

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Game flash* adalah salah satu sarana hiburan yang saat ini sedang mengalami kemajuan yang pesat. Sehingga *game flash* kini tidak lagi dipandang sebelah mata oleh masyarakat, hal ini disebabkan karena kini *game flash* mengalami peningkatan dari segi cerita hingga grafis yang ditonjolkan. mulai dari tema pendidikan hingga ketangkasan yang membuat ketagihan para pemainnya, game flash ini masih menjadi primadona. Mudah dibuat dan dikembangkan, game flash merupakan media favorit untuk indie developer memulai minat dan bakat nya di industri game saat ini.

Pada awal perkembangan game flash, game dengan grafis 3D menjadi daya tarik yang luar biasa, berkebalikan dengan fakta bahwa menampilkan grafis 3D pada game flash adalah sesuatu yang sangat rumit untuk diwujudkan karena developer harus menggunakan barisan kode untuk menampilkan tampilan grafis 3D. Barulah pada awal tahun 2012. Beberapa software pendukung seperti *alternativa3D*, *away3D*, *flare3D* dirilis untuk mempermudah penggunaan grafis 3D pada aplikasi flash. Hal tersebut tentu saja membuka peluang baru bagi para developer game flash dengan tampilan 3D.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang flash. Penulis mencoba merancang pembuatan sebuah permainan dari hasil imajinasi penulis yaitu permainan Panji Sang Pelompat Berbasis 3D Menggunakan Actionscript 3 yang ditujukan untuk menghibur anak-anak karena permainan ini sangat sederhana dan mengasah ketangkasan. Untuk itu penulis berusaha membuat tugas akhir dengan judul :

# **“PERANCANGAN PERMAINAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT BERBASIS 3D MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0”**

Penulis berharap game ini dapat digunakan, menghibur dan bermanfaat khususnya bagi pemula atau anak-anak, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau anak-anak.

## **1.2 Perumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana game ini menarik dan banyak dimainkan oleh anak-anak?
2. Bagaimana cara untuk mengembangkan kreativitas didalam industri game tersebut?
3. Bagaimana merancang permainan tersebut dengan berbasis 3 dimensi?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkreaitivitas di tengah perkembangan dunia komputer saat ini.
- b. Mengembangkan industri game di Indonesia.
- c. Mengembangkan ilmu animasi dan desain 3D Universitas Trunojoyo Madura (UTM).

#### **1.4 Batasan Masalah**

Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan permainan Panji Sang Pelompat ini agar tidak keluar jauh dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan, penulis hanya membatasi pada pembuatan gambar, pemberian efek gerak, sampai pada publish suatu game.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan ilmiah ini, penulis melakukan beberapa cara yaitu :

- Studi literatur

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk dijadikan sebagai referensi dalam penulisan tugas akhir ini.

- Bimbingan

Penulis melakukan bimbingan secara teratur agar mendapatkan jalan keluar dari kesulitan yang dialami oleh penulis.

- Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan sesuai topik tugas akhir.

- Studi kasus

Untuk pengembangan permainan ini saya studi kasus terhadap anak SD kelas 3 agar dapat saran untuk pengembangan lebih lanjut dengan kuisioner agar dapat mengetahui letak kekurangan dan kelebihan permainan ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

- **BAB II STUDI PUSTAKA**

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Flash.

- **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan Panji Sang Pelompat Adventure.

- **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.