

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah melahirkan bentuk hiburan baru yaitu video game. Sejak kemunculan pertamanya di tahun 1972, video game terus berkembang hingga saat ini. Jika dulu game ditujukan untuk hiburan anak-anak, tapi sekarang game telah menjadi kebutuhan bagi semua umur terutama untuk menghabiskan waktu luang. Melihat peluang ini, sekarang mulai banyak developer lokal yang bermunculan. Tema-tema game yang diangkat developer lokal ini kebanyakan tentang budaya Indonesia sehingga game mereka diharapkan mampu mengenalkan budaya Indonesia ke mata dunia.

Kemunculan Adobe Flash yang dibekali Actionscript 2.0 menjadikannya aplikasi yang sangat bermanfaat terutama untuk pembuatan aplikasi interaktif, media pembelajaran, *company profile*, dan *game*. Perpaduan Adobe Flash dan Actionscript 2.0 saat ini banyak digunakan oleh para *developer* yang menginginkan aplikasi yang ringan dan memiliki tampilan yang bagus, karena Adobe Flash sendiri pada dasarnya adalah aplikasi pengolah gambar vector yang dibekali bahasa pemrograman didalamnya, sehingga kita bisa mendesain semua komponen game dengan Flash. Selain itu Flash juga menyediakan kemampuan animasi tingkat tinggi, dan mudah digunakan.

Game yang penulis buat dalam skripsi ini bergenre action, ditujukan untuk anak dan remaja dengan rentang usia 6-20 tahun dan bertema fiksi, serta dilengkapi dengan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Tujuannya adalah agar pengguna dari luar negeri mengerti dengan antar muka yang disediakan. Dengan begitu meskipun game ini tidak berhubungan dengan budaya Indonesia, tapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai game dari Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul, rumusan masalah diambil adalah :

1. Bagaimana membuat *game* dengan actionscript 2.0?
2. Bagaimana cara pembuatan dan manajemen *asset* grafis dan *sound*?
3. Bagaimana cara menerapkan animasi dalam *game* flash?
4. Kendala apa saja yang dihadapi dalam pembuatan *game*-menggunakan flash?
5. Bagaimana merancang *game* "Hunter Space Hunter" yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini diberikan beberapa batasan masalah, dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah proses pembuatan *game* dari awal sampai akhir.
2. *Game* ini merupakan *single player game* yang berarti hanya dapat dimainkan oleh satu orang dalam satu waktu.
3. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak dan remaja yaitu antara usia 6-21 tahun.
4. *Game* ini merupakan *game* 2D yang dijalankan di *desktop*.
5. *Script* yang digunakan dalam pembuatan *game* adalah *actionscript 2.0*.
6. Aplikasi yang akan digunakan adalah Adobe Flash CS3 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS3 dan CorelDraw X4 sebagai pengolah grafis, dan Adobe Soundbooth CS4 sebagai pengolah suara.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Mengetahui proses pembuatan *game* dengan AS2.
2. Menghasilkan *game* "Hunter Space Hunter" yang menarik, mudah dimainkan terutama oleh anak-anak dan remaja, dan mengandung unsur Indonesia.

3. Mengetahui cara pembuatan grafis, animasi, dan *sound* untuk digunakan di *game*.
4. Mengetahui penerapan *actionscript 2.0* dalam pembuatan *game flash*.
5. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penulis memahami alur pembuatan serta manajemen asset pada *game flash*.
2. Penulis memahami cara pembuatan *asset game* serta mampu menerapkan *actionsript 2* dalam *game flash*.
3. Memberikan hiburan kepada masyarakat dalam bentuk *game*.
4. Memperkenalkan Indonesia ke tingkat Internasional.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur
Mencari informasi baik berupa teks, atau video yang berkaitan dengan proses pembuatan *game flash* untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan.
2. Analisis dan perancangan

Penulis melakukan analisis dari *game-game* yang sudah ada sebagai referensi untuk melakukan perancangan *flowchart*, struktur navigasi, dan *storyboard* sesuai dengan apa yang dibutuhkan

3. Implementasi

Mengimplementasikan *flowchart*, struktur navigasi, dan *storyboard* yang telah dibuat dalam pembuatan *asset*, dan penerapan dalam flash.

4. Pengujian

Menguji apakah *game* yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan, baik animasi, struktur navigasi, dan alur gamenya.

5. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori tentang Flash, Actionscript 2.0 dan penjelasan tentang hal-hal yang terkait dengan pembuatan game "Hunter Space Hunter" serta penjelasan tentang beberapa *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis *game* yang akan dibuat, baik berupa model user interface, kebutuhan perancangan *game* yang diperlukan, cara bermain *game* "Hunter Space Hunter", dan gambaran umum perancangan program seperti alur / flowchart yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses pembuatan *game* Hunter Space Hunter dengan menggunakan *software* pendukung, serta pengujian program yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.