

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini peranan teknologi informasi dalam kehidupan manusia sudah berkembang pesat. Salah satunya adalah perkembangan teknologi *game*. *Game* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan pengguna komputer sebagai media hiburan saat mengisi waktu luang maupun penghilang stres. Perkembangan *game* saat ini sangat berkembang pesat yang dahulunya didominasi negara-negara maju seperti Amerika dan Jepang namun sekarang banyak bermunculan *development game* lokal.

Jack Hammer adalah *game* aksi yang dimainkan oleh satu orang pemain, dimana pemain harus memukul tikus yang keluar secara acak dari dalam lubang. *Game* ini terdiri dari beberapa tahapan level, setiap level memiliki tingkat kesulitan sendiri yang telah disesuaikan.

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan aplikasi yang pada umumnya digunakan dalam pembuatan animasi, akan tetapi dapat juga digunakan untuk membuat *game*. Kelebihan *game* flash adalah *game* ini relatif ringan saat dijalankan dan tidak memerlukan spesifikasi sistem yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang *game* “Jack Hammer” berbasis *desktop* dengan menggunakan Adobe Flash CS6 .

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* “Jack Hammer” ini, penulis memberi batasan, yaitu:

1. *Game* ini ber-*genre action*.
2. *Game* ini dirancang untuk *single player*.
3. *Game* ini termasuk *game offline*.
4. *Game* ini dibagi menjadi 3 level dan setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
5. *Game* yang dimainkan saat ini masih belum menggunakan database.
6. Target pemain dalam pembuatan *game* ini adalah anak-anak yang sudah dapat mengoperasikan komputer.
7. *Game* ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6 dan Corel Draw X6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu merancang dan membuat *game* “*Jack Hammer*” berbasis *desktop*.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menjalani perkuliahan.
3. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis :
 - a. Mengembangkan industri teknologi informasi dibidang *game development*.
 - b. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
 - c. Mampu memproduksi *game* secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
 - d. Mendapat pengetahuan mengenai pembuatan sebuah *game* terutama dalam pembuatan dan perancangan *game* serta pembuatan aset grafis.

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA:

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan Amikom tentang perancangan dan pembuatan sebuah *game* dan memberi referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

3. Manfaat bagi user :

Bisa memberikan hiburan untuk pengguna atau penggemar *game* pada umumnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data melalui berbagai macam proses serta tahap penyelesaian dalam pembuatan *game* , yaitu meliputi:

1. Study Literatur

Yaitu mengambil data informasi dari beberapa sumber yang berhubungan dengan pembuatan game.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data untuk aspek pendukung melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan game.

3. Metode Observasi

Yaitu pengamatan dari beberapa *game* yang beredar sebagai bahan pertimbangan.

4. Analisis Data

Membuat gagasan tentang jenis *game* yang akan dibuat dan menganalisis serta penyelesaian terhadap permasalahan-permasalahan yang mungkin muncul.

5. Perancangan

Membuat rancangan dan disain objek yang akan dibuat menggunakan flowchart.

6. Implementasi

Pembuatan *game* menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6

7. Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian terhadap *game* yang telah dibuat telah sesuai dengan kriteria.

8. Dokumentasi

Tahap penyusunan laporan terhadap proses pengerjaan sistem dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan sampai tahap pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika cara penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori tentang pengertian *game*, sejarah *game*, jenis *game*, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan *game*. Selain itu akan diuraikan juga tentang pengenalan *software* yang akan digunakan pada *game* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di sini membahas masalah mengenai perancangan *game* secara menyeluruh, berupa pencarian ide, menentukan jenis *game*, disain *visual interface*, menentukan suara/*audio*, flowchart, serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan *game* "Jack Hammer".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di jelaskan mengenai tahap-tahap pembuatan *game*, meliputi proses pembuatan desain karakter, *background*, suara atau *sound*, tombol-tombol *interface*, *script* pada *game*, dan hasil pengujian *game* berupa *whitebox testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran untuk pengembangan game ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan skripsi ini.

