

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman teknologi informasi seperti sekarang ini, perkembangan *game* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini ditandai dengan munculnya perusahaan-perusahaan *game* developer besar seperti Ubisoft, Electronic Arts, dan lain-lain. Ini membuktikan bahwa industri *game* memiliki prospek yang luar biasa.

Saat ini, banyak *software* yang digunakan untuk membuat *game*, salah satunya adalah Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS3 merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat animasi yang menarik. Selain itu, juga terdapat fitur-fitur untuk menggambar, mewarnai, animasi dan programming. Semua fitur itu akan membuat *game* yang dibuat menjadi lebih atraktif.

Game terdiri dari beberapa jenis. Berdasarkan data terakhir dari The NPD Group, sebuah perusahaan yang meneliti pasar global, pada tahun 2012 genre *game* komputer yang paling difavoritkan adalah RPG (Role Playing Game). RPG mencatatkan angka 28% penjualan¹. Terbanyak dari genre *game* yang lain.

Dari fakta-fakta yang telah diuraikan di atas, dapat dilihat bahwa *game* dengan tipe RPG merupakan jenis *game* yang terbaik untuk dibuat saat ini. Dengan peminat *game* yang tinggi, ditambah dengan kemampuan Adobe Flash CS3 yang dapat membuat animasi yang menarik, akan membuat kombinasi yang baik dalam pembuatan RPG.

¹ www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf

Di samping itu, penulis juga ingin mempromosikan Indonesia lewat *game* ini. *Game "Last Identity"* ini juga mengandung unsur-unsur Indonesia, seperti batik, pakaian kerajaan zaman dulu, komodo, garuda, dan lain-lain. Selain itu, terdapat *scene* dari cerita sehingga akan membuat *game* menjadi lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah

1. Bagaimana membuat *game* bertipe RPG dengan Adobe Flash CS3?
2. Bagaimana membuat *game* yang atraktif?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak melenceng dari rumusan masalah di atas, maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya:

1. *Game* ini merupakan *single player*, yaitu hanya untuk satu pemain.
2. *Game* ini ditujukan untuk usia 13 tahun ke atas.
3. Genre *game* ini adalah RPG.
4. *Software* yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3.
 - b. Corel Draw X4.
 - c. Adobe Photoshop CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* ini antara lain:

1. Membuat *game* bergenre RPG yang menarik dan dapat diterima di masyarakat.
2. Mempromosikan nilai-nilai budaya dan sejarah Indonesia.
3. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pembuatan *game* ini diantaranya:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media promosi tentang budaya dan sejarah Indonesia.
3. Dapat dijadikan sebagai media penghibur bagi pemain *game* ini
4. Memberikan referensi bagi mahasiswa Amikom.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan dan manfaat penelitian, diperlukan data yang benar dan sesuai. Untuk memperolehnya, perlu adanya metode yang tepat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode *Study Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet. Contohnya mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan *game*.

2. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan *game* “*Last Identity*”, penulis juga menambah referensi dengan memanfaatkan informasi dari buku-buku.

3. Metode Observasi dari *Game* Sejenis

Penulis menggunakan observasi pada *game* sejenis untuk mendapatkan referensi lebih dalam pembuatan *game* ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan, dilakukan penyusunan secara sistematis menjadi beberapa bab, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar *game*, macam-macam *game*, serta perangkat lunak (*software*) yang digunakan, serta teori-teori yang melandasi perancangan *game* ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang konsep cerita, aturan permainan, rincian *game*, dan perancangan antarmuka.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil uji coba dan proses pembuatan *game* “*Last Identity*”.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan skripsi ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

