaan yang banyak. Agar bisa menghilangkan rasa jenuh dan penat mungkin kita butuh istirahat sejenak, atau mungkin bisa dengan cara yang mudah seperti bermain game atau permainan di komputer. *Game* bisa digunakan untuk bersenang-senang dan bisa juga sebagai media pembelajaran.

Game flash merupakan game yang *kompatibilitasnya* tinggi, karena walaupun hanya dengan computer yang spesifikasinya terbatas kita sudah bisa menjalankan game ini. Saat ini sudah banyak *game flash* yang sudah dibuat dan dikembangkan oleh para programmer *game* agar *game* ini tidak ketinggalan zaman dan dapat bersaing dengan kategori game lain.

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari diseluruh penjuru dunia. Masalahnya jika kita ingin bermain tidak mungkin kita akan bermain sendirian tanpa mengajak teman-teman. Namun dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini kita dapat bermain sepak bola dengan menggunakan media elektronik yang telah dikemas dalam bentuk program *game* sepak bola. *Game* ini merupakan simulasi dalam bermain sepak bola khususnya tendangan

penalty. *Game* ini membuat para pemain tertantang untuk bisa menang dalam hal adu tendangan penalty. Pemain diberikan pilihan untuk memilih tim mana yang mereka ingin mainkan, setelah itu akan di adakan tendangan penalty melawan tim lain, pemain harus berusaha memasukan bola ke gawang lawan dan setelah itu pemain harus menjaga gawang mereka agar tidak kemasukan bola yang di tendang oleh lawan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berminat membuat *gamedengan* tampilan 2 dimensi dengan menggunakan *flash*. Maka penulis mengambil judul skripsi :“*Game Penalty Kick 2014*”yang diharapkan semoga *game* ini dapat menghibur dan menghilangkan kejenuhan bagi para pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam perancangan permainan ini adalah “*Bagaimana membuat game penalty kick 2014 dengan Adobe flash?*”

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya *game* maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software* Adobe flash CS3, Action Script 2.0
2. *Game* yang dirancang dimainkan dengan *single player*.
3. *Game* yang dibuat merupakan dua dimensi (2D).
4. *Game* ini ber-genre *sport*

5. Input menggerakkan *game* menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Merancang dan membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.
- 2) Merancang *game* ini sebagai sarana alternative pembelajaran bagi anak-anak TK dan SD Kelas 1 sampai 3, khususnya dalam bidang komputer.
- 3) Mengembangkan kemampuan dalam bidang *game* khususnya desain dan *game programming*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 *Bagi Penulis*

Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.

- 1) Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktik.

1.5.2 *Bagi User*

1. Memperkenalkan teknologi informasi yang efektif dalam belajar kepada anak-anak dan orangtua.

2. Menambah semangat anak dalam belajar dengan cara yang menyenangkan melalui *game* ini.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan *game flash* ini. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis *game*.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash*.

3. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab 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

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang perancangan, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian *game*, jenis-jenis *game*, dan *software* yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan *gameflash*.

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* Penalty Kick 2014 dan hasil pembuatan.

BAB V : PENUTUP

Bab yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.

