

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini sangat berkembang dengan pesat khususnya pada komputer, televisi, handphone dan sarana informasi lainnya. Tidak hanya itu, kemampuan sumber daya manusia juga ikut meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Teknologi tidak harus dibatasi hanya untuk pengguna mesin. Bersama dengan perkembangan teknologi dibidang elektronik munculah media baru yaitu komputer. Dengan mengetahui karakteristik media baru seperti digitality, interaktivitas, hypertext, penyebaran dan virtual, kita dapat pula mengerti kelebihan-kelebihan sekaligus kelemahan-kelemahan media baru.

Game sebetulnya adalah permainan yang unik dalam setiap permainan dan patut dikaji untuk dapat meningkatkan kinerja otak. Orang yang bisa terhibur dengan bermain game, terpacu adrenalinnya, dsb. Namun disisi lain masalah ketagihan pada game juga tidak bisa dihindarkan.

Game mempunyai potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena dengan bermain game bisa mengasah otak, agar otak tidak berhenti berfikir dan berkreativitas. Ketika orang bermain game segenap potensinya dikerahkan untuk menyelesaikan setiap level pada game, pikiran, fisik, maupun emosional juga ikut terlibat. Pada saat seperti ini biasanya materi-materi yang terkandung dalam game akan terserap dengan sempurna, kualitas cerita, gambar, suara dan system permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba game yang menjamur saat ini.

Bagai sebagian besar orang tua menganggap bahwa bermain game adalah kegiatan yang tidak mendidik sehingga sebisa mungkin mereka melarang anak-anak untuk bermain game. memang bermain game perlu dibatasi, namun bukan berate harus dilarang sama sekali. Banyak sekali jenis game yang bisa dimainkan, salah satunya game yang bersifat multiplayer yaitu game yang dimainkan oleh sejumlah pemain yang berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Seperti contoh, game The Kingdomh Of The Wind, Point Blank dan World Of Warcraft, bahkan game World Of Warcraft ini memiliki lebih dari 10 juta pemain di seluruh dunia. Kesuksesan ini tentunya dipengaruhi oleh permianan yang aktif, kompetitif dan bersifat social. Tidak hanya itu, masih banyak lagi pilihan game yang menghibur dan bisa dimainkan para gamers muda saat ini, seperti Adventure Quest dan Fram Ville yang memiliki corak permainan multiplayer.

Beberapa puluh tahun lalu sekitar tahun 1970-an pada zamanya arcade, game asteroid sangat terkenal terbukti saat handphone mulai bermunculan, untuk melengkapi game yang ada dihandphone game asteroid ini menjadi salah satu pilihan. Dalam game asteroid ini pemain mengendalikan sebuah rocket luar angkasa dan berusaha menghancurkan asteroid-asteroid yang disekelilingnya, pemain bisa menghancurkan asteroid-asteroid tersebut dengan senjata laser dalam roket itu.

Dengan mengambil kesimpulan diatas, maka peneliti berniat untuk membuat game dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Game Duel Rocket" untuk versi ini, penulis menghilangkan unsur asteroid dan menambahkan

beberapa rocket sebagai lawan, dan berusaha menghancurkan rocket-rocket musuh dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tentang game diatas, permasalahan yang muncul dan menjadi perhatian peneliti adalah bagaimana menganalisa “Perancangan dan Pembuatan Game Duel Rocket” menggunakan Adobe Flash CS 3 Professional ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, bila melihat permasalahan yang telah terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ber-genre action.
2. Game ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang saja.
3. Pada game ini memiliki tambahan nyawa apabila rocket menyentuh logo hati.
4. Game ini tidak bisa dimainkan secara online.
5. Game ini memiliki batas waktu.
6. Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Flash dengan actionscript 2.0 sebagai bahasa pemrograman dan adobe soundbooth digunakan sebagai pengolah suara.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk merancang dan mengembangkan game menggunakan Adobe Flash dengan harapan suatu saat

karya dibidang game ini bisa menjadi bisnis yang potensial dan bisa ikut mengembangkan perekonomian nasional melalui pembuatan game local.

1. Internal

1.1 menerapkan kemampuan programming dan kreatifitas penulis disatukan untuk membuat sebuah game yang dapat membantu menghibur para pemainnya.

1.2 Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dibidang multimedia.

1.3 Memenuhi persyaratan kurikulum bag jenjang strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Eksternal

2.1 Penelitian Universitas Manhasire membuktikan bahwa bermainan game 18 jam per minggu, memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata serta dengan kemampuan atlit. Denagn kata lain, manfaat game bisa melatih kepekaan, problem solving, dapat berfikir logis dan kreatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diantara lain adalah:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi diperpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan untuk membuat sebuah game.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penmuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan ditulis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Utuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, game, langkah-langkah dalam mengembangkan system multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan system perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis perancangan game, perancangan game, flowchart sistem permainan, dan perancangan antar muka game Duel Rocket

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses implementasi game Guard of Earth, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game, dan pemeliharaan software game.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.