

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, game flash banyak digemari oleh kalangan gamers. Tampilan yang menarik dan pengoperasiannya yang cenderung mudah membuat aplikasi ini dipilih sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. Pasar game flash pun masih ada sampai sekarang, dan diperkirakan masih terus berkembang selama beberapa tahun ke depan. Meningkatnya performa tiap software dalam pembuatannya juga menjadi penunjang perkembangan game tersebut.

Genre game yang di bawaikan pun sangat bervariasi salah satunya game yang bergenre shooting. Hal ini membawa kita pada Adobe flash CS3 di mana ActionScript 2 diimplementasikan didalamnya.

Pada dasarnya game ini tidak jauh berbeda dengan genre game lainnya. Pada penelitian ini, digunakan genre *shooting* yaitu game yang menawarkan ketegangan dalam mencapai setiap level yang tersedia dengan batasan waktu yang sudah ditentukan. Game ini menggunakan konsep *shooting*, karakter yang dijadikan target dapat berjalan, melompat dan bersembunyi. Ketepatan menembak sasaran, kejelian dalam melihat sasaran, dan adanya batasan waktu dalam setiap levelnya bisa sebagai sarana penghibur dan melatih kecepatan.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibangun skripsi dengan judul “Analisis dan Pembuatan *Game Squirrel Hunt* Menggunakan Adobe Flash CS3”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana menganalisa dan membangun game *Squirrel Hunt* 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 shooting*,
2. Game ini memiliki 3 level, dan skor permainan.
3. Game ini memiliki batasan waktu disetiap levelnya.
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 dengan harapan suatu saat karya - karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya - karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Membangun game bergenre shooting dengan nama "*Squirrel Hunt*".
2. Sebagai tahapan akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi AMIKOM  
Memperkenalkan STMIK AMIKOM sebagai salah satu universitas pencetak game di Indonesia.
2. Bagi Penulis  
Dapat membuat suatu hobi sebagai objek pembelajaran.

### 1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis  
Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan system dan analisis kelayakan sistem.
2. Perancangan  
Perancangan grafik dan flowchart game.
3. Implementasi  
Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Macromedia Flash dan penggunaan *action script*.
4. Ujicoba
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, jenis-jenis game Flash, dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

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

## **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.

## **BAB V PENUTUP**

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