

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini merupakan salah satu gaya hidup yang bisa dikatakan tidak dapat dipisahkan. Perkembangan game juga secara grafik terus menanjak peminatnya setiap tahun. Selain sebagai sarana hiburan, menurut penelitian game juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang melalui teknik ketangkasan yang terdapat pada sebuah game, sehingga kemampuan multitasking atau kemampuan seseorang dalam melakukan beberapa hal sekaligus semakin meningkat.

Salah satu jenis game yang sekarang ini banyak dimainkan adalah jenis game bergenre *first Person Shooter*. *First Person Shooter* adalah jenis game tembak menembak yang mengutamakan kecepatan gerakan di dalam permainannya. Disebut *First Person Shooter* karena pandangan pemain adalah pandangan orang pertama (*first person*). Game jenis FPS ini banyak sekali tipenya mulai dari game online maupun offline. Namun dalam perkembangannya, game bergenre first person shooter memerlukan *resource* yang besar untuk memainkannya. Sehingga tidak semua kalangan bisa memainkan game bergenre ini dengan resource yang rendah.

Adobe Flash CS3 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS3* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan *interface*, fungsi dan pilihan palet yang beragam serta kumpulan *tool* yang sangat

lengkap. Selain itu juga terdapat fitur programming menggunakan bahasa ActionScript yang sangat membantu dalam pembuatan game.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk membuat game bergenre first person shooter tanpa memerlukan resource yang besar untuk memainkannya. Selain itu game akan dibuat dengan tampilan yang menarik, mudah, dan nyaman dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Membuat sebuah perangkat lunak dalam bentuk Game First Person Shooter menggunakan fitur – fitur yang terdapat pada Adobe Flash”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dari pembuatan game ini :

1. Membuat game first person shooter menggunakan adobe flash CS3 agar bisa dimainkan sebagai sarana hiburan.
2. Mempelajari dan mengembangkan ide cerita, gambar dan suara yang pada dasarnya akan dituangkan dalam sebuah *game*.
3. Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada program Strata-1 (S1) Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup dari permasalahan dalam pembuatan game ini dibatasi sebagai berikut :

- a. Implementasi hanya dilakukan pada program dekstop.
- b. Game hanya dapat dimainkan oleh satu pemain atau single player.
- c. Game yang dibangun merupakan game dua dimensi yang dirancang menggunakan Adobe Flash.
- d. Game ini ditujukan pada dewasa muda usia 18 - 25 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dari pembuatan game ini diantaranya :

Bagi Penulis:

1. Menambah penguasaan bahasa ActionScript yang terdapat pada Adobe Flash CS3.
2. Menambah pengetahuan bagaimana merancang sebuah game dengan menggabungkan desain, efek sound dan ide cerita sehingga menjadi sebuah game.

Bagi Lembaga STIKI:

1. Menambah referensi penelitian pembuatan game menggunakan adobe flash CS3.

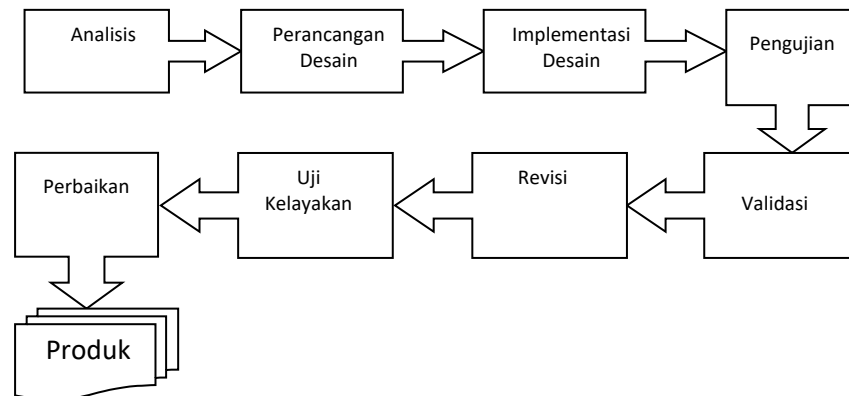
Bagi Pemain:

1. Pengenalan game first person shooter dalam bentuk flash.
2. Menambah referensi hiburan.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Research and Development atau metode penelitian dan pengembangan, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 1.1 Tahap-Tahap Penelitian Metode *Research and Development*

Berdasarkan pemaparan gambar di atas, prosedur penelitian yang akan dilakukan antara lain :

a. Analisis

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi yang diperlukan dalam pembuatan game fps.

b. Perancangan Desain

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk menghasilkan game yang efektif dan interaktif. Pada tahap ini diperlukan sketsa desain tampilan layar untuk memudahkan dalam menterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata. Desain dibuat dalam storyboard untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

c. Implementasi Desain

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia berbasis komputer, Program yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa program Adobe Flash CS3 untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks.

d. Pengujian

Tahap ini adalah tahap dimana game ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan *interface*, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual dan nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media pada tahap validasi

e. Validasi

Tahap ini adalah tahap dimana game ini di uji atau dilakukan pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, kesalahan navigasi , kesalahan pada materi. langkah selanjutnya adalah tahap validasi oleh dosen pembimbing.

Dalam penelitian tahap validasi ini merupakan pengujian awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah game yang dibuat layak digunakan. Jika game yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka game siap untuk di implementasikan di lapangan.

f. Revisi

Setelah divalidasi oleh dosen pembimbing, kemudian game direvisi berdasarkan masukan dosen. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka game siap untuk di implementasikan di lapangan.

g. Uji Kelayakan

Setelah game dinyatakan layak oleh dosen pembimbing, maka game di ujicobakan di lapangan. Responden uji coba game ini adalah anak usia 18 tahun keatas. Responden mencoba game yang telah dibuat dan memberikan tanggapan.

h. Perbaikan

Setelah diujicobakan kepada responden, maka dilakukan perbaikan atas masukan dari responden, dan jika tidak memungkinkan untuk dilakukan perbaikan, maka akan menjadi masukan untuk penelitian yang selanjutnya.

i. Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah game first person shooter yang sudah layak menjadi game yang menghibur.

2. Tempat dan Waktu Penelitian : Lokasi penelitian adalah STIKI (Sekolah Tinggi Infomatika dan Komputer Indonesia), serta waktu penelitian dilakukan selama enam bulan (Juni 2015 – November 2015), dan jadwal yang tercantum pada table di bawah ini :

Tahap	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis																								
Perancangan																								
Implementasi																								
Pengujian																								
Validasi																								
Revisi																								
Uji Kelayakan																								
Perbaikan																								
Produk																								
Seminar I																								
Seminar II																								
Seminar Akhir																								

3. Bahan dan Alat Penelitian

- Alat : Laptop.
- Software : Adobe Flash CS3, Adobe Photosop CS3, Core Draw X4

4. Pengumpulan Data dan Informasi

Untuk mengetahui permasalahan yang ada, penulis melakukan sample data dan studi kepustakaan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan gambaran secara umum penyusunan tugas akhir ini yang meliputi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep-konsep, teori - teori, dan aplikasi dari software yang mendukung penyelesaian tugas akhir.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisa permasalahan berserta desain sistem yang direncanakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat dan menguji coba.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan secara keseluruhan dalam penulisan tugas akhir dan saran - saran yang diharapkan terhadap pengembangan dari karya yang ada serta kemungkinan-kemungkinan dilakukannya pengembangan dan perbaikan apabila masih terdapat kesalahan.