

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi pada komputer, televisi, radio, semakin maju di zaman sekarang ini. Tidak hanya itu, kemampuan Sumber Daya Manusia pun ikut meningkat seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi. Dengan mengikuti perkembangan Teknologi Informasi konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti Playstation 3, Nintendo. Misalnya game Duck Hunt, bahkan game-game lain yang dihasilkanpun menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing.

Kualitas cerita, gambar, suara dan sistem permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba game dan konsol yang baru. Oleh karena itu, banyak generasi muda mencoba membuat game mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka yang berhasil membuatnya.

Generasi muda Indonesia tidak mau kalah dalam menciptakan game yang orisinal karya anak bangsa sendiri. Banyak game yang mereka buat dengan kualitas yang lumayan meski hanya komersial saja.

Beberapa tahun lalu, Pada masa jaya konsol NES, ada sebuah game tembak-tembakan yang cukup unik pada saat itu yaitu duck Hunt. Game yang berjudul Duck Hunt tersebut memperlihatkan beberapa bebek yang terbang berlintasan pepohonan, dan harus menembak bebek tersebut menggunakan pistol infra merah yang sudah disediakan sepaket dengan gamenya. Interaksi yang unik merupakan inovasi yang benar-benar menarik minat para gamer untuk memainkannya. Terbukti dari hasil penjualan game Duck Hunt yang merupakan

game dengan penjualan terbaik mencapai hampir 30 juta unit di seluruh dunia. Selain itu, sekarang ini game tipe shooting sudah berkembang luas dengan berbagai jenis permainan dan grafik yang memukau. Mulai dari First Person Shooter (FPS) yang dinamis seperti seri Half life, hingga ke Shooting Arcade yang bertempo cepat seperti game Time crisis.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul membuat game pemburu burung.

Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana Membuat Game Tembakan Pemburu Burung Menggunakan Macromedia Flash?

1.2 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ber-genre action
2. Game ini memiliki 5 level, dan skor permainan
3. Game ini memberikan waktu pada pemain selama 20 detik disetiap levelnya untuk menyelesaikan permainan.
4. Game ini dibuat untuk dimainkan single player
5. Software yang digunakan Adobe Pothoshop, Macromedia Flash dan Actionscript sebagai script pendukung.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Macromedia Flash dengan harapan suatu saat karya-karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemograman lainnya.

Tujuan penelitian lainnya adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat game bergenre action dengan nama judul Membuat Game Tembakan Pemburu Burung Menggunakan Macromedia Flash?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi AMIKOM
Memperkaya koleksi skripsi dipergustakaan Amikom tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Bagi Penulis
Dapat menyatukan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan untuk membuat sebuah game.

1.5 Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis **SWOT** untuk mengetahui kekurangan, kekuatan kelebihan, ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan struktur navigasi game .

3. Implementasi

Implementasi hasil pembuatan ke dalam perangkat lunak Macromedia Flash dan penggunaan actionscript.

4. Ujicoba

5. Pemeliharaan

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game dan protokol komunikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan implementasi pembuatan game dan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian serta pembahasan dari tiap class/ method/ fungsi utama.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

