

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi demikian 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 dua dimensi atau animasi tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sipat 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 diatas 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 Aplikasi *game faghter allien attack* sangat diminati anak-anak bahkan orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul “**Membangun Aplikasi Game Faghter Allien Attack**”

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Aplikasi *Game Faghter* ini menggunakan media laptop dan komputer.
2. Perlunya *processor* dan *RAM* yang sangat besar agar dapat meredam 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 Faghter Allien Attack*?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Bahan pemrograman yang digunakan adalah *actionsript*.
- b. Aplikasi yang digunakan dengan menggunakan program Macromedia Flash CS5.
- c. Menggunakan Autodesk 3D Max sebagai perancang objek tiga dimensi.
- d. Model senjata yang digunakan adalah senjata Magnum Sniper, Laser Cannon, Rocket Launcher dan Sniper Cannon.

- e. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki *HighScore* dan *Storyboard*.
- f. Permainan yang dirancang secara *offline*.
- g. Aplikasi *Game* ini hanya dapat dimainkan *single user*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

- a. Membuat sebuah Aplikasi *Game Faghter Allien Attack* yang akan ditampilkan pada layar komputer atau Laptop secara *real* sehingga tampilannya tampak nyata.
- b. Aplikasi *Game Faghter Allien Attack* dibuat hanya untuk menghibur si pengguna.
- c. Menampilkan suatu objek tiga dimensi kedalam sebuah minitur yang dapat dilihat secara nyata.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain:

- a. Aplikasi ini dapat membuat orang-orang lebih memahami tampilan visual dari suatu benda serta menjadi pembelajaran.
- b. Memperkecil ruang 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 Faghter Allien Attack* yang ada sekarang dengan menggunakan 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 Faghter Allien Attack* melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusaran 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 Senjata, membahas tentang penampilan desain grafis, animasi, modeling, rendering, dan 3Ds Max.

BAB III : ANALISA 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 desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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