

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang modern ini, manusia dihadapkan pada teknologi-teknologi yang perkembangannya semakin pesat. Tidak terkecuali perkembangan *software* yang saat ini beragam dan mempunyai kelebihan sendiri. Tidak hanya dalam hal *software* aplikasi saja, tetapi dalam dunia game juga sama. Game merupakan sarana yang paling efektif sebagian orang di dunia untuk melepas kepenatan. Mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa memainkan game. Bukan hanya itu, tidak sedikit orang yang menjadikan game sebagai sarana untuk menghasilkan uang. Contohnya saja game *online* yang ada di situs jejaring sosial *facebook* yaitu *Texas Holdem Poker*.

Telepas dari manfaat bermain game, penciptaan game sendiri sudah dimulai selama lima dekade. Dimulai dari game konsol pertama bergenre *arcade* yang sederhana "Pong" kemudian berlanjut ke game konsol 8bit dengan tampilan 2 dimensi dengan grafis yang lebih bagus yang didominasi oleh Nitendo dengan game-nya seperti *Super Mario Bros*. Memasuki tahun 1990-an tepatnya tahun 1994 dunia game mengalami peningkatan dengan kemunculan game *First Person Shoot* yaitu *Doom*. Perkembangan komputer yang semakin maju menyebabkan game terus berkembang dengan tampilan grafis yang jauh lebih bagus apalagi memasuki tahun 2000. Game yang

bermunculan menawarkan berbagai macam genre game dengan tampilan grafis yang berbeda-beda, mulai dari 2 dimensi maupun 3 dimensi. Tampilan game 3 dimensi saat ini telah mendominasi sebagian besar game yang bermunculan saat ini.

Dalam memainkan game 3 dimensi ini membutuhkan spesifikasi pc komputer yang tinggi tergantung pada *system requirement* tiap game tersebut. Hal ini merupakan kendala sebagian orang terutama di Indonesia. Menurut sebagian orang untuk meng-upgrade/membangun sebuah pc komputer dengan spesifikasi diatas standar *pc gamer* komponen-komponen yang dibutuhkan masih mahal. Sedangkan untuk game bergrafis 2 dimensi semua spesifikasi komputer dapat dimainkan karena game ini sangat ringan dan hanya membutuhkan kapasitas harddisk kecil.

Kita mengakui bahwa game yang bergrafis 3 dimensi itu lebih menarik namun tidak semua orang dapat memainkannya. Bukan karena pc komputer mereka tetapi cara bermain yang jauh lebih sulit tergantung dari jenis/genre game tersebut. Sebernarnya game yang menarik itu tidak hanya dilihat dari segi grafis saja tetapi dari cara penyajian game tersebut, misal dari segi cerita atau dari segi penokohan karakter yang ada dalam game.

Atas dasar itulah penulis mencoba membuat game yang menarik hanya dengan tampilan grafis 2 dimensi berbasis flash sehingga membuat orang ingin mencoba memainkannya. Game tersebut bergenre game aksi dan akan diberi judul "Gangsters Of School".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut: “Bagaimana cara membuat game berbasis flash yang menarik dengan menggunakan actionscript 2.0 pada Adobe Flash CS4 Profesional dan dapat diminati oleh siapapun?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi game komputer ini, yaitu:

1. Game ini adalah game berbasis flash.
2. Game ini hanya dijalankan pada komputer/laptop saja.
3. Game dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS4 Profesional.
4. Game ini dirancang menggunakan actionscript 2.0.
5. Karakter dalam game ini berjumlah 3 karakter.
6. Game dimainkan secara single player (1 orang pemain)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah game berbasis flash yang menarik menggunakan actionscript 2.0 pada Adobe Flash CS4 Profesional dan dapat diminati oleh siapapun.

2. Memperkaya koleksi aplikasi game buatan Indonesia sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain:

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas dan kemampuan *programming* penulis disatukan, untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu menghibur para pemainnya.

2. Pemain (Player)

Dengan bermain game ini pemain dapat melatih kepekaan, melatih *problem solving*, ketelitian, melatih supaya dapat berbahasa Inggris dan mengembangkan kemampuan menerapkan strategi. Selain itu manfaat yang paling penting adalah dapat menghilangkan stres dan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literatur yang mendukung kelengkapan informasi.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati game-game yang saat ini banyak berkembang sehingga menjadi acuan bagi penulis untuk merancang game. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa game flash, kemudian memilah dan mendokumentasikan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah game.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang saling berhubungan tiap babnya. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas Juga mengenai program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*.

3. BAB III PERANCANGAN

Membahas tentang proses perancangan game ini meliputi gambaran umum game, rincian game, dan proses perancangan game.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dari perancangan game yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

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

