

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perkembangan *game* mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang di tawarkan industri *game*, yang salah satunya adalah perancangan *game*. Untuk jadi perancang *game*, kita dapat mempelajari suatu *software* yang salah satunya adalah Adobe Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi *game*, baik untuk *desktop* (komputer) maupun *mobile game* (telepon genggam).

Bermain *game* tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik, dari banyak *game* yang ada. Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah *game* yang berjenis *arcade game* dengan judul "Perancangan *Game Attack A Piple Berbasis Adobe flash*" yang bersifat mudah, tidak perlu terlalu mementingkan unsur jalan cerita, sederhana, dapat mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, imajinasi, dapat dikembangkan dan di manfaatkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat di mainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, bagai mana merancang dan membangun sebuah *game* sederhana berbentuk 2 dimensi yang bisa menghibur, bisa melatih konsentrasi, dapat di mainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain *gameplay* yang tidak sulit.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini, yaitu

1. *game* ini hanya dapat di mainkan secara *single player*.
2. tampilan *game* yang di buat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
3. *input* menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
4. *game* yang akan di rancang hanya memiliki 3 tingkat kesulitan.
5. *game* yang di rancang merupakan jenis *arcade game*.
6. *game* dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS 6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah *mini game* yang dapat di gunakan sebagai media hiburan, sarana bermain dan belajar.

2. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekan ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi diploma 3 (D3) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Manajemen Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang memerlukan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis :

1. dapat mempelajari lebih dalam tentang *skill game*
2. dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.
3. menambah wawasan dalam mendesain sebuah *game* secara kompleks.

1.5.2 Bagi Gamers :

1. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan dalam berstrategi.
2. mengurangi stres dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku, internet dan CD sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Study Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan *game development*.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum *game* yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.