

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam pendidikan berkaitan dengan usaha peningkatan produktivitas pendidikan. Sekarang komputer biasa digunakan sebagai media pengembangan dan pembelajaran ilmu pengetahuan, baik secara formal, seperti pengadaan *e-book*, maupun secara informal, seperti aplikasi game shooting. Bagi banyak orang, pembelajaran sangatlah penting, apalagi bagi seorang yang ingin melatih perkembangan pengetahuan umum yang dimilikinya.

Hal ini, membuka peluang bagi *software-software* animasi semacam Macromedia Flash untuk membantu dalam memvisualisasikan materi pembelajaran dan pengetahuan tersebut dalam bentuk animasi game. Dengan menggunakan Macromedia Flash dapat menambah wawasan pengguna, menambah kelancaran menggunakan mouse, serta melatih tangan agar tidak kaku dalam menggunakan mouse, dengan tampilan animasi yang menarik.

Pemrograman komputer pada umumnya akan sulit dipahami oleh seseorang yang awam terhadap sebuah bahasa pemrograman. Disisi lain membuat merupakan salah satu penerapan dari ilmu pemrograman komputer. Namun kita tidak perlu berkecil hati, karena Macromedia flash dan *action script*-nya sangat mudah untuk dipelajari dan melalui buku ini saya berusaha membagi sedikit pengetahuan saya tentang membuat game dengan Macromedia flash. (Wandah W: 2009).

Saat ini sudah ada banyak sekali jenis-jenis dan tipe video games yang beredar dipasaran, namun dari sekian banyaknya game-game yang beredar dipasaran, jarang sekali kita temukan game-game yang mendidik, bahkan banyak game-game yang ada sekarang mengandung unsur kekerasan ataupun hal-hal yang tidak pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat program permainan yang dapat memberikan nilai positif bagi setiap pemainnya. Dan sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka untuk itu penulis sangat tertarik untuk membahasnya dalam tugas akhir yang berjudul: **“PERANCANGAN PROGRAM PERMAINAN GAME SHOOTING BALON DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8.0”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada pembuatan animasi shooting balon adalah sebagai berikut:

1. Perlu beberapa layar dan frame untuk membuat game shooting balon
2. Perlu objek obyek tertentu pada game shooting balon yang menjadi obyek utama shooting balon.
3. Membuat animasi pergerakan obyek-obyek dalam game dengan action script yang terdapat dalam bahasa pemrograman flash.

I.2.2. Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tampilan utama pada game shooting balon?

2. Bagaimana membuat obyek yang menjadi cursor pada shooting balon ?

I.2.3. Batasan Masalah.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis membuat pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi ini menggunakan Macromedia Flash 8 dimana tampilan animasi hanya menggunakan bentuk 2 dimensi yang dianimasikan dengan program.
2. Waktu yang digunakan dalam shooting balon ini memiliki durasi 3 menit saja.
3. Tidak menggunakan database dalam merancang dan membangun game ini.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Sebagai penghilang rasa stress dan penat. Game bisa dimainkan saat luang.
2. Menumbuhkan kecepatan tangan dalam menggunakan mouse
3. Melatih kecepatan tangan bekerja dengan mouse control memainkan game ini

I.3.2. Manfaat.

Adapun manfaat yang dilakukan penelitian ini antara lain :

1. Game tembak jitu digunakan sebagai game ringan yang dimainkan dalam waktu yang singkat.

2. Selain itu juga digunakan sebagai bahan latihan dalam mengenal software Macromedia Flash MX 2004. Dengan mengenal software ini seseorang diharapkan mampu membuat game sendiri.
3. Membuat tangan agar terbiasa dalam menggunakan mouse tanpa kaku lagi.

I.4. Metode Penelitian

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, metode penelitian yang penulis lakukan adalah mengambil teori dari buku-buku dan blog-blog dari internet yang berkaitan dengan Macromedia Flash 8.0

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I :PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metode dan Sistematika Penulisan.

BAB II :TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat-alat yang digunakan.

BAB III :ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam pembuatan mendesain dan animasi dalam bentuk macromedia flash.

BAB IV :HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V :KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari Tugas Akhir tentang perancangan program permainan game shooting balon dalam bentuk 2 dimensi