

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 side scrolling, dengan kualitas gambar dan permainan yang memukau. Ini membawa kita pada flash 9 untuk menjalankan game flash tersebut. Perubahan yang dibawa cukup drastis dari yang menggunakan action script 1.0 kemudian berkembang ke action script 2.0 dan sekarang sudah banyak game flash yang menggunakan action script 3.0 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.

Pada awal muncul Game Mario Bros yang terkenal sebagai salah satu game yang mempopulerkan side scroller yang bisa kita mainkan sekarang ini, walau sebenarnya genre ini diawali oleh game berjudul *Donkey Kong*.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul “Perancangan *Game Bulwark Of Village* Dengan Menggunakan Macromedia flash 8”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun *Game Bulwark Of Village* Dengan Menggunakan Macromedia flash 8?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini ber-*genre side scrolling*
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 Macromedia flash 8, Photoshop, Adobe Audition dan *action script 2.0* sebagai script pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Macromedia flash 8 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 Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan Membangun game bergenre side scrolling dengan nama "*Buhwark Of Village*".

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
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.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menghibur dari rasa kejuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress.

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 macromedia flash 8 dan penggunaan *actionscript 2.0*.

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.