

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan game merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis yang banyak digemari oleh masyarakat disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game saat ini dapat dilihat baik dari segi grafik maupun jenisnya. Meskipun saat ini beredar banyak jenis game, namun setiap jenisnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia. Dibalik semua itu, tersirat keinginan dari masyarakat Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, dan untuk saat ini tidak sedikit dari masyarakat Indonesia yang bisa membuat game meskipun game yang mereka buat masih sederhana, dikarenakan masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi. Para pengembang game berlomba untuk menghasilkan game yang dapat digemari para pecinta game. Beberapa game yang pernah kita mainkan misalnya, dibuat dan dikembangkan oleh banyak orang dengan keahlian pemrograman yang tinggi dan dibuat dengan biaya yang relatif besar.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat game adalah Adobe Director 11. Adobe Director 11 adalah sebuah software yang berfungsi menyatukan berbagai media yaitu images, animasi, video, audio, dan teks, yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan game yang menarik.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul game **Pembuatan game "Adventure Of Gondit" Dengan Konsep Anime 2D Sebagai Media Hiburan Digital**. Game ini sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya masyarakat Indonesia mampu membuat game mereka sendiri. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya Playstation3, namun dengan mengkonsep permainan yang asik, game juga bisa di gemari para pemainnya, contohnya masih banyak game-game 2D yang masih dimainkan seperti : flappy bird, angry bird, onet, tebak gambar, parampaa, dan masih banyak lagi. Game ini terdiri dari 3 level permainan yang dibuat dengan adobe director sebagai induk dan grafisnya menggunakan illustrator.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game 2D yang menarik dengan menggunakan Adobe Director 11?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Game ini dibatasi oleh 3 level permainan. Disetiap levelnya terdapat target skor yang harus dicapai oleh pemain untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.
2. Target dalam permainan ini adalah gambar monster, namun pada setiap level permainan terdapat beberapa gambar monster lucu yang tidak boleh diklik karena dapat mengurangi skor permainan.
3. Dalam game ini tidak terdapat *save* dan *load* mode karena game ini bersifat mini game.
4. Software yang digunakan untuk aplikasi game 2D ini adalah Adobe Director 11 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS2, Adobe Flash, dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat game 2D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.

3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting TV.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya game 2D.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi penulis :

- a. Mampu memproduksi Game 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- b. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- c. Mengetahui tahapan-tahapan dalam pembuatan game.

1.5.2 Bagi pembaca :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan game 2D.
- b. Mengetahui proses untuk membuat sebuah game dengan animasi 2D.
- c. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game 2D, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang game.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1. Metode Pengumpulan Data :

a. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

d. Metode Pengembangan Multimedia

Metode yang terdiri dari perancangan konsep, pengumpulan bahan, desain, pembuatan, pengujian, penyaluran.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisannya.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Adventure Of Gondit" Dengan Konsep Anime 2D Sebagai Media Hiburan Digital.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam Pembuatan game "Adventure Of Gondit" Dengan Konsep Anime 2D Sebagai Media Hiburan Digital.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses Pembuatan game "Adventure Of Gondit" Dengan Konsep Anime 2D Sebagai Media Hiburan Digital.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.