

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mobile sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin berkembang pesat. Dengan memanfaatkan peluang tersebut penulis ingin mengenalkan kembali permainan tradisional indonesia kedalam sebuah media digital yaitu game. Game yang akan dirancang dalam skripsi ini adalah game adu gasing berbasis android yang berlatar belakang permainan tradisional indonesia.

Untuk membuat aset grafis game adu gasing sangat erat kaitannya dengan game desain dokumen yang 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.

Setelah mengetahui poin-poin penting dalam game design , barulah seorang artist dapat membuat aset – aset yang dibutuhkan dalam game adu gasing yang meliputi : karakter game, dunia game, item-item, latar belakang game, tombol-tombol navigasi, sprite game, effect game, dan animasi game yang mana semua itu di ilustrasikan dengan menggunakan Adobe illustrator, Photosop dan Graphic gale yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menghasilkan tampilan visual yang tetap menonjolkan ciri khas gasing indonesia yang di visualisasikan secara lebih modern .

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara pembuatan asset grafis game adu gasing ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka penelitian ini di fokuskan pada permasalahan - permasalahan sebagai berikut :

1. *Game Story Design*

Membahas tentang pembuatan ilustrasi cerita *game* secara keseluruhan.

2. *Game Karakter Design*

Membahas tentang pembuatan karakter gasing yang menarik tanpa menghilangkan unsur tradisionalnya.

3. *Gameplay Design*

Membahas pembuatan background, tombol kontrol, pop-up serta item-item pada permainan, yang meliputi main menu, pause menu dan game over.

4. *Sprite and Animatic Design*

Membahas perancangan sprite dan animasi pada aset *game* yang akan dibuat menjadi object yang akan dijalankan menggunakan coding.

5. Software yang digunakan Adobe photoshop, Illustrator, Graphic Gale free edition.

1.4. Tujuan Penelitian

Pembuatan aset grafis *game* adu gasing berbasis android bertujuan untuk:

1. Merancang dan Membangun aset grafis *game* adu gasing berbasis android.
2. Memperkenalkan *game* tradisional indonesia melalui media *game* android.
3. Membuat visualisasi *game* tradisional dengan cita rasa modern.

4. Bagi peneliti, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat, dapat mengenalkan kembali tentang jenis dan macam-macam bentuk gasing-gasing nusantara melalui visualisasi yang menarik tanpa mengurangi nilai budaya gasing tersebut.
2. Bagi masyarakat, untuk sarana edukasi tentang permainan tradisional Indonesia.
3. Bagi peneliti, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Berikut ini adalah tahap – tahap penyelesaian masalah yang akan dilakukan :

1. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan tentang gambar dan bentuk bentuk gasing nusantara yang akan divisualisasikan.
2. Pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan data-data gasing nusantara dan perancangan asset garfish game.

3. Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe photoshop,illustrator yang kemudian akan digunakan sebagai aset yang dipakai untuk membuat game android.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai : Pengertian Game, Elemen Game,Game artist ,Imk design, Element – Elemen design ,Android,Adobe photoshop, illustrator, grapich gale free edition.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat latar belakang cerita gasing tradisional, aturan pembuatan karakter gasing, SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, perancangan game play, perancangan sprite dan animatic game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan aset grafis game adu gasing, mencakup antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Selain itu juga mencakup fitur-fitur dan cara penggunaannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap perancangan asset grafis *game* adu gasing yang dibuat dan saran – saran bagi pengembangan *game* adu gasing ini.

