

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan kemajuan teknologi sekarang ini banyak perusahaan perusahaan memberikan solusi dalam memberikan hiburan kepada masyarakat. *Game* merupakan salah satu media hiburan alternatif yang diminati banyak orang untuk menghibur diri dari kejenuhan.

Dengan semakin pesatnya bidang teknologi, banyak *game* yang dulunya menggunakan animasi 2D beralih pada animasi 3D dengan grafis yang lebih baik dan fitur yang menarik. Akan tetapi pada komputer dengan spesifikasi terbatas belum mampu menjalankan *game* dengan animasi 3D. Dengan adanya teknologi *game flash* dapat menjadi solusi permasalahan untuk komputer yang masih memiliki spesifikasi terbatas, karena *game flash* tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang besar untuk menjalankannya.

Terdapat negara di dunia yang menjadi salah satu pemasok bulu kucing terbesar di dunia. Mereka tega menguliti kucing untuk dijual dan dijadikan bahan mantel. Hal tersebut menggugah penulis untuk merancang sebuah aplikasi *game* dengan menggunakan karakter seekor kucing bernama "Missy" yang ingin menyelamatkan diri dari seekor pemburu dan kembali berkumpul bersama keluarganya.

Game yang akan dirancang bergenre *side scrolling* dimana pemain dapat menggerakkan karakter ke kanan dan ke kiri, ke atas atau ke bawah. *Game* jenis ini juga mengajak pemain menjelajah ke dalam permainan tersebut, memberikan

petualangan berbeda di setiap *level*nya. Biasanya di dalam petualangan tersebut *user* atau karakter pemain tersebut diminta untuk mengumpulkan poin berupa objek bintang yang akan menjadi *score* di akhir permainan, akan tetapi pada kebanyakan *game side scrolling*, poin yang disajikan bersifat statis yang membuat pemain bosan karena mereka telah menghafal letak – letak poin yang harus dikumpulkan. Penulis berkeinginan untuk membuat poin – poin yang dikumpulkan pemain menjadi acak, sehingga pemain tidak menjadi bosan karena jumlah dan letak poin tidak selalu sama.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut timbulah gagasan merancang aplikasi *game* petualangan berjudul “Pembuatan *Game Desktop Missy Alive* dengan Fitur *Random Poin* menggunakan *Actionscript 2*”

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun *Game Missy Alive* yang menarik untuk dimainkan, serta mampu menyampaikan pesan untuk menyayangi binatang dengan alur permainan yang dihadirkan *bergenre sidescrolling*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan *Action script 2.0*
2. *Game* ini ber-*genre side scrolling* dan dimainkan untuk *single player*

3. Difokuskan dalam pembuatan *Game Missy Alive* menggunakan gambar karakter, latar *background* yang dirancang sendiri
4. Penggunaan *Game Missy Alive* pada sistem operasi *Windows*
5. Pembuatan *level* permainan sebanyak tiga *level*
6. *Game* dimainkan pada *PC / Desktop*
7. *Game* dimainkan secara *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat *game* yang mengimplementasikan *fitur random* poin pada *flash* sebagai penentu *score* akhir dan titik kemunculan objek poin.
3. Merancang *gameplay* dari permainan dengan *genre side scrolling*.

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 flash*.

3. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan hiburan yang menarik dan menyenangkan dan sebagai pengisi waktu luang di tengah kejenuhan. Dapat membantu meringankan beban rutinitas setiap harinya. *Game* yang merupakan sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan positif disamping unsur hiburan di dalamnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *Game Missy Alive* meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Menentukan *Genre Game*
2. Menentukan *Software / Tool* yang akan digunakan
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

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan dalam setiap bab dalam penelitian ini maka diperlukan sistematika pembahasan. Berikut gambaran sistematika pembahasan pada masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang teori dasar yang berhubungan dengan *game*, pengertian *game*, karakteristik *game*, macam-macam *game* serta pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan mengenai tentang langkah dan pembuatan *game* serta perancangan (*interface*) program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangannya.

