

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan yang ada sekarang ini sangat membantu sekali manusia dalam menjalani hidupnya. Banyak sekali perangkat-perangkat lunak yang tercipta sebagai akibat dari semakin hebatnya penemuan perangkat keras komputer. Adobe Flash CS3 adalah sebuah program yang memiliki fungsi yang bermacam-macam untuk berbagai hal kebutuhan. Melalui Adobe Flash CS3 anda dapat menggambar, Membuat Animasi, serta membuat berbagai macam game yang beraneka macam.

Adobe Flash CS3 adalah hasil pengembangan dari generasi Software Adobe Flash CS2, Di sini Adobe Flash CS3 memiliki berbagai macam perubahan serta tambahan fitur-fitur dari software yang sebelumnya, Misalnya kemudahan penggunaan Adobe Bridge, Bounding Box multiwarna, Adobe Device Central, deteksi Active Content, Peningkatan Action Script. Semua tadi adalah fitur-fitur baru di dalam software Adobe Flash CS3 yang bertujuan untuk membuat pekerjaan lebih nyaman sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih optimal. Software ini sangat populer seiring dengan kemampuannya untuk menjelajah perangkat multimedia selain Website, sehingga kita bisa melihat bila flash menjadi salah satu perangkat lunak yang cukup berpengaruh dan penting menjadi

software pendukung content saat ini. Dengan adanya software flash ini kita juga dapat membuat slide-slide presentasi yang jauh lebih atraktif, media pembelajaran atau bahkan konten-konten aplikasi yang menarik. ActionScript menjadikan software ini cukup mudah digunakan serta akan semakin efisien dalam menciptakan karya seni digital.

Untuk membuat game serta animasi yang menggunakan Adobe Flash CS3 membutuhkan beberapa tambahan script yang disisipkan di dalam proses pembuatannya. Caranya tidaklah sesulit seperti pembuatan aplikasi lainnya yang mungkin menggunakan bahasa pemrograman yang relatif lebih panjang scriptnya. Maka dari itu penulis tertarik untuk mempelajari Adobe Flash lebih dalam. Menggunakan Adobe Flash sangat memerlukan kreatifitas serta imajinasi ide-ide sehingga dapat menghasilkan hasil karya yang bagus. Penulis membuat suatu permainan game Penembak Misterius yang sangat mudah dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan hanya menekan tombol mouse saja kita dapat dengan mudah memainkan game ini sesuai dengan perintah yang ada di dalam misi. Penulis memilih judul ini karena terinspirasi dari keluarga yang dibesarkan di kalangan militer. Untuk itu penulis berusaha membuat Skripsi dengan Judul : "Analisis dan Perancangan Game Penembak Misterius Dengan Menggunakan Adobe Flash".

Penulis berharap game ini dapat digunakan, menghibur dan bermanfaat khususnya bagi pemula atau anak-anak, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana membuat game Penembak misterius yang Menarik serta mudah untuk Dimainkan?”.

## 1.3 Batasan Masalah

- 1.Game ini menggunakan Adobe Flash sebagai software pembuatnya
- 2.Game penembak misterius berupa Animasi 2D
- 3.Perangkat input game melalui Mouse
- 4.Memiliki 3 level permainan
- 5.Tidak membahas software lain walaupun penulis menggunakan sedikit bantuan software lain.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 1.Menghasilkan Game Penembak misterius
- 2.Untuk memenuhi syarat kelulusan program strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.
- 3.Menerapkan ilmu yang didapat penulis selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

4.Guna menjadi acuan para pembuat game di masa depan,khususnya mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

- 1.Mampu melahirkan jenis game yang bervariasi.
- 2.sebagai suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran mengenai penggabungan pelajaran Multimedia dan Pemrograman.
- 3.Sebagai sarana hiburan serta selingan menghilangkan rasa jenuh bekerja di depan komputer.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat skripsi ini melalui beberapa tahap yaitu :

- 1.Pengumpulan data melalui wawancara sebagai acuan dalam membuat game,serta teori-teori yang mendukung.
- 2.Menganalisa masalah dari data yang sudah diperoleh.
- 3.Perancangan aplikasi *game* yang digunakan sebagai acuan dalam implementasi.
- 4.Mengimplementasi perancangan dan hasil analisa dengan membangun Game.

5. Melakukan pengujian terhadap aplikasi game yang telah dibuat.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi pembuatan game ini, penulisan menggunakan sistematika sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini yaitu menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang game itu sendiri meliputi sejarah, jenis-jenis game, tahap-tahap pembuatan game, perangkat lunak serta Hardware yang digunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang teknik serta analisis untuk membangun game "PENEMBAK MISTERIUS".

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang proses pembuatan perancangan game "PENEMBAK MISTERIUS" menggunakan Adobe Flash CS3.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang saran serta kesimpulan pembuatan game.