

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi. Salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia adalah hiburan. Hiburan tersebut dapat dipenuhi hasil teknologi, yang dapat berbentuk game. Perkembangan aplikasi game dari skala kecil maupun besar sangat bervariasi, yang dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang umur, dari anak-anak hingga dewasa.

Salah satu Software yang dapat digunakan dalam pembuatan game adalah Adobe Flash, Adobe Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Di antara program-program animasi, program Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti Animasi Interaktif, Game, Company Profile, Presentasi, Movie, e-card dan animasi yang digunakan dalam situs web.<sup>1</sup>

Melalui kreatifitas manusia yang tidak terbatas pada apapun seiring dengan kemajuan teknologi, khusus pada perkembangan atau kemajuan software pendukung untuk membuat game, baik menggunakan banyak bahasa ataupun tidak. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan

---

<sup>1</sup>Madcoms, 2008. Adobe Flash CS3 Professional, Madiun: Andi, Hal 1

teknologi tentunya banyak hal menjadi mudah. Selain itu memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri *game*.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre *game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *Side Scroller Game*. *Side Scroller Game* adalah didasarkan oleh dua dimensi dimana pemain bergerak sepanjang jalur permainan kesalah satu arah dan menyelesaikan tugasnya.

Salah satu *game* bergenre *Side Scroller Game* adalah *Delivery Cup Cake* di mana user mendapatkan sebuah pesanan cup cake dan harus di antar sesuai alamat pemesan, dengan waktu yang telah di tentukan dan mempunyai tingkat kesulitan sesuai tingkat level yang dimainkannya. *Game* ini di buat agar pemain tidak cepat bosan dan merasa terhibur.

Atas dasar itulah penulis membuat sebuah *game* yang berjenis *Side Scroller Game* dengan judul "**Pembuatan Game "Delivery Cup Cake " Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS6**" sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan *game* di Indonesia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari apa yang telah dijabarkan dari latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana membuat *Game* sederhana Adobe Flas CS6 dengan judul "*Delivery Cup Cake*"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang

diharapkan, penyusun membatasi masalah untuk memberikan penjelasan yang jelas, meliputi :

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS6
2. *Game* yang di buat merupakan dua dimensi (2D).
3. Bahasa yang digunakan bahasa indonesia.
4. *Game* ini di buat dengan 3 level.
5. *Game* yang dirancang dimainkan *single player*.
6. *Game* ini dapat di mainkan mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa sekalipun.
7. *Game* ini ber-gedre *Side Scroller Game*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan aplikasi game *Delivery Cup Cake*.
2. Membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai media hiburan dan salah satu alternative menambah pengetahuan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang di sarankan baik bagi penulis dan pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Bagi Penulis :

Sebagai dasar penyusun skripsi untuk menempuh jejang strata I dan menjadi lebih mengerti bagaimana tahapan dan cara membuat *game* berbasis flash.

### 2. Manfaat Bagi Masyarakat Luas :

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktifitas sehari-hari dan mengasah tingkat ketelitian, kesabaran, kecepatan dan ketepatan dalam mengambil sebuah keputusan dan menambah wawasan pemain.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

### 1. 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 memilih dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game*.

## 2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku-buku *Flash Action Script, literature* dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dirancang.

### 1.7 Sitematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sitematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sitematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sitematika penulisan laporan penelitian.

#### BAB II LANDASAN TEORI

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

#### BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

#### BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI



Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan penulis dari seluruh isi laporan.

