

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan bidang teknologi sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek kehidupan manusia. Peradaban terus menerus mengalami perubahan-perubahan yang cukup signifikan. Era informasi menuntut sumber daya manusia untuk dapat secara terus menerus memperoleh informasi sebagai senjata yang akan dipergunakannya untuk tetap bertahan hidup dalam kehidupan. Pesatnya perkembangan game dibuktikan dengan semakin menjamurnya industri game dan semakin banyaknya aplikasi game yang dihasilkan untuk berbagai macam platform. Tipe permainan dalam sebuah game pun semakin beragam dan memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik rasa penasaran dari para pemain untuk menyelesaikan game tersebut.

Game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. game itu sendiri bermacam-macam jenisnya. Salah satu *game* yang di gemari saat ini adalah game yang ber-genre *shooting*. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah flash. Flash merupakan program yang cukup handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (computer) maupun telfon genggam. Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan 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 dibuat menggunakan flash, jenisnya pun bermacam-macam. Ada beberapa game yang terkadang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi flash dengan kemampuan logika *ActionScript*, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternatif agar user dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi. Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu flash.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat game dengan mengangkat judul " Perancangan dan Pembuatan Game Galaxy Shooters Menggunakan Adobe Flash"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu bagaimana merancang dan membuat Game Galaxy Shooters Menggunakan Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka diberikan batasan-batasan masalah dalam merancang dan membuat Game Galaxy shooters ini yaitu :

1. Game ini ber-*genre Shooting*
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi)

3. Game ini terdiri dari 3 level
4. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah dengan cara menembak pesawat musuh dan mengalahkan musuh utama.
5. Input device yang digunakan yaitu mouse dan keyboard,
6. Kategori game ini adalah game single player,
7. Software yang digunakan :
 - a. Adobe Flash Cs3
 - b. Actionscript 2.0 sebagai script pendukung
 - c. Corel Draw X4

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

a) Internal

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada kuliah Multimedia.
2. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat game berbasis Flash.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b) Eksternal

1. Membuat aplikasi game Galaxy Shooters
2. Merancang *gameplay* dari permainan dengan *genre shooting*

1.5 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, menggunakan metode pengembangan multimedia. Metode ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*

a. Concept

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

b. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

e. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak

cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Pelaksanaan pembuatan tugas akhir ini meliputi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang perancangan aplikasi *game shooting* tersebut, dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS3 hingga sampai menjalankan aplikasi yang telah dirancang.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi aplikasi yang telah dirancang.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang mencakup kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta saran yang berguna bagi penulis.

