

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video *game*. Itu semua dikarenakan bermain video *game* adalah hal yang menyenangkan.[1]

Salah satu Software yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* adalah Adobe Flash. Adobe Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Di antara program-program animasi, program Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti Animasi Interaktif, Game, Company Profile, Presentasi, Movie, e-card dan animasi yang digunakan dalam situs web.[2]

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre *game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *shooting game*. Shooting adalah permainan mengenai menembak.

Salah satu *game* bergenre *shootinggame* adalah *Hunt The Terrorists*, *game* ini merupakan suatu *game* dengan satu user dan pemain dituntut untuk menembak para teroris. Selain itu *Hunt The Terrorists* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan level permainan yang dimainkan agar pemain tidak merasa cepat bosan dan terhibur.

Atas dasar itulah penulis membuat sebuah *game* yang berjenis *shootinggame* dengan judul **"Pembuatan Game "Hunt The Terrorists" Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 dengan Action Script 2.0"** sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan *game* di Indonesia.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah Bagaimana Membuat sebuah *game* sederhana Adobe Flash CS3 dengan Action Script 2.0 dengan judul "Hunt The Terrorists"?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya *game* maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS3, Action Script 2.0
2. *Game* yang dirancang dimainkan *single player*.

3. *Game* yang di buat merupakan dua dimensi (2D).
4. *Game* yang dibuat terdiri dari tiga stage.
5. *Game* ini ber-genre shooting.
6. Input menggerakkan game menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.
2. Membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh kalangan anak-anak usia 7 tahun sampai kalangan dewasa.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *shooting game*.
- b. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash CS3.

- c. Menerapkan ilmu yang diperoleh saat menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 2. Bagi User

- a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game menggunakan Adobe Flash CS3.
- b. Dapat mengasah tingkat ketelitian, kesabaran, kecepatan dan ketepatan dalam mengambil sebuah keputusan dan menambah wawasan pemain.
- c. Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktifitas sehari-hari.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah-langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game* flash, kemudian penulis memilih dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa

mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game*.

## **2. Metode Studi Pustaka**

Penelitian mengacu pada buku-buku *Flash Action Script, literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

### **1.7 Sitematika Penulisan**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan 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 ANALISIS PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

### **BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

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

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan penulis.