

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat hampir semua orang mengenal game dari anak-anak sampai orang dewasa. Untuk menghilangkan stres atau mengisi waktu menunggu, game merupakan media hiburan alternatif yang diminati banyak orang. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, game berkembang pesat dari mulai analog ke bentuk digital. Game yang dulunya menggunakan 2D, sekarang beralih ke animasi 3D karena desain penampilannya lebih menarik dan bagus saat dimainkan. Namun game yang berteknologi tinggi ini mempunyai kelemahan yaitu kurang mampunya menyesuaikan dengan komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya game mini atau disebut juga game flash dapat menjadi solusi permasalahan untuk komputer yang memiliki spesifikasi terbatas. Game flash merupakan game yang tingkat komabilitasnya tinggi karena komputer dengan spesifikasi yang terbatas pun mampu menjalankan katagori game ini.

Pada saat ini, portal game flash mulai bermunculan nama-nama seperti *armor games*, *newgrounds* dan portal game flash lain yang hampir tidak terhitung jumlahnya menjamur di internet. *Genre* game yang dibawakan pun sangat bervariasi dan beraneka ragam salah satunya game yang ber-*genre side scrolling game*. Pada game jenis ini, pemain dapat menggerakkan karakter ke kanan, ke kiri, atas, atau ke bawah sesuai

dengan gerakan *background game*. Game jenis ini juga mengajak pemain menjelajah kedalam permainan tersebut. Memberikan petualangan yang berbeda disetiap levelnya. Biasanya di dalam petualangan tersebut user atau karakter pemain tersebut diminta untuk mengumpulkan *point* dengan cara mengumpulkan koin-koin atau jika dalam permainan super mario, mario (pemain) diminta untuk mengumpulkan uang koin lalu menuju ke suatu tempat finish agar dapat naik ke level selanjutnya. Contoh game terkenal yang ber-genre *adventure*, yaitu Smurf, Adventure Island, Sonic the Hedgehog dan Super Mario Bros. Game dengan kualitas gerakan dan banyak permainannya ini sangat menarik perhatian banyak orang untuk mencoba game yang satu ini.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut timbulah gagasan merancang aplikasi game petualangan berjudul **“Pembuatan Game The Little Chipmunk Berbasis Flash”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun Game The Little Chipmunk berbasis flash ?

### 1.3 Batasan Maslah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut :



1. Game ini ber-*genre side scrolling game*.
2. Game ini memiliki 3 level kesulitan.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan action script 2.0 sebagai script pendukung.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun game bergenre side scrolling game dengan nama "The Little Chipmunk".

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain :

1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA  
Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Bagi Penulis  
Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM. Sehingga dapat membangun bisnis game khususnya game flash.



### 3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi beban pikiran yang sedang stres serta dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam game flash.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap yaitu :

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline
7. Pembuatan Game
8. Publishing
9. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku dan internet tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Buku-buku tersebut didapatkan dari koleksi perpustakaan, buku pinjaman, dan koleksi pribadi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

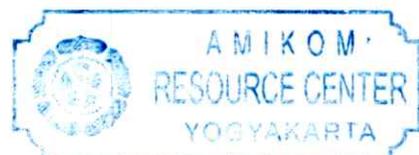
Bab pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan teori yang meliputi pengertian aplikasi game, konsep dasar game, peralatan dasar membuat game, kebutuhan sumber daya manusia, langkah-langkah produksi, serta beberapa penjelasan mengenai *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi game.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab analisis dan perancangan sistem berisi perancangan dan pembuatan game yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan game dengan menggunakan Adobe Flash CS3.



## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab implementasi dan pembahasan menjabarkan hasil uji coba dari game tersebut.

## **BAB V PENUTUP**

Bab penutup merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.

