

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung sejak lama. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Evolusi game komputer dimulai dari game komputer pertama seperti *Pong* dan *Space War* yang sukses luar biasa pada zamannya. 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.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, game-game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format flash. 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 dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik serta tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Dari banyak game yang ada, masih didominasi oleh karakter-karakter dari luar seperti Amerika dan Jepang. Maka dari itu pada penulisan skripsi ini penulis akan membuat game “Serangan Buto Ijo” yang diharapkan dapat sedikit mengangkat tokoh atau karakter game yang diambil dari cerita rakyat Indonesia, khususnya provinsi Jawa Tengah, yaitu Timun Mas. Game ini akan dibangun menggunakan *software* Adobe Flash CS3.

Cara memainkan game ini pemain menembak Buto Ijo yang turun dari atas layar dengan cara menggerakkan Timun Mas dimana Timun Mas merupakan tokoh lakon pada game ini, dan menembak menggunakan klik kiri mouse. Jika tembakan mengenai Buto Ijo maka akan mendapatkan poin. Game ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda di setiap levelnya, dimana semakin tinggi level maka tingkat kesulitannya pun akan semakin besar. Penulis berharap game yang akan dibuat ini dapat menghibur sekaligus digunakan sebagai media untuk memperkenalkan karakter-karakter Indonesia, khususnya provinsi Jawa Tengah, yaitu karakter Timun Mas dan Buto Ijo.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana membuat game “Serangan Buto Ijo” menggunakan *software* Adobe Flash CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan game, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan masalah, agar masalah yang dibahas tidak keluar dari ruang lingkup pokok pembahasan. Dalam penulisan ini, penulis hanya membahas mengenai:

1. Pembuatan animasi teks dan gambar, deklarasi *Actionscript* menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
2. Edit teks atau gambar agar lebih maksimal menggunakan Adobe Photoshop CS3.
3. Game memiliki 5 level kesulitan.
4. Game dimainkan secara *single player*.
5. Edit suara objek agar lebih maksimal menggunakan Adobe Audition 3.0.
6. Pencocokan suara dengan model yang telah tersedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat game Serangan Buto Ijo menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Menambah pengetahuan penulis dalam membuat dan merancang sebuah game.
3. Menambah jumlah populasi game yang ada di Indonesia.
4. Menciptakan hasil karya dengan media game untuk menumbuhkan rasa kreatifitas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai bahan latihan dalam mengenal software Adobe Flash CS3 yang diharapkan seseorang mampu untuk membuat game sendiri.
3. Sebagai game sederhana yang dapat dimainkan dalam waktu senggang.
4. Sebagai referensi dalam dunia game dan animasi bahwa membuat game itu mudah dan banyak cara untuk membuatnya. Apa saja *tool/software* yang digunakan dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatannya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan game ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan rancangan aplikasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu, dan mengumpulkan data atau informasi dari situs-situs yang obyektif.

2. Metode Pengamatan

Yaitu, mengamati dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang teredia atau dapat diperoleh dari berbagai sumber.

3. Proses Desain

Penulis melakukan pembuatan desain untuk proses *user interface* program tersebut.

4. Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi dan pengujian dari hasil desain yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan memuat uraian secara garis besar dalam penyusunan dan penulisan format penelitian yang ada.

1. Bab I Pendahuluan :

Bab pendahuluan berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian dan jadwal kegiatan penelitian.

2. Bab II Landasan Teori :

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat

berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem :

Bab analisis dan perancangan sistem berisi perancangan dan pembuatan game yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan game dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan :

Bab Implementasi dan Pembahasan berisi hasil dari pembuatan game yang telah dibuat dengan melihat output yang dihasilkan oleh aplikasi dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan aplikasi.

5. Bab V Penutup :

Bab Penutup berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.