

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran.<sup>1</sup> Desainer yang membuat *game* harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya.

Tetapi *game-game* yang beredar dan terkenal hanyalah menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai media untuk hiburan semata. Dan anak-anak, remaja bahkan dewasa menjadikan *game* sebagai pelepas penat, sebagai hiburan ditengah kesibukan. *Gamers* menyukai *game-game adventure*/petualangan, strategi dan yang paling digemari oleh anak-anak kecil dan remaja ialah *game* sepak bola sejenis *Winning Eleven* (WE) ataupun PES. Selain sebagai sarana hiburan para *gamers* biasanya juga menjadikan permainan untuk tujuan komersial. Biasanya hal ini berlaku untuk dunia *game online*, hanya saja sering kali terlupakan oleh kita mana *game-game* yang bersifat mendidik dan yang tidak mendidik.

---

<sup>1</sup> Anggra, 2008. Memahami Teknik Ddasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal vvi

Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat *game* adalah Macromedia Director MX 2004. Macromedia Director MX 2004 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 **Pembuatan Game Interaktif "V-Zion" Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Director MX 2004**. *Game* ini adalah *game* pertualangan yang menceritakan tentang baskoro seorang mata-mata muda dalam memberontak gerakan organisasi rahasia dari gerakan Zionisme. *Game* ini terdiri dari 3 level permainan dan di setiap levelnya tingkat kesulitan semakin bertambah. *Game* ini dibuat dengan macromedia director sebagai induk dan grafisnya menggunakan Photoshop dengan teknik penggambaran yang modern menggunakan pen tablet genius sehingga menghasilkan *game* 2D yang menarik dengan kualitas yang baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah :

“Bagaimana membangun sebuah *game* interaktif V-Zion berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004”?

### 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 misi yang harus dicapai oleh pemain untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.
2. Bersifat *offline game*
3. Dalam *game* ini tidak terdapat *save* dan *load* mode karena *game* ini bersifat *mini game*.
4. Software yang digunakan untuk aplikasi *game* interaktif ini adalah
  - Macromedia Director MX sebagai software utama
  - Adobe Photoshop CS3
  - Adobe Illustrator CS3

### 1.4 Tujuan

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

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat *game* interaktif yang menarik dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya *game* 2D.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pembuatan *education game* dengan mendalam menggunakan Macromedia MX 2004.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game interaktif, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang *game*.
3. Salah satu PH untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi/*mini game/game console*.
4. Dapat memberikan sarana yang baik dalam bentuk *game* edukasi dan dapat diterapkan sebagai sarana pengajaran mengenal gerakan Zionisme.

## 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.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

#### **1.6.1.1 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*.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan ( *Library* )**

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

#### **1.6.1.3 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*.

### **1.6.2 Merancang Konsep**

Fase awal yang dilakukan dalam pembuatan *game* sebelum hasil akhir didapatkan ialah merancang konsep yang meliputi :

1. Ide Cerita
2. Tema
3. *Rule*
4. Sinopsis

## 5. Storyboard

### 1.6.3 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep sudah dilakukan, maka proses selanjutnya adalah proses pra-produksi :

1. Merancang *genre game*
2. Merancang *tool*
3. Merancang *gameplay*
4. Merancang *Flowchart*
5. Merancang grafik
6. Merancang *sound*
7. Merancang *timeline*

### 1.6.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Produksi karakter
2. Produksi *property* dan *background*
3. Pembuatan *opening*
4. Pembuatan *Button*
5. Pembuatan *game*

### 1.6.5 Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi, dan produksi sudah dilakukan, maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan *game* adalah pasca produksi yang meliputi :

1. Pengujian *game*

2. *Publishing*

### 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 penulisan.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game interaktif "V-Zion".

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan game interaktif "V-Zion".

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game interaktif "V-Zion".

#### **BAB V PENUTUP**

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