

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi yang 2 dimensi atau animasi 3 dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Model animasi 3D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Pembuatan objek animasi awal mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar manual di atas kertas *frame-per-frame* yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak objek-objek animasi diproduksi secara digital yang dapat mempersingkat produksi lebih cepat.

Salah satunya animasi *game* pesawat sangat di minati oleh anak– anak kecil bahkan orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul “**Perancangan Aplikasi Game Pesawat Menggunakan 3D Max Dan Macromedia Flash Player**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *Game* Pesawat ini menggunakan media laptop dan komputer.
2. Perlunya *Processor* dan *RAM* yang sangat besar agar dapat merender hasil tampilan 3D yang telah kita buat.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang dan *mengimport* tampilan *Autodesk 3D-Max* ke dalam *Macromedia Flash Player* ?
2. Bagaimana cara menarik perhatian si pengguna dalam menjalankan aplikasi *game* pesawat ?

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini antara lain:

- a. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *actionsript*.
- b. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8*.
- c. Menggunakan *Autodesk 3D Max* sebagai perancang objek tiga dimensi.
- d. Model pesawat yang digunakan adalah helikopter dan pesawat tempur.
- e. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki *HighScore* dan *Storyboard*.
- f. Permainan yang dirancang bersifat *offline*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

- a. Membuat sebuah aplikasi *game* pesawat yang akan ditampilkan pada layar komputer atau Laptop secara *real* sehingga tampilannya tampak nyata.
- b. Aplikasi *game* pesawat ini dibuat hanya untuk menghibur si pengguna.
- c. Menampilkan suatu objek tiga dimensi kedalam sebuah minitur yang dapat di lihat secara nyata.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

- a. Aplikasi ini dapat membantu orang-orang lebih memahami tampilan visual dari suatu benda serta menjadi pembelajaran.
- b. Memperkecil ruang yang dibutuhkan untuk melihat objek secara menyeluruh untuk menampilkan objek tiga dimensi dalam bentuk nyata.

I.4 Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

I.4.1 Analisa Sistem

Mempelajari pembuatan aplikasi *game* pesawat yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data yaitu :

A. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan animasi *game* pesawat melalui buku-buku, artikel-

artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan Pesawat, membahas tentang pengertian desain grafis, animasi, modeling, rendering, dan 3Ds Max.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.