

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi saat ini hampir semua kalangan masyarakat sudah terbiasa menggunakan komputer. Yang salah satunya mereka mainkan di dalam sebuah komputer adalah game. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang sangat beragam, dari game single player atau yang dapat dimainkan oleh satu orang hingga game yang dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus. Game yang cukup banyak dimainkan sekarang salah satunya adalah game flash.

Teknologi game sangat begitu pesat perkembangannya dengan tampilan grafis yang sangat bagus, saat ini game 3 dimensi mendominasi game – game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan jauh lebih sederhana. Biasanya orang – orang mendapatkan game 2 dimensi melalui internet, dan salah satunya yang paling digemari adalah game dengan format Flash, game – game Flash menjadi pilihan karena dapat untuk mengisi waktu luang dan kelebihan game berformat Flash adalah game ini relatif ringan jika dijalankan karena tidak terlalu membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan juga memiliki tampilan yang relatif menarik. Menurut survey yang dilakukan Agate Studio, salah satu perusahaan pengembang game di Indonesia pada Januari 2012, genre game RPG

(Role Playing Game), RTS (Real Time Strategy) dan FPS (First Person Shooter) menduduki 3 peringkat teratas. [1]

Dari hal-hal tersebut di atas, penulis menjadi tertarik membuat game karena prospeknya ke depan yang luar biasa, dan alternatif termurah sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan yang peminatnya sangat banyak dari semua kalangan. *Game* yang akan dibuat disini menggunakan tampilan 2D dengan grafis yang modern, dengan tema panahan. Oleh sebab itu penulis mengambil judul tugas akhir *Game Agile Archer*, seperti namanya tujuan dalam permainan ini yaitu menembak target menggunakan busur dan anak panah, dengan memperhatikan keakuratan dalam memukul target untuk memanah burung.

1.2 Rumusan Masalah

Atas dasar penentuan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengambil perumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana membuat game dengan judul Agile Archer berjenis shooting menggunakan Adobe Flash?"

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Kategori game ini adalah single player.
2. Game ini terdiri dari 5 level.
3. Jenis game ini adalah genre shooting.
4. Navigasi serta input permainan menggunakan mouse dan keyboard.

[1] <http://blog.agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/>

5. Game dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Target dari user adalah semua kalangan.
2. Merancang dan membuat game memanah bergenre *shooting* dengan nama "*Agile Archer*".
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video profile ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 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. 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 memilah dari beberapa script yang diperlukan untuk membuat sebuah game.

2. Studi Pustaka

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

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas apabila terlebih dahulu diberikan gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, dan juga mengenai apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta penjelasan tentang software – software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisi dan perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

