

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perkembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang di tawarkan industri game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat dimainkan hanya 1 orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah minigame. Untuk jadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Adobe Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telepon genggam.

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game – game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana. Game – game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format Flash, game – game Flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat Flash adalah karena game ini relatif ringan

jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari banyak game yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti game pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan seseorang, namun terdapat juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah game yang berjenis game shoter dengan judul **"Perancangan Game Pemburu Maling Berbasis Flash"** dan biasanya mudah untuk dimainkan, tidak perlu berfikir keras untuk memainkannya, sederhana, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, imajinatif, dapat dikembangkan dan di manfaatkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana membuat sebuah game sederhana berbentuk 2 dimensi yang bisa menghibur, bisa melatih konsentrasi dan kecepatan melihat,

dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain game play yang tidak sulit?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan game komputer ini, yaitu :

1. Menghasilkan suatu solusi dari masalah yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi game yang dapat menghibur.
2. Tampilan game yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
3. Kategori game ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
4. Navigasi permainan menggunakan mouse
5. Input menggunakan mouse dan keyboard.
6. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 3 level permainan.
7. *Game* yang dirancang merupakan jenis Shooter games.
8. *Game* dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat kelulusan Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus untuk belajar.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat *game* berbasis *flash*.
2. Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.
3. Sebagai sarana hiburan bagi pemain *game* ini.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan game, seperti langkah – langkah pembuatan game, mulai dari perancangan hingga game selesai.

Penulis juga mempelajari Scripting pada beberapa game Flash, kemudian penulis memilah beberapa script yang diperlukan untuk membuat sebuah game Shooter. Dalam perancangan game, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar – gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan game

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku – buku Flash Action Script, literature dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan