

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, penggunaan teknologi untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan sangat berkembang. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan. [1]

Game adalah kegiatan yang dimainkan, baik sendiri atau dengan orang lain, yang memiliki seperangkat aturan dan memiliki satu atau lebih tujuan. dengan demikian, game dapat sesederhana bermain solitaire dengan setumpuk kartu, atau putaran poker. Dan itu bisa menjadi permainan yang mudah. [2]

Bagi sebagian orang memainkan game sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stress serta kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Sering dijumpai diperkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain game di komputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak yang memiliki hobi memainkan game. Berpegang dari masalah diatas, maka penulis ingin membangun sebuah game yang berjudul Pembuatan Game "Memburu Teroris" Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 dengan tampilan grafis dan animasi yang menarik, sehingga user dapat menikmati permainan dalam game ini.

Memburu Teroris merupakan salah satu game yg akan dibuat dan dikembangkan di Desktop. Tokoh utama game ini adalah tentara. Dengan cara permainan.

Oleh karena itu pembahasanyang akan diangkat oleh penulis adalah cara merancang dan membuat aplikasi game Memburu Teroris yang menarik dan menjadikan pengguna merasa senang dan memainkan game ini. Sesuai dengan harapan penulis game ini bisa menjadi sarana hiburan bagi penggunanya.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat Game Memburu Teroris dengan Adobe Flash CS 3 ?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Game Memburu Teroris ini memiliki genre shooting game.
- b. Game ini terdiri dari 3 level.
- c. Game ini dibuat dengan software Adobe Flash CS3 , action script 2.0
- d. Game ini dimainkan untuk single player.
- e. Game yang dibuat merupakan 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan game Memburu Teroris Berbasis Desktop bertujuan untuk :

- a. Membuat game Memburu Teroris dengan Adobe Flash CS 3.
- b. Memberikan suatu game yang yang lebih menarik dan menghibur untuk dimainkan.
- c. Membuat game sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang game.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Bagi masyarakat

Sebagai media hiburan, menghilangkan rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran stres dan dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game.

2. Bagi peneliti

Untuk menjadi pengetahuan dan kemampuan membangun sebuah game serta sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk membuat dalam memajukan industry game indonesia.

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode waterfall model yang terdiri dari proses requirements, analysis, design, coding, implementation and testing dan maintenance.

a. Requirements

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software.

b. Analysis

Tahap analysis ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan system.

c. Design

Pada proses ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

d. Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap design, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

e. Implementation and Testing

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap coding. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

f. Maintenance

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum, tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di bab ini akan di bahas dan dijelaskan tentang konsep dasar game, Flash, konsep pemodelan sistem, metode pengembangan sistem waterfall dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep game, flowchart sistem, perancangan audio, perancangan user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di bab ini akan membahas aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan game serta hasil testing dan implementasi dari yang dibuat.

BAB V PENUTUPAN

Di bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.