

BAB I

PENDAHULUAN

Game flash mengalami perkembangan yang sangat signifikan sejak satu dekade terakhir. Ribuan game flash dapat ditemukan dengan mudah dan bertambah terus setiap harinya. Sebagian besar pengguna komputer pernah memainkan game flash, baik dalam memainkan lewat situs game online, memainkan game facebook, game desktop sampai dengan game mobile. Alasan utama perkembangan game flash yang begitu signifikan adalah flash player (program yang digunakan untuk menjalankan file bertipe SWF) telah ter-install hampir 96% di internet browser, pasar game flash yang terbuka sangat lebar, dan pengembangan game flash yang relatif lebih mudah.

Pada awal perkembangan diawal tahun 2000-an, game flash yang dikembangkan masih cukup sederhana dari segi tampilan grafis dan *gameplay* karena teknologi Flash Player yang ada pada saat itu masih belum mendukung sebuah game yang menuntut performa tinggi dari segi sisi grafis maupun sisi kecepatan menjalankan aplikasi. Selain itu, ukuran file akhir juga dijadikan sebagai salah satu pertimbangan utama karena game flash umumnya dimainkan melalui internet browser dan harus melalui proses loading konten untuk memainkannya.

Perkembangan teknologi flash player yang diikuti dengan kecepatan akses internet mendorong para developer untuk menciptakan sebuah game flash yang lebih kompleks. Tampilan grafis yang kompleks serta efek-efek visual dan *gameplay* yang membutuhkan komputer berforma tinggi menjadikan standar baru game flash.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini membahas tentang bagaimana membuat sebuah game Petualangan Memburu Hantu menggunakan adobe flash cs 6 secara sederhana, namun mudah dimainkan dan menarik.

1.2 Batasan Masalah

Dari sudut pandang Rumusan Masalah yang ada maka diperlukan suatu Batasan Masalah agar tidak menyimpang dari topik pembahasan. Berikut langkah-langkah Batasan Masalah penulis dalam penyusunan skripsi :

- a. Software yang akan digunakan adalah adobe Flash cs 6, penulis akan menggunakan banyak frame agar hasil animasi lebih baik
- b. Penulis juga akan menambahkan ActionScript 2 sebagai landasan bahasa pemrograman dalam game
- c. Penulis juga akan menggunakan adobe photoshop cs 6 untuk mengedit hasil design gambar untuk game

1.3 Tujuan Laporan Skripsi

- a. Menambah pengalaman dalam merancang game flash Petualangan Memburu Hantu
- b. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM YOGYAKARTA"

1.4 Manfaat penelitian

- a. Hasil penelitian nantinya di harapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk pembuatan game berbasis flash
- b. Dan di harapkan dapat menjadi referensi penyusunan skripsi tentang game flash

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penulis lakukan dengan cara mencari referensi dari buku tentang game flash, dari internet dan mengumpulkan data dari teman.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, manfaat penelitian, Metode Pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori tentang game, tentang software yang akan digunakan.

BAB III : ANALISIS dan PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan pembuatan game, design ruangan dan karakter yang digunakan untuk game.

BAB IV : IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari game.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

