BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi semua kalangan masyarakat, baik tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini *flash* banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan *website*, *game*, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak *game* yang dibuat menggunakan *flash*, jenisnya pun bermacam-macam. Selain itu *game* berbasis *flash* juga dapat dijalankan melalui *browser* sehingga lebih mudah karena dapat dimainkan dimana saja. Ada beberapa *game* yang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi *flash* dengan kemampuan logika *ActionScript*. *ActionScript* menerapkan beberapa konsep berorientasi objek dan kata kunci seperti *class*, *interface*, dan *package*.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis *game* pilihan karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut. Lagipula dalam *game* jenis ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai menjadi seorang pahlawan. Hal ini dapat dibuktikan dari penjualan perangkat lunak dari RPG yang menembus angka jutaan dollar seperti *Final Fantasy Series*, *Ragnarok Online* dan masih banyak lagi.

Game berjenis *RPG* atau petualangan banyak disukai oleh masyarakat karena dalam game *RPG* pemain memiliki misi yang harus diselesaikan sehingga permainan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, apalagi dilengkapi dengan animasi yang menarik dan gambar yang berkualitas baik.

Pada penelitian ini, akan dibangun sebuah game *RPG* yang bercerita tentang usaha seorang pemuda bernama Kazel dalam menyelamatkan desa dan warga desa dari kekeringan yang disebabkan oleh En sebagai pimpinan musuh. *Game* ini dibuat dengan basis *flash* dan *ActionScript* untuk pemrogramannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada penelitian Skripsi ini, secara garis besar yaitu bagaimana mendesain dan mengimplementasikan

sebuah *Game* yang berjudul "Kazel: Penyelamatan Desa" dengan *ActionScript* 2 Berbasis *Flash.*

1.3.Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berilkut:

1. Jenis *Game* adalah *RPG* dibuat menggunakan *Flash* menggunakan *ActionScript* 2.0 .
2. *Game* hanya bisa dimainkan oleh 1 pemain. Pemain memainkan karakter utama bernama Kazel.
4. Pemain dapat menyimpan data maupun membuka data lama yang telah dimainkan.
5. *Game* hanya bisa dimainkan pada perangkat komputer yang sudah terpasang *Flash Player*.
6. *Game* tidak memerlukan koneksi internet.
7. *Level* karakter utama dimulai dari *level* 1 , maksimal *level* 50.
8. *Game* akan tamat jika karakter utama (pemain) berhasil mengalahkan *boss* utama(musuh utama) bernama En.

1.4.Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah:

1. Membangun *game RPG* untuk dikembangkan lebih lanjut.
2. Membuat *game* berbasis *flash* yang siap diimplementasikan.
3. Membuat *game* yang mudah diakses dan tidak membutuhkan perangkat spesifikasi tinggi.