

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, media hiburan untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan berkembang. Salah satunya adalah bermain *game*. Perkembangan *game* yang sangat pesat telah menjadi bagian dari gaya hidup tersendiri untuk memenuhi suatu kebutuhan bagi tiap manusia.

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir. Aplikasi *game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria, maupun wanita. Bagi sebagian orang memainkan *game* sangat menyenangkan untuk mengisi waktu luang dan mengatasi kejenuhan karena banyaknya rutinitas dalam aktivitas sehari-hari.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre *game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *arcade game*. Salah satu *game* bergenre *arcade game* adalah *Smash The Zombies*.

Didalam *Game Smash The Zombie* tersebut user atau pengguna memainkan *single player* saja. Pemain dituntut untuk membunuh atau menghancurkan zombie yang akan lewat. *Game* ini terdiri dari 2 level yang setiap levelnya memiliki tingkat kesulitan berbeda sesuai dengan level permainan yang dimainkan agar pemain tidak merasa cepat bosan dan terhibur.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan membuat penelitian dengan judul **Pembuatan Game “Smash The Zombies” Menggunakan Adobe Flash CS6 dengan Action Script 2.0**, sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan *game* di Indonesia. Pembuatan *game* tersebut menggunakan Adobe Flash CS6 untuk pengolahan animasi dan script, Adobe Illustrator untuk pengolahan grafik, dan Action Script sebagai script pendukungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat *game* sederhana yang berjudul “Smash The Zombies” menggunakan Adobe Flash CS6 dengan *ActionScript 2.0*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka batasan – batasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu solusi dari masalah yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi *game* yang dapat menghibur.
2. *Game* Smash The Zombies ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS6 sebagai *software* utamanya.
3. *User* memainkan *game* dengan menggunakan *mouse*.
4. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

5. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 2 level.
6. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
7. Sasaran pada *game* ini yaitu anak-anak usia 7 tahun sampai orang dewasa.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi *game* *Smash The Zombies* dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dengan Action Script 2.0.
2. Membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan semua kalangan usia anak-anak 7 tahun sampai orang dewasa.
3. Membuat *game* sebagai sarana hiburan yang bermanfaat dan menarik untuk menghilangkan rasa jenuh dan penat.

1.5 Metode Penelitian

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:

a. Metode Studi Pustaka (*Literature*)

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait. Referensi yang diperoleh dari buku yang berjudul *Adobe Flash ActionScript* yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

b. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran - pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku mengenai Adobe Flash *ActionScript* dan mengumpulkan data informasi dari skripsi-skripsi yang berada dipustaka serta situs-situs yang obyektif yang berhubungan dengan masalah pembuatan *game*.

c. Metode Wawancara

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara penulis kepada Tricision Bastiant dan Fikri Agus Aliansyah sebagai orang yang diwawancarai dan berpengalaman dalam membuat *game*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data seputar bagaimana membuat *game* berbasis Adobe Flash, dan dasar pemrograman Flash *ActionScript*.

1.5.2 Metode Analisis

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan dari fase analisis kebutuhan adalah memahami dengan baik kebutuhan dari sistem dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

b. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah suatu analisis yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan *game* Smash The Zombies ini layak untuk dilanjutkan dan dikembangkan atau tidak.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam *game* ini menggunakan perancangan grafik dan *flowchart game*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan *game* akan dikerjakan secara berurutan meliputi menentukan *genre game*, menentukan *tool*, menentukan *gameplay*, menentukan grafis, menentukan suara, dan menentukan *publishing*.

1.5.5 Metode Testing

Dalam pembuatan *game* ini metode testing yang digunakan adalah *Black Box Testing*. Uji coba *black box testing* merupakan pengujian yang berfokus pada struktur control program, dimana *test case* dilakukan untuk memastikan bahwa *statment* pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali dalam pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

1.6 Sistematika 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 sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini,

sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika deskripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan 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*, dan penjelasan mengenai metode analisis yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dan penulisan skripsi.

