

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan TI (Teknologi Informasi) saat ini, perkembangan game yang pesat telah menjadi bagian dari gaya hidup tersendiri untuk memenuhi suatu kebutuhan bagi setiap manusia. Game yang cukup di gemari saat ini adalah *mini game*. Untuk bisa jadi perancang game, kita bisa mempelajari suatu *software* yang salah satunya adalah Adobe Flash.

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin menarik, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game - game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana. Game saat ini sudah menjadi bagian hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bagi sebagian manusia, game sangat menyenangkan dan dapat menimbulkan kegembiraan bahkan bisa menghilangkan rasa jenuh dalam aktivitas sehari-hari. Sering dijumpai di perkantoran, banyak pekerja dan karyawan yang meluangkan waktu mereka untuk bermain game di komputer.

Seiring perkembangannya, jenis atau genre aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata, seperti game *shooting*. Game *shooting* merupakan game dengan tema kompetisi menembak. Diwujudkan dalam berbagai obyek, seperti busur panah, anak panah dan papan terbang (dibawa burung). Setiap pemain dalam

sebuah kompetisi berupaya untuk menembak papan, supaya mendapat skor paling banyak.

Salah satu game bergenre *shooting* adalah *Shoot The Target*, game ini merupakan suatu game dengan satu user dan pemain diharuskan untuk menembak tepat papan yang memiliki skor berbeda-beda. Pemain harus mengumpulkan skor terbanyak. Karena skor tersebut akan menentukan pada akhir permainan, melalui arena kompetisi yang mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda pada setiap levelnya. Dalam game ini pemain memerlukan konsentrasi dan keakuratan dalam menembak papan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat game dengan judul "*Analisis dan Pembuatan Game Shoot The Target dengan Menggunakan Adobe Flash CS3*" sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan game di Indonesia. Pembuatan game tersebut menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pengolahan animasi dan script, Corel Draw untuk pengolahan grafik, dan Action Script sebagai script pendukungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan diatas, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana cara membuat game "*Shoot The Target* dengan menggunakan software Adobe Flash CS3?".

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pembuatan game *Shoot The Target* ini maka perlu adanya batasan masalah, diantaranya:

1. Untuk membangun game ini digunakan software Adobe Flash CS3, Corel Draw, dan Action Script 2.0.
2. Terdiri dari 3 level permainan.
3. Game ini *ber-genre shooting*.
4. Permainan ini ditujukan untuk anak-anak usia 6 tahun keatas.
5. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
6. Game ini dimainkan secara bertahap.
7. Selesai permainan ditentukan waktu.
8. Game ini dirancang hanya dimainkan secara offline.
9. Game ini dimainkan oleh satu pemain (single player).
10. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
11. Navigasi permainan menggunakan *mouse*.
12. Dalam penelitian ini hanya sampai tahap testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam menyusun skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.

3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Menghasilkan game *Shoot The Target* dengan tampilan 2D bergenre *shooting* yang unik dan menarik dengan menggunakan AdobeFlash.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan game.
 - b. Mengembangkan pengetahuan mengenai *Adobe Flash*.
 - c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.
2. Bagi Orang Lain
 - a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game menggunakan *Adobe Flash CS3*.
 - b. Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Studi (literatur)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

2. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah atau literature yang berhubungan dengan masalah pembuatan game yang akan dirancang.

3. Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan meliputi konsep design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun sistematika penulisan tentang pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai *software-software* yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang berisikan metode dan desain sistem game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang pelaksanaan implementasi berdasarkan pada hasil perancangan dan pengujian game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis dalam pembuatan game.

