

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman saat ini, kemudian di ikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat beberapa produsen *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang menarik. Persaingan ini sudah terlihat pada awal tahun 80-an awalnya *game* yang di produksi hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang saja, dan *game* yang dimainkan juga masih sangat sederhana dengan grafis yang masih kasar. Seiring perkembangan teknologi *game* saat ini beberapa *game* sudah memiliki grafis yang lebih halus dan detail, tidak hanya untuk memuaskan atau hanya untuk kesenangan, *game* yang diciptakan juga terdapat unsur edukasi, simulasi, baik yang dimainkan secara *offline* ataupun *online* dengan grafis 2D maupun 3D.

Pada saat ini dapat kita lihat banyak orang yang menggunakan peralatan yang berteknologi tinggi sebagai *platform* untuk memainkan *game*, sebagai contoh *Play station*, *X Box*, *Psp*, *PDA/SmartPhone*, bahkan *PC Gaming*. Dengan semakin banyaknya *game* yang dibuat dan *platform* yang berteknologi tinggi, maka penulis ingin menyajikan sebuah *game* yang menarik dan interaktif.

Game ini dibuat dengan karakter berbentuk Robot Kelereng, dalam permainan ini Robot Kelereng akan mengalahkan robot-robot lainnya. Ketika misi untuk mengalahkan Robot musuh sudah tercapai kita bisa melanjutkan ke *level*

atau *stage* selanjutnya, tentu saja setiap *level* akan mengalami tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan di akhir *level* kita akan bertemu dengan bos lawan.

Cara pembuatan *game* dengan mengadopsi dari Multimedia, menggunakan Flash akan lebih mudah untuk memainkannya, dengan grafis yang sederhana dan tingkat kesulitan dalam *game* yang berbeda diharapkan *game* ini bisa menjadi salah satu media hiburan untuk pemainnya disela-sela waktu senggang ataupun disaat pekerjaan menumpuk, secara bersamaan juga *game* dapat mempertajam daya analisis dan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana cara membuat *game* "Battle Kelereng" menggunakan Flash dengan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini batasan masalah yang diambil penulis adalah:

1. Didalam *game* ini terdapat 3 *level*, di setiap levelnya terdapat kesulitan yang berbeda-beda. Untuk melanjutkan ke *level* selanjutnya harus menyelesaikan target misi yang diberikan.
2. Bersifat *offline game* dan *single player*.

3. *Game* ini ditunjukkan untuk semua Umur.
4. *Game* ini memiliki main Menu: *Play, Setting, dan Exit.*
5. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer *Desktop* bersistem operasi Windows XP.
6. *Software* yang utama digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS6 dan Action Script 3.0 selain itu penulis juga menggunakan beberapa *Software* multimedia lain, seperti Adobe Photoshop CS6.

1.4 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan *game* "*Battle Kelereng*" untuk OS Windows menggunakan Flash.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yaitu menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, Broadcasting TV.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek Multimedia khususnya *game* 2D.
5. Sebagai salah satu media hiburan.

6. Membuat *game* bergenre Action Adventure berbasis Flash.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Bagi penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, sehingga dapat membangun sebuah bisnis *game*.

2. Bagi masyarakat umum.

Sebagai Media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi mereka untuk membuat dan mengembangkan sebuah *game*.

1.6 Metodologi

Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.

2. Analisis

Mencari referensi dari situs-situs di Internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan pembuatan *game* ini.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep *game* yang akan dibuat meliputi *flowchart game*, perancangan design, perancangan antarmuka dan karakter.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS6 dan penggunaan *ActionScript 3.0*.

5. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung orang yang berpengalaman dalam pengerjaan *game* sejenis.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar-belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang pengertian *game*, sejarah *game*, langkah-langkah pembuatan *game*, bahasa pemrograman yang digunakan, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan *game* "Battle Kelereng".

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada tahap ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan *game* secara umum serta segala kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan dan pembahasan tentang pembuatan *game*, serta hasil-hasil yang telah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya. Proses pengoreksian *game*, dan hasil implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan dari proses pembuatan *game* dan diajukan beberapa saran dan kritik dari pembahasan yang ada, guna untuk menghasilkan karya yang lebih baik.