

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game. Untuk menjadi perancang game, Kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telpon genggam.

Flash adalah merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini Flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang di buat menggunakan Flash, jenisnya pun bermacam-macam. *Game* kadang - kadang kombinasikan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan *logika ActionScript*, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternative agar user dapat melakukan/mencapai sesuatu yang paling penting dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi.

Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu Flash. Skripsi ini bertujuan untuk membuat game yang menggunakan Flash dimana sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat *portable*, yang sering di sebut dengan platform independent.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi game guard of earth yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam menciptakan game Guard of Earth:

1. Game di buat dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
2. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, komputer atau laptop.
3. Game Guard of Earth ini termasuk kedalam jenis *arcade games*.
4. Dalam game Guard of Earth ini, game hanya mencapai pada dua level.
5. Pembahasan software yang digunakan dalam membangun aplikasi game Guard of Earth menggunakan Flash antara lain :
 - a. Adobe Flash CS3 Professional (ActionScript 2.0)
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk menghasilkan game *Guard of Earth* menggunakan Flash.
3. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
4. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
 - a. Agar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di berikan di kampus.
 - b. Menambah wawasan berpikir konkrit terhadap ilmu dasar yang didapat di kampus.
 - c. Dapat memberi motivasi bagi para software developer muda khususnya mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat bagi Industri kreatif:
 - a. Merupakan wujud pengabdian warga negara dalam menunjang kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.
 - b. Agar game dapat menarik pasar mobile application.

3. Manfaat bagi Lembaga:

- a. Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa tingkat akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi.

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada pada objek penelitian seperti cara memainkan game.

2. Metode Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustaka maupun dan forum-forum di internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi V Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang konsep dasar game, dasar-dasar pembuatan game, perusahaan game dunia, siklus pengembangan aplikasi game, game flash dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis sistem, analisis perancangan game, perancangan game, flowchart sistem permainan, dan perancangan antar muka game Guard of Earth.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV Pada bab ini membahas proses implementasi game Guard of Earth, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game, dan pendistribusian game.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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