

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita sehari-hari. Tantangan yang ditawarkan oleh *game* akan selalu member efek ketagihan untuk selalu mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. Pada dasarnya *game* diciptakan untuk kepentingan hiburan atau kesenangan semata. Namun seiring berjalannya waktu *game* mulai memiliki peranan yang unik. Salah satunya adalah interaksi timbal balik antara *user* dengan *game* itu sendiri, dimana interaksi timbal balik yang dimaksud adalah *game* merespon keputusan *user* dan juga dapat memberikan keputusan layaknya *user*.

Saat ini memanah adalah salah satu cabang olahraga yang memiliki tingkat kepopuleran lumayan tinggi dikalangan masyarakat baik dalam bentuk hiburan dan rekreasi, meskipun memiliki potensi resiko yang tinggi. Untuk dapat mencobanya saat ini seseorang tidak harus terjun langsung untuk menjadi atlit panah terlebih dahulu. Pesatnya perkembangan dunia TI (Teknologi Informatika) saat ini memegang peranan penting dalam bidang hiburan khususnya *game*, yang memberikan kemudahan kepada pemain untuk dapat mencoba mengembangkan keterampilan, daya kreatifitas, serta imajinasi dalam bermain melalui *game*.

Genre *game Flash* pada dasarnya tidak begitu berbeda dengan genre *game* elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan *game education* yaitu dimana *game* yang menawarkan atau menyediakan berbagai *level* kesulitan dalam memainkannya yang menuntut daya kreatifitas dan imajiasi pemain. *Game* ini menggunakan konsep atau jenis *First Person Shooting (FPS)*, dimana *game* ini berkonsep tembak menembak yg memiliki ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama yg membuat kita dibelakang senjata. Fokus layar pada karakter dan senjata sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan *game* yang bergerak berlawanan. Pada penelitian ini akan di buat *game platformer* yang dimana dilengkapi dengan target sasaran berbagai bentuk dan dapat bergerak sesuai dengan tingkatan *level*. Selain itu *game* ini juga melatih kecepatan, tingkat akurasi, serta konsentrasi karena harus bisa mengenai papan sasaran dalam waktu tempo yang telah di tentukan, membaca arah angin, dan jarak menembak sasaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka di tuliskan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana membuat *game* menggunakan *Adobe Flash CS3* yang bermanfaat dalam mengasah daya konsentrasi maupun keterampilan menembak, menarik, inspiratif, menghibur, dan nyaman untuk dimainkan?

1.3. Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini bergenre *education*.
2. *Game* ini adalah 2D (2 Dimensi).
3. *Game* ini terdiri dari 3 *level*.
4. Parameter yang digunakan untuk naik ke *level* selanjutnya adalah telah menyelesaikan misi pada misi sebelumnya.
5. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. *Software* yang di gunakan adalah:
 - a. *Adobe Flash CS3* dengan *Action Script 2.0*
 - b. *Adobe Photoshop CS3*
 - c. *Adobe CorelDraw X5*
 - d. *Adobe Audition 2.0*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *game First Person Shooting (FPS)* .
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Teknik Informatika.
3. Menerapkan ilmu yang telah di peroleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

4. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.

1.5. Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat di peroleh baik bagi penulis maupun pihak – pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game*.

1.6. Metode Penelitian

metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan *flowchart game*.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak *Macromedia Flash* dan *Adobe Flash CS3*.

4. Uji coba.

5. Pemeliharaan.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan di susun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi *game*, aturan permainan, dan protokol komunikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita aturan permainan, genre *game*, rincian *game* dan arsitektur *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan oleh penulis