

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan *game* khususnya memang belakangan ini sangat pesat sekali. *Game-game* seperti *game online* maupun *game offline*. Secara umum *game* merupakan sebuah aplikasi yang menyimulasikan kehidupan manusia kedalam perangkat lunak, dan seolah-olah *user* yang memainkan masuk ke dalam dunia *game* tersebut. *Game* juga merupakan salah satu pilihan yang paling banyak digunakan atau dipilih untuk melepas waktu senggang atau waktu luang yang mereka punya. Sebagai *media* untuk melepaskan penat pikiran karena seharian bekerja atau belajar dan juga melakukan kegiatan lainnya sehari-hari. *Game* juga memiliki dampak positif dan negatif buat para pemainnya. Banyak *game* yang juga dapat memberikan manfaat bagi penggunanya dan dampak buruk seperti *game* yang berbau pornografi dan lainnya yang juga memiliki konsep sama.

Ada banyak jenis *game* dan *software* yang digunakan untuk membuat *game*, seperti : *RPG Maker*, *3D Game Studio*, *Adobe Flash*, dan sebagainya. Disini penulis akan menggunakan *Adobe flash CS3* untuk membangun *game* berjenis *side scrolling*. Semuanya dapat dilakukan di *Adobe Flash CS3* dari animasi, *audio* dan juga *script* semuanya dilakukan oleh *software* ini. Sehingga *software* ini sangat efisien dalam banyak hal. Tentunya dengan bantuan *software editing Adobe Photoshop CS3* untuk beberapa *design* dalam *game*. Disini penulis mencoba merancang dan membuat *game "Adventure of Phantom Knight"*. *Game Adventure of Phantom Knight* merupakan *game* berjenis *side scrolling*.

Game Adventure of Phantom Knight ini merupakan *game* berjenis *adventure* (petualangan) tentang seorang prajurit *Phantom Knight* untuk membebaskan seluruh rakyat kerajaan yang seluruhnya telah dijadikan batu oleh *the Darkers*, di dalam perjalanannya *Phantom Knight* menemui banyak rintangan dan *Phantom Knight* juga harus mengalahkan setiap prajurit *the Darkers* untuk menambah *LP(Life Point) pool*, agar nantinya *LP pool* yang dimiliki oleh *Phantom Knight* mencukupi untuk bertarung dengan *the Darkers* di akhir *level*, serta mengambil poin-poin yang tersedia secara acak untuk menambah nyawa dan dapat bertahan lama dalam *game* tersebut. Dan di setiap *level*nya akan tersedia rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih sulit di tiap kenaikan *level* karena *variant attack* dari *boss battle* di setiap akhir *level* yang ada dalam *game* tersebut.

Cara bermain *game* ini adalah menggunakan arah pada keyboard yaitu ke atas, bawah, kiri dan kanan. Beberapa tombol lainnya untuk *attack* dan *jump* yang ada di setiap *level* dan juga untuk *boss battle* di setiap akhir *level*.

Adventure of Phantom Knight ini bisa di bilang *fun*. Untuk memberi hiburan pada *user* yang memainkannya. *Game* ini dibuat hanya dengan menggunakan *adobe flash cs3* dan juga *adobe photoshop cs3* sebagai penghasil beberapa *design/grafiknya*. Dengan begitu *user* tidak terbebani oleh kapasitas yang terlalu besar atau grafik yang terlalu berat. Semua *computer/netbook, tablet PC* dan *HP/ponsel* dengan *OS(Operating system)* nya memakai *Windows* dan juga *android* tidak mengalami masalah untuk memainkan *game* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini yaitu : Bagaimana membuat *game* “*Adventure of Phantom Knight*” berbasis *flash* menggunakan *Adobe Flash CS3* dan juga *Adobe Photoshop CS3*?

1.3 Batasan Masalah

Tidak semua hal akan dibahas pada laporan ini, mengingat luasnya *game* jika harus dijabarkan dengan sangat detail. Semuanya sebatas sebagai berikut:

- 1) *Game* dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS3*, dan *Adobe Photoshop CS3* untuk beberapa *design* dan grafik pada *game*.
- 2) *Game* dirancang untuk dimainkan secara *single player*.
- 3) *Game* ini ditujukan untuk usia 13 tahun ke atas.
- 4) *Game* bertipe 2 dimensi dan *side scrolling*.
- 5) *Game* ini hanya terdiri 3 *level*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menghasilkan *game* berjenis *adventure* berbasis *flash*.
- 2) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S1 teknik informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

- 3) Dapat menerapkan pengetahuan yang didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK Amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh matakuliah Komputer Grafis dan Multimedia.
- 4) Dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang saling berhubungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan *game* ini sebagai berikut:

- 1) Memperkaya varian *game adventure flash* yang sudah ada.
- 2) *Game* ini juga membantu melatih konsentrasi, ketelitian dan imajinasi serta kewaspadaan pemain.
- 3) Memberikan hiburan pada pemain.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

- 1) *Concept* (konsep) : Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu juga menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi tersebut (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).
- 2) *Design* (perancangan) : *Design* (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur *program*, gaya, tampilan dan kebutuhan *material*/bahan untuk program *game*.

- 3) *Material collecting* (pengumpulan bahan) : *Material collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan *parallel* dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak *parallel*.
- 4) *Assembly* (pembuatan) : Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.
- 5) *Testing* (pengujian) : Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/*program* dan dilihat apakah ada keesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
- 6) *Distribution* (distribusi) : Tahapan dimana aplikasi di simpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan

digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi *game*, jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan *game*, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan *game* tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan *game*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk *game project* berupa *black box testing* dan *beta testing*.

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan

Berisi pemaparan singkat berupa kesimpulan mengenai hasil penelitian.

B. Saran

Berisi saran yang direkomendasikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.