

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perkembangan game di dunia menjadi semakin pesat. Hal ini terbukti dari pengelola industri game yang berlomba-lomba menciptakan game yang mendekati nyata atau riil. Hal ini membuat perancangan game memiliki prospek yang luar biasa dan juga menjadikan industri game menjadi salah satu industri yang besar di dunia. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari game yang dimainkan oleh seorang atau *single player* maupun game yang dimainkan oleh banyak pengguna atau *multiplayer*. Untuk menjadi seorang perancang game, kita bisa mempelajari suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat game. Salah satunya yaitu mempelajari Adobe Flash yang digunakan untuk membuat game berbasis desktop(komputer) maupun telepon genggam.

Teknologi game semakin berkembang dengan tampilan grafis yang semakin menyerupai asli atau *real*. Saat ini game dengan tampilan 3 dimensi menjadi favorit para gamer karena tampilannya yang berbentuk *real* atau nyata. Tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri yang tentunya tidak kalah dengan game 3 dimensi. Game 2 dimensi biasanya disukai para gamer karena mudah didapat melalui internet, dan juga karena memiliki kapasitas yang tidak begitu besar sehingga bisa dimainkan di handphone atau telepon genggam. Selain itu game flash tidak membutuhkan spesifikasi system yang besar dan memiliki tampilan menarik.

Bermain game merupakan kegiatan yang disukai oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, muda maupun tua. Bermain game tentunya memiliki efek samping baik itu positif maupun negatif, selain itu juga bisa mempengaruhi psikis dan fisik seseorang. Dari sekian banyak game banyak diantaranya yang bermanfaat bagi para pengguna atau *user* tetapi ada juga game yang tidak bermanfaat dan tidak layak dimainkan yaitu game yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal lain yang bersifat negatif. Baik buruknya game tergantung kepada pengguna atau *user*. Selain itu karena juga karena semakin menjanjikannya industri game bagi para pengembang.

Atas dasar itulah penulis mencoba untuk merancang sebuah game yang menarik dan tidak mengandung unsur yang negatif. Penulis mencoba membuat game bergenre strategy dan juga adventure dengan "judul Analisis dan Perancangan Game "Defense Your House" menggunakan adobe flash" yang tentunya mudah dimainkan, sederhana menarik dan juga melatih konsentrasi dan berfikir pengguna atau *user*. Hal ini dimaksudkan agar pengguna atau *user* merasa terhibur dan tidak bosan memainkan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah Bagaimana merancang game "defence your house" menjadi game yg menarik, namun tidak mengandung unsur *negative* dan disukai oleh semua kalangan masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis memfokuskan beberapa pokok permasalahan dalam perancangan game ini, yaitu :

1. Kategori game ini adalah *single player* atau hanya bisa dimainkan untuk satu pengguna atau user
2. Tampilan game yang akan dibuat adalah 2 dimensi
3. Navigasi menggunakan *mouse*.
4. Game terdiri dari 3 level permainan.
5. Software yang digunakan untuk perancangan game ini adalah Adobe Flash menggunakan bahasa pemrograman ActionScript, Adobe Photoshop dan juga Adobe Illustrator.
6. Target audience anak-anak dan remaja usia 12-20 tahun.
7. *No upgrade senjata*

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta

1. Menganalisa dan Merancang Game bergenre *strategy* yang berjudul "*Defense Your House*"
2. Mengembangkan sebuah game yang bergenre *strategy* berbasis flash.
3. Mengembangkan sebuah game yang menarik dan melatih konsentrasi pengguna atau *user*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan pemrograman menggunakan Adobe Flash.
 - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama perkuliahan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Menambah wawasan dalam mendesain game berbasis flash.
2. Bagi Gamers
 - a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategy.
 - b. Sebagai sarana hiburan dan *entertainment*.
 - c. Mengurangi kejenuhan dan dapat menghilangkan stress.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku-buku yang beredar di masyarakat tentang pembuat game menggunakan Adobe Flash, ActionScript, literature.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, analisis kebutuhan dan juga analisis kelayakan.

3. Metode *Testing* atau Pengujian

Metode pengujian atau *testing* yang digunakan adalah metode *testing black box*. Yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah yang dibuat sesuai dengan kebutuhan fungsional.

4. Internet

Melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci tertentu sebagai salah satu alat bantu dalam mendapatkan referensi untuk perancangan game ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik diberikan gambaran tentang sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya.

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisis system dan juga perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

