

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game atau *Game* adalah sebuah permainan berbentuk *software* (perangkat lunak) dimana ada *user* atau pengguna yang memainkannya. *Game* sendiri telah mengalami perkembangan dari masa ke masa. *Game* bisa dimainkan di berbagai macam *hardware* seperti *Personal Computer*(PC), *Handphone*, *Tablet*, *Console* dan lainnya. *Game* pada umumnya mempunyai dimensi, ada yang berupa 2 dimensi(2D), dan ada yang berupa 3 dimensi(3D).

Saat ini telah banyak terbentuk rumah – rumah produksi *game* yang memiliki developer - developer handal dan juga teknologi yang canggih dalam hal membuat *game* 2D maupun 3D. Rumah produksi *game* di seluruh dunia berlomba lomba membuat *game* yang semakin menarik untuk dimainkan. Namun pada perkembangannya, banyak *game* yang malah hanya digunakan untuk hiburan atau hanya untuk bersenang – senang. Bermain *game* akan membuat pemainnya merasa senang apalagi dengan *gameplay* yang menantang, grafis yang memukau dan ada alur cerita yang mengalir. Ini akan membuat pemain menjadi ketagihan dan itulah pesona adiktif yang bisa ditimbulkan game. Pesona adiktif ini juga bisa digunakan dalam *game* yang bersifat edukatif. *Game* bisa berpeluang untuk menjadi sarana atau alat bantu dalam dunia pendidikan. Apalagi pada umumnya anak lebih senang bermain daripada belajar. Maka dari itu *game* dibuat seperti hanya bermain tapi mempunyai pesan tersirat atau implisit dalam *game* yang bisa

membantu ingatan atau pemahaman anak dengan *gameplay* dan grafis yang menarik. Jika *game* bisa berpengaruh besar terhadap sarana pendidikan maka bisa saja *game* akan bisa mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru dan muridnya.

Suatu *game* bisa disebut menarik apalagi untuk edukasi ketika *game* tersebut memiliki aset – aset atau elemen – elemen dasar yang tergabung secara baik dan menarik pula. Aset atau elemen tersebut diantaranya adalah desain grafis, teks, suara atau *sound*, animasi, dan *video*. Dalam hal pembuatan *game*, aset desain grafis adalah hal riskan atau hal yang cukup penting untuk diperhatikan karena ketika aset atau elemen ini kurang menarik maka *game* juga biasanya tidak menarik untuk dimainkan.

Dewasa ini pembuatan aset atau elemen grafis pada *game* biasanya menggunakan *software* yang mempunyai *tool* yang memadai. Dalam *software adobe flash* telah disediakan berbagai macam *tool* dasar untuk membuat atau mendesain tampilan grafis dalam suatu *game*. Dalam aset grafis, ada beberapa sub elemen seperti *background* atau latar belakang, *character* atau karakter dan *texture*. Dalam mendesain elemen tersebut, *adobe flash* telah menyediakan *tool – tool* dasar untuk membuatnya, tetapi pada umumnya butuh *software* atau *hardware* lain untuk mendukung pembuatan elemen – elemen tersebut seperti *wacom* untuk menggambar karakter jika kebutuhan pembuatan *game* seperti itu.

Ada beberapa teknik pembuatan aset grafis pada *game*, salah satunya adalah teknik *free hand drawn* atau *hand drawn*. Hardware yang digunakan biasanya adalah *wacom* tetapi ada juga yang menggunakan teknik ini di kertas

selembar. Teknik *free hand* digabungkan dengan konsep *sketch* dan kemudian hasilnya di *scan* ke Komputer. Didalam Komputer, hasil *scan* kemudian di *tracing* memakai *software* seperti *adobe illustrator*. Setelah proses *tracing*, kemudian gambar di koreksi memakai *software* lagi seperti *adobe photoshop* agar lebih menarik. Teknik memberi warna juga bisa dilakukan di *software* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat di latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat *game* edukatif 2D “Gachild” menjadi menarik dengan menggunakan teknik dasar *hand drawn* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Skripsi ini membahas seputar teknik pembuatan atau desain grafis dalam game ini.
2. Desain Grafis dari *game* ini dibuat menggunakan teknik *hand drawn*.
3. Game ini bisa dimainkan oleh semua kalangan, tetapi direkomendasikan kepada anak usia 5 – 7 tahun.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. untuk menghasilkan *game* yang simple dan sederhana juga edukatif dengan teknik dasar desain grafis.

2. Memberikan hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran bagi masyarakat.
3. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam penyusunan skripsi ini maka dibutuhkan beberapa metode yang akurat dan bisa mendukung teori serta implementasinya dalam skripsi ini. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan Sumber – Sumber yang terkait langsung dengan skripsi ini seperti buku- buku maupun literatur – literatur akurat yang mendukung penyusunan skripsi ini.

1.5.1.2 Metode Survey

Melakukan Survey pada game edukatif yang telah ada sebagai referensi untuk skripsi ini.

1.5.1.3 Metode Eksperimental

Melakukan Uji Coba dalam mendesain aset grafis pada *game* yang akan dibuat.

1.5.1.4 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dan orang – orang yang berkompeten dalam bidang *IT* dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan tentang pembuatan *game*.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Metode Evaluasi

Metode evaluasi berfungsi mengkaji *game* yang telah diciptakan apakah layak dan mudah dipahami serta tujuan dari pembuatan *game* ini tercapai. Dari metode evaluasi, akan didapatkan sebuah kesimpulan yang asalnya dari fakta – fakta yang terlibat didalam aplikasi *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam 5 bab yang saling berkaitan, Masing – masing diuraikan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Isi dari bab ini adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang konsep dasar dari *game* itu sendiri, aset dalam *game* dan teknik mendesainnya, dan perangkat lunak dalam pembuatannya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini akan menjelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada juga perancangan terhadap kebutuhan pembuatan aset grafis *game gachild*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang proses implementasi dari perancangan desain aset grafis yang dibuat untuk *game* edukatif *Gachild* serta pembahasan dari *game* yang penulis buat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.

