

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan games di komputer sangat cepat. Para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat. Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki kata dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian "kelincahan intelektual" (*intellectual playability*). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Bermain game adalah suatu proses "*fine tuning*" (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

Salah satu klasifikasi dari game itu sendiri yaitu *Side Scrolling Game*. *Side Scrolling game* atau *side scroller* adalah jenis permainan komputer (game) yang sistem permainannya (gameplay) ditunjukan dari sudut pandang 2 dimensi dan pada karajternya biasanya berjalan ke kiri dan kanan untuk mencapai tujuan akhirnya (goal). Genre game yang paling terkenal dari side scrolling game adalah permainan platform, dimana action adventure game menampilkan lompatan, memanjat, dan karakter yang berlari yang sudah diatur dalam urutan tiap levelnya. Game Super Mario Bross merupakan salah satu contoh game bergenre side scrolling. Mario adalah salah satu karakter paling terkenal dalam sejarah permainan video. Mario digambarkan sebagai tukang kayu juga tukang ledeng Italia yang pendek dan gemuk di Kerajaan Jamur.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan membuat skripsi dengan judul **"PEMBUATAN GAME SIDE SCROLLING CATCH THE APPLE"** menggunakan *Adobe Flash CS3*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Game Side Scrolling Catch The Apple?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dari judul “Pembuatan Game *Side Scrolling Catch The Apple*” meliputi :

1. Game ini ber-genre *Side Scrolling*
2. Game ini terdiri dari 2 level
3. Skor berdasarkan banyaknya apel yang diperoleh dan jumlah ulat yang diinjak.
4. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Terdapat menu *highscore*.
6. Software yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Action Script 2.0

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun game ber-genre *Side Scrolling*
2. Syarat kelulusan program “SI” serta memperoleh gelar “S.KOM” di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

3. Bagi Masyarakat

Meningkatkan ketangkasan dan kelincahan anak.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Pengamatan

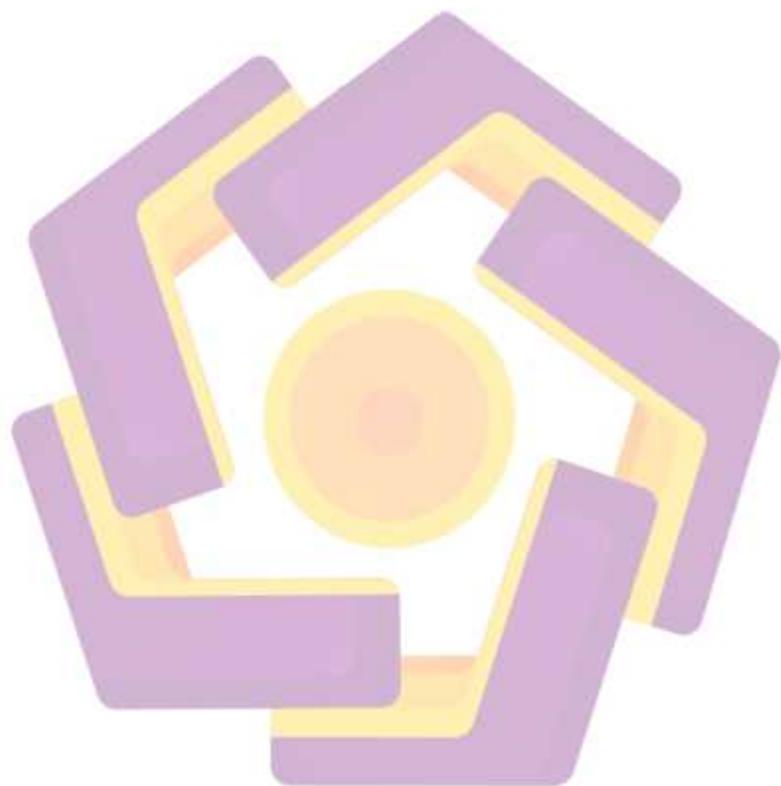
Metode dengan mengamati game-game serupa seperti Super Mario Bros.

2. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, kesempatan dan ancaman terhadap sistem.

3. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.



4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan Actionscript.

5. Uji coba

6. Pemeliharaan

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

Bab 1 :Pendahuluan

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

Bab 2 :Landasan Teori

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, jenis-jenis game, tahap-tahap pengembangan game, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab 3 :Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre Side Scrolling, rincian game (tokoh - tokoh yang terdapat pada game tersebut), arsitektur game, strategi kreatif.

Bab 4 : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, dan uji coba program.

Bab 5 : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

