

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, portal game flash mulai bermunculan nama - nama terkenal seperti armor games, newsground, dan portal game flash lain yang hampir tidak terhitung jumlahnya menjamur di internet. Genre game yang di bawakan pun sangat bervariasi salah satunya game yang bergenre action, dengan kualitas gambar dan permainan yang memukau. Ini membawa kita pada flash 9 (flash CS3) di mana ActionScript 3 diimplementasikan untuk pertama kali. Perubahan yang dibawa cukup drastis sampai - sampai memerlukan ActionScript Virtual Machine (AVM) yang baru untuk mengeksekusi script pada saat runtime.

Pasar game flash masih ada sampai sekarang, dan diperkirakan masih ada terus berkembang selama beberapa tahun ke depan. Meningkatnya performa flash dan kemampuan 3D pada flash CS4 (serta library - library 3D untuk ActionScript lainnya, seperti pepervision3D, Away3D, atau Sandy3D) membuka peluang untuk jenis game yang lebih bervariasi dan menggunakan grafis 3D yang bisa mendekati kualitas Playstation 1.

Beberapa tahun lalu, pada masa jaya konsol NES, ada sebuah game tembak - tembak yang cukup unik pada saat itu yaitu game Duck Hunt. Game yang berjudul Duck Hunt tersebut memperlihatkan beberapa bebek yang terbang berlintasan diatas pepohonan, dan harus menembak bebek

tersebut menggunakan pistol infra merah yang sudah disediakan sepaket dengan gamenya. Interaksi yang unik ini 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 “Perancangan Game Mouse Hunter Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun game Mouse Hunter menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini ber-*genre action*.
2. Game ini memiliki 2 level, dan skor permainan.
3. Game ini memberikan waktu pada pemain selama 60 detik disetiap levelnya untuk menyelesaikan permainan.
4. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Software yang digunakan Adobe Flash CS3, Photoshop, Adobe Audition dan *action script* sebagai script pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Adobe Flash CS3 dengan harapan suatu saat karya - karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya - karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Sirata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan Membangun game bergenre action dengan nama "Mouse Hunter".

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

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.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

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

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

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

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, 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, 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, *creative strategy*.

BAB IV 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, pengujian untuk game project berupa whitebox testing dan blackbox testing.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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