

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat baik di Negara maju maupun Negara berkembang, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas yang mendukung manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang membantu kinerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan pada berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu pula dengan dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah *game*. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer, *game* juga berkembang sangat pesat. Penggemar *game* juga beragam dari berbagai kalangan. Salah satu *game* yang masih digemari adalah *game flash*.

Menurut Wandah Wibawanto *Game Flash 3D Itu Mudah*, *game flash* mengalami perkembangan yang sangat signifikan sejak satu dekade terakhir. Ribuan *flash* dapat ditemukan dengan mudah dan bertambah terus setiap harinya. Sekarang ini, *Flash Player* telah ter-*instal* di sebagian besar komputer sehingga produk akhir berupa *game* dapat dimainkan oleh sebagian besar pengguna komputer.[1]

*Game* dapat dibuat oleh suatu perangkat lunak yang cukup handal dalam membuat aplikasi *game* yaitu *Adobe Flash*. *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi *Web*, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi *desktop* karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format *.swf*, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe*. Selain berguna sebagai pembawa informasi yang atraktif, *flash* juga dapat dimanfaatkan sebagai pembuat film animasi, pembuatan presentasi yang lebih atraktif.

Menurut Andi Sunyoto, untuk membuat suatu animasi atau permainan yang sederhana menggunakan *ActionScript Flash* tidaklah serumit menggunakan bahasa pemrograman lain. Dalam pembuatan animasi maupun *game* dengan *flash*, proses menggambar, pengolahan file audio, animasi dan script semuanya dapat dilakukan dengan software ini sehingga efisien dalam banyak hal. Selain itu kreatifitas dalam menuangkan imajinasi dan kemampuan dalam pemahaman logika pemrograman juga menentukan kualitas dan hasil karya yang dibuat.[2]

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil sebuah judul skripsi yaitu "Pembuatan *Game 2D* Petualangan Kiko Berbasis *Flash* menggunakan Bahasa Pemrograman *Action Script 2.0*".

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang dan membuat *game* "Petualangan Kiko" ?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian :

1.1. *Game* ini terdiri dari 1 tingkat kesulitan.

1.2. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *satu* orang.

1.3. Input *navigasi* berupa *Mouse*.

1.4. *Game* dimainkan secara *offline*.

1.5. *Game* yang dibuat adalah game berbasis *flash* yang dapat berjalan pada *desktop*.

2. Software yang digunakan meliputi *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, *CorelDrawX4*, dan *Adobe Audition 3.0*.

3. Menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.

### 1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan skripsi ini selain sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) jurusan informatika “Universitas AMIKOM” Yogyakarta, adalah sebagai sarana hiburan berupa *game*. Alasan menggunakan *flash* karena popularitas *flash game* itu sendiri serta pembuatan yang mudah dan *game* yang dihasilkan ringan sehingga tidak memerlukan komputer dengan spesifikasi tinggi.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Beberapa Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Dapat memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dalam pembuatan sebuah permainan.
  - b. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata I Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana(S.Kom).
2. Manfaat Institusi atau Perguruan Tinggi
  - a. Menambah referensi tentang teknologi bagi mahasiswa Teknik Informatika tentang pembuatan dan pengembangan *game*.
  - b. Mengembangkan teknik yang ada dalam *developer game*.

### **1.6. Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya :

### 1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia *game*.

### 2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### 3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai bidang dan ilmunya masing-masing.

## 1.6.2 Merancang Konsep

Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan *Game* sebelum hasil akhir didapatkan adalah merancang konsep yang meliputi :

1. Ide
2. Tema
3. Aturan
4. Karakter

### 1.6.3 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep sudah dilakukan, maka selanjutnya adalah proses pra produksi :

1. Menentukan *Genre Game*
2. Menentukan *Tool*
3. Menentukan *Game Play*
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara

### 1.6.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Pembuatan *Asset Game*
2. Pembuatan *Game*

### 1.6.5 Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi dan produksi sudah dilakukan, maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan *Game* adalah pasca produksi yang meliputi :

1. Pengujian *Game*
2. *Publishing*

## 1.1 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II memuat tinjauan pustaka yang di perlukan dalam pembuatan *Flash Game* yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

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

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan *game* Petualangan Kiko.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini memuat mengenai cara pembuatan *game* dan implementasi pada perangkat *Desktop* serta analisa hasil secara fungsional dan testing *game* aplikasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

