

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-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, dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik, positif ataupun negatif. Ada beberapa game yang tidak layak untuk dimainkan karena terlalu mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negative. Dan tentu saja baik buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya. *Shooting The Monsters* adalah game ber-Genre shooting. Dengan view *first person shooting* (sudut pandang orang pertama). Game ini menggunakan mouse sebagai pointer (kursor target) yang bergerak sesuai dengan gerakan mouse untuk menembak beberapa monster yang melintas di layar, dan akan menghadapi Bos di akhir tiap levelnya untuk bisa melanjutkan ke level selanjutnya. Game yang sama dengan game ini adalah *Chicken Shoot*, *Virtual Cop*, dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah adalah bagaimana membuat game "*Shooting The Monsters*" menggunakan Adobe Flash Cs4?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dalam penelitian ini dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini ber-genre *Shooting*
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi)

3. Game ini terdiri dari 2 level
4. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah mengumpulkan score yang didapat dari menembak monster dan matinya musuh utama.
5. Input device yang digunakan yaitu mouse dan keyboard,
6. Kategori game ini adalah game single player.
7. Software yang digunakan :
 - a. Adobe Flash Cs4
 - b. Actionscript 2.0 sebagai script pendukung

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun game *Shooting The Monsters*, sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai sarana bermain.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang diperoleh dapat dirasakan baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

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

- a. Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.
- b. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *Shooting Games*,
- c. Dapat menambah wawasan bahasa pemograman Adobe Flash AS 2.0,
- d. Menambah wawasan dalam mendesain game yang kompleks.

3. Bagi gamers

- a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategi.
- b. Mengurangi stres dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan

2. Perancangan

Perancangan grafik dan *flowchart* game.

3. Metode Kepustakaan

Penelitian mengacu pada buku-buku *flash action script*, literature dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dibuat.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS4 dan penggunaan *actionsript 2.0*.

5. Uji Coba

Menguji apakah aplikasi bisa berjalan sesuai dengan perancangan

6. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, tahap-tahap pembuatan game, teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game ini, penjelasan mengenai software-software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre game, rincian game dan flowchart dan perancangan antarmuka game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil uji coba dari game tersebut dari perancangan sistem, pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk game project hanya berupa whitebox testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

