

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Program permainan (game) pada saat ini sudah tidak bisa terpisahkan dengan pengguna komputer. Dan kebanyakan pengguna komputer menghabiskan waktu untuk sekedar melepaskan kejenuhan dan kebosanan dengan bermain game. Game saat ini sudah memiliki berbagai macam genre seperti FPS (First Person Shooter), RTS (Real Time Strategy), RPG (Role Playing Game), Construction and Management Simulation Games, Vehicle Simulation, Adventure Games.

Salah satu Jenis Game adalah Game Real Time Strategy (RTS). Game Real Time Strategy (RTS) adalah game strategi berbentuk perang yang dilihat secara mata elang. Pada sudut pandang ini memberikan kejelasan dan keleluasaan untuk memantau seluruh area yang ada dalam game atau dapat digunakan juga untuk memantau musuh-musuh yang ada disekitar area. Selain itu pemain juga dapat mengumpulkan sumber daya, memproduksi barang atau persenjataan, meningkatkan kemampuan teknologinya, maupun memanggil dan menambah pasukan untuk membantu dalam pertempuran. Game Strategy ini menekankan strategi, taktik, logika berpikir, kemampuan adaptasi dan kemampuan melahirkan ide tidak hanya lebih akurat, tetapi juga lebih cepat. Dengan berkembangnya kemajuan teknologi, game-game 2 dimensi menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format flash.

Flash menjadi salah satu pilihan utama karena kelebihan game berformat flash ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengembangkan suatu game real-time strategy Battle Gear menggunakan adobe flash. Yaitu suatu game dengan single player. Pada game ini player diharuskan menyerang negara lain dengan operasi militer dan masuki wilayah musuh melalui darat, laut dan udara kemudian mempertahankanya dari serangan militer pihak musuh. Permainannya akan dibatasi oleh 2 kategori yaitu banyaknya jumlah unit yang bisa dikeluarkan dan seberapa kuat benteng bisa bertahan. Pemain harus bisa mengatur pengeluaran biaya untuk membeli sebuah unit. Game ini mengacu pada game 3D seperti Company of Heroes, dan Man of War. Karena game-game tersebut mewajibkan komputer memiliki spesifikasi komputer yang berat, maka dibuatlah game battle gear ini menggunakan flash untuk mengatasi masalah spesifikasi yang berat tadi. Pembuatan aplikasi game akan dibahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul "*Pembuatan Game Personal Computer Single Player Real Time Strategy "Battle Gear"*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitubagaimana membuat game *Battle Gear* menggunakan *adobe flash* yang dapat di jalan kan pada *device* dengan sistem operasi yang mendukung flash player.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi *game the hidden creatures* ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan dengan satu user (*single player*).
2. *Game* ini dijalankan secara offline.
3. *Game* ini menggunakan grafik 2D
4. Cara memainkan *Game batle Gear* ini hanya menggunakan mouse.
5. Masing-masing level pada *Game batle Gear* ini dibatasi oleh banyaknya unit yang dikeluarkan dan seberapa kuat benteng bertahan.
6. *Game batle Gear* ini ada 5 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
7. *Game battle gear* ini bisa digunakan di semua OS yang mempunyai Flash Player
8. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Action Script 2.0

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi *Game batle Gear*.
2. Syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Tehnik Informatika.



## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Penelitian bagi Penulis

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai bekal kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkannya ketika berada di luar AMIKOM.

### 1.5.2 Manfaat Penelitian bagi Masyarakat

- a. Sebagai media hiburan untuk mengusir kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam memainkan game karena game ini dirancang untuk bisa dimainkan di semua sistem operasi komputer yang mendukung flash player.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, dan testing*:

### 1. *Concept*

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

### 2. *Design*

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

### 3. *Material Collecting*

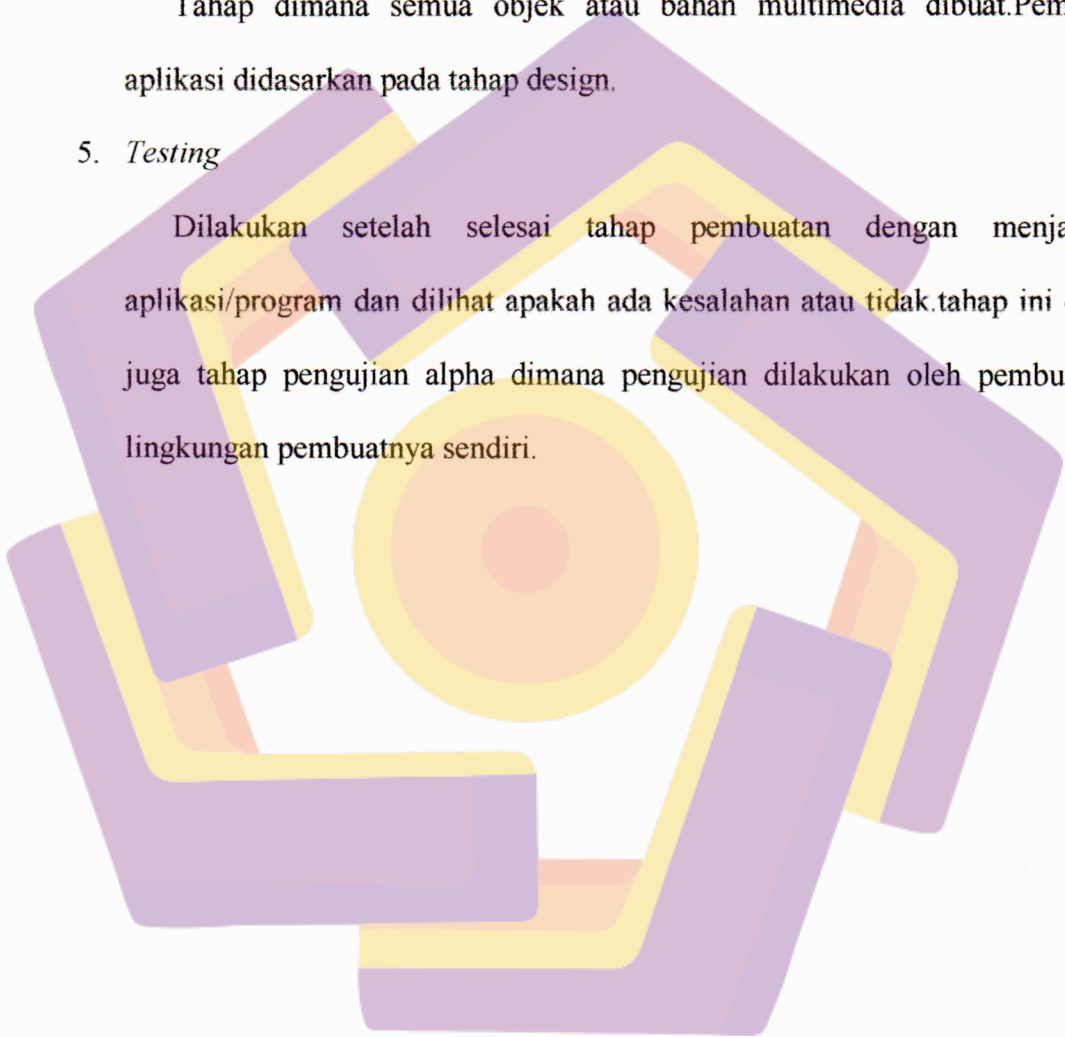
Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap assembly.

### 4. *Assembly*

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

### 5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan dasar teori mengenai multimedia, tahap-tahap pengembangan multimedia, game, sejarah game, tipe game, dan perangkat lunak yang dipakai yaitu Adobe Flash CS3 serta perangkat pendukung lainnya.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang Metode Penelitian aplikasi *game* battle gear yaitu deskripsi game, tujuan metode analisis, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, metode perancangan *game*, konsep *game*, perancangan *design*, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, serta perancangan struktur navigasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.

