

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin berkembang pesat. Game dibuat untuk bertujuan menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat, karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Terdapat berbagai jenis game, salah satunya adalah Game edukasi, Game edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk belajar dalam sebuah kegiatan bermain.

Menurut Bob Gates (2004), pembuatan *game* akan dimulai dari pembuatan *game* desain dokumen. *Game* desain dokumen digunakan untuk menjadi landasan pengembangan *game* tersebut, dan untuk menarik minat pembaca serta menginformasikan gambaran keseluruhan *game* yang akan dibuat kepada tim pengembang.

Game desain dokumen merupakan sebuah cetak biru dari sebuah game yang kemudian menjadi panduan bagi seluruh tim developer dalam proses pengembangan game. Sebuah dokumen game bersifat dinamis – dengan kata lain bisa terus di-update. Namun demikian, beberapa bagian dari game desain dokumen harus bisa tersusun secara konkret pada tahapan awal, dan hal ini menjadi kerangka utama dari keseluruhan konsep game yang tidak bisa lagi

diubah. Kerangka utama umumnya berupa gameplay atau mekanisme utama dari sebuah game. Selain kerangka gameplay dan mekanisme, masih banyak tugas-tugas yang terkait dengan game desain seperti :level design ,dan user interface design. Dengan adanya game desain dokumen yang detail akan mampu memberikan gambaran lengkap bagi seluruh tim sehingga proses pengembangan game lebih efektif dan efisien.

Menurut Eko Nugroho seorang game desainer dari Kummara Studio Bandung (2013), Game design menjadi sangat penting karena proses ini yang kemudian menentukan bentuk, keunikan, serta fungsi dari sebuah game. Setiap game adalah sebuah karya dan selayaknya memiliki bentuk, keunikan, dan fungsi tertentu - bukan sekedar mengikuti apa yang sudah ada sebelumnya.

Kemudian proses berikutnya dalam pengembangan game, salah satunya adalah membuat asset grafis. Dimana sebuah game, tidak lengkap rasanya jika game tersebut tidak memiliki tampilan grafis yang menarik. Perancangan aset grafis di game ini dibuat menggunakan software pengolah gambar vector CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS 6, semua elemen-elemen grafis yang dibuat didasarkan pada game desain dokumen yang sudah dirancang.

Game Otak Atik merupakan sebuah game mobile edukasi, dirancang untuk melatih kecerdasan, seperti : melatih pengenalan bentuk atau warna, memories, dan berhitung. Diharapkan setelah memainkan game ini dapat meningkatkan kecerdasan, kemampuan berfikir dan daya ingat pengguna.

Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul “Analisis Perancangan Game Desain Dokumen dan Aset Grafis dalam pembuatan Game Otak Atik”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul, diantaranya adalah :

1. Bagaimana cara merancang Game Desain Dokumen?
2. Bagaimana cara membuat Aset Grafis pada sebuah game?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah, dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Perancangan Game Desain Dokumen meliputi :
 - a. *Game Overview*
 - b. *User Interface Design*
 - c. *Level Design*
 - d. *World Design*
 - e. *Content Design*
 - f. *System Design*
2. Pembuatan Aset Grafis menggunakan software :
 - a. CorelDRAW X4
 - b. Adobe Photoshop CS 6
3. Game Otak Atik dapat dijalankan pada ponsel yang bersistem operasi Android, minimal versi 2.2 (froyo) keatas.

4. Game Otak Atik di tujukan untuk pengguna berumur 5 – 12 tahun.
5. Game Otak Atik saat ini hanya bisa dimainkan 4 level saja.

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam penelitian ini , termasuk mengenai pembuatan program(Coding) dan penginstalan software.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Game Desain Dokumen yang detail, sehingga dapat menjadi acuan utama dalam pembuatan game Otak Atik.
2. Memberikan cara pembuatan Aset Grafis pada game berdasarkan Game Desain dokumen yang sudah di rancang.
3. Menghasilkan sebuah game edukasi Otak Atik yang ditujukan untuk anak-anak berumur 5 - 12 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat bagi peneliti
Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan sebuah game terutama dalam perancangan game desain dokumen dan pembuatan aset grafis.
2. Manfaat bagi pengembang
Memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang Game Desain Dokumen dan pembuatan aset grafis game.
3. Manfaat bagi user

Manfaat bagi *user* atau pengguna game ini adalah game Otak Atik ini bisa dijadikan sebagai salah satu sarana belajar dengan menggunakan metode permainan untuk lebih mudah melakukan pemahaman terhadap materi tertentu.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam perancangan Game Desain Dokumen dan Aset Grafis pada game "Otak Atik" adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan Game Desain Dokumen , dan pembuatan Aset Grafis dengan software pendukung CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS 6 .

3. Metode Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap jenis game sejenis yang sudah ada untuk menjadi bahan referensi dalam pembuatan game desain dokumen dan aset grafis game ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar game, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan Game Desain Dokumen (GDD) dan aset game, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen – komponen penyusun Game Desain Dokumen (GDD) dan model perancangan dari aset grafis game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses implementasi dari Game Desain Dokumen (GDD) dan perancangan aset grafis yang telah disusun kedalam game Otak Atik, sehingga semua detail dalam game telah sesuai dengan GDD yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.