

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan atau yang sering disebut game merupakan sarana hiburan yang paling diminati baik pada kalangan anak-anak, remaja sampai orang dewasa. Perubahan yang serba cepat dalam dunia teknologi memberikan prospek yang luar biasa khususnya dibidang industri game saat ini. Banyak peluang yang ditawarkan dalam industri game saat ini. Game merupakan salah satu industri besar di dunia sehingga perusahaan-perusahaan dibidang teknologi informasi mengarah pada produksi pembuatan game.

Namun dari semua game yang ada saat ini ada, kebanyakan masih menggunakan jenis gambar yang memiliki kualitas gambar yang tidak terlalu baik, maka dari itu memunculkan ide pembuatan game flash "Battle Space Rocket" berbasis flash. Game "Battle Space Rocket" terinspirasi dari sebuah rocket yang akan melakukan perjalanan dengan tujuan untuk menyelamatkan bumi dari serangan para musuh yang akan menyerang bumi. Game ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*. Game ini diharapkan mempunyai sesuatu yang berbeda dari game-game lain dalam segi grafik.

Dalam pembuatan game "Battle Space Rocket" hal tersulit yang harus dilakukan adalah dalam menggunakan logika bagaimana cara menggabungkan bahasa pemrograman dan logika dalam pembuatan game sehingga dapat menghasilkan game dengan kualitas yang baik sehingga dapat memberikan kepuasan kepada siapa saja yang memainkan game "Battle Space Rocket".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan dan pembuatan game flash “Battle Space Rocket” dengan menggunakan Adobe Flash CS4?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan game flash “Battle Space Rocket” antara lain :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS4, Actionscript 2.0 dan Adobe Illustrator CS4.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
3. Game dimainkan secara *single player*.
4. Game terdiri dari 2 level.
5. Game berjenis *side scrolling*.
6. Game ini merupakan PC Games.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan game flash “Battle Space Rocket” adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi game “Battle Space Rocket” yang berjenis *side scrolling* berbasis flash. Sedangkan manfaat penelitian ini antara lain :

a) Manfaat bagi peneliti:

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata I, dan menjadi lebih mengerti bagaimana cara pembuatan game berbasis flash.

b) Manfaat bagi masyarakat luas:

Sebagai sarana hiburan dan sebagai alat untuk melatih kinerja otak.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.

2. Analisis

Perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS4 dan penggunaan *actionscript2.0*.

5. Pengujian

Dilakukanya pengujian untuk menemukan kesalahan atau error yang terjadi pada aplikasi game "Battle Space Rocket".

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Adapun berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game flash "Battle Space Rocket".

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game. Model pengujian game berupa *beta testing dan blackbox testing*.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

