

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dari antusias masyarakat yang menggunakan teknologi bukan hanya sekedar sebagai kebutuhan sampingan melainkan sebagai kebutuhan utama. Ditinjau dari peran ekonomi teknologi merupakan pendorong nilai tambah ekonomis. Nilai tambah ini dinikmati para pelaku ekonomi, sehingga menaikkan kualitas kehidupannya. Dengan kenaikan kualitas kehidupan makan semakin besar pula dorongan untuk penciptaan nilai tambah agar peningkatan kualitas hidup itu berkesinambungan. Tidak hanya dalam segi ekonomi teknologi juga sudah merambah ke bidang lainnya meliputi kesehatan, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Dunia game saat ini berkembang sangat pesat seiring kemajuan teknologi yang ada. Game yang ada untuk anak – anak bahkan orang dewasa sekaligus kini tersedia banyak dari yang berbayar ataupun gratis. Game sebagai media hiburan sangat membantu mengembalikan keceriaan saat kita jenuh dan merasa bosan.

Beberapa waktu silam mungkin kita sempat dihebohkan dengan munculnya nintendo, tapi seiring kemajuan teknologi komputer saat ini kita bisa menggunakan alat permainan yang tergolong sudah luar biasa majunya. Saat ini kita bisa menggunakan desktop , playstation yang grafisnya sudah hampir bisa dikatakan luar biasa.

Seiring kemajuan teknologi yang sangat pesat, game saat ini bisa didapatkan secara mudah melalui internet, dan game yang paling digemari untuk mengisi waktu luang saat ini adalah game dengan format flash. Game ini relatif ringan bila dijalankan dan tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar serta memiliki tampilan yang relatif menarik.

Jenis gamepun bermacam – macam mulai dari puzzle, action, adventure, strategy dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu jenis game yang cukup menantang yaitu action, game action sering kali berkaitan dengan rintangan, dimana rintangan yang ada harus dipecahkan secara cepat, tepat dan akurat. Manfaat dari game ini yaitu melatih kecepatan reflek dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul.

Game sebagai media yang paling diminati oleh orang – orang yang ingin melepas penat serta kebosanan ini juga tidak lepas dari dampak tertentu dari para pemainnya. Baik dampak positif maupun dampak negatif. Banyak game yang memberi manfaat baik bagi pemainnya, namun adapula yang memberi dampak buruk seperti game yang mengandung unsur pornografi dan juga kekerasan.

Atas dasar itulah penulis ingin mencoba menghadirkan sebuah game berjenis action, yang berjudul “ Emot Shooter” sebagai media hiburan yang bermanfaat, menarik, mudah dimainkan dan bisa mengasah kecepatan reflek bagi pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat game “Emot Shooter” berbasis flash dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis akan membatasi semuanya sebatas :

1. Game ini ber-genre action.
2. Game ini bertipe 2 dimensi.
3. Game ini terdiri dari 2 mode permainan.
4. Software yang digunakan adalah :
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. CorelDraw X4
5. Penulis tidak membahas software lain, selain Adobe Flash CS3, CorelDraw X4. Walaupun penulis menggunakan software lain untuk membuat game ini.
6. Kategori game ini adalah single player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Game Emot Shooter.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan program Strata satu Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti kegiatan pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelttian

Penelitian pada prinsipnya memiliki aspek manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah jenis varian game flash yang beredar.
2. Memberikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang sedang menyelesaikan skripsi.
3. Menambah kreatifitas dan kemampuan dalam membuat game.

1.6 Metode Penelttian

Metode Penelitian yang penulis gunakan yaitu metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap metodi ini sebagai berikut :

- a. *Concept* (konsep)
- b. *Design* (perancangan)
- c. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)
- d. *Assembly* (pembuatan)
- e. *Testing* (pengujian)
- f. *Distribution* (distribusi)

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan susun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing - masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis – jenis game, metode pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap – tiap fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa Beta testing dan Blackbox testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.