

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan maraknya industri game di era sekarang ini, sangatlah wajar jika tingkat pengembangan sebuah game bisa berkembang sangat pesat. Sebuah game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Para industri game melihat ini sebagai potensi pasar yang sangat menguntungkan, sehingga para industri game atau game developer tersebut berlomba-lomba merebut pasar ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh sebagian game developer, yang membuat game itu bagus dan menarik adalah tantangan dan penasaran. Sebagian banyak orang sangat menyukai game, mereka akan merasa tertantang untuk menyelesaikan sebuah masalah atau kondisi dimana mereka harus memecahkan sebuah masalah dan tantangan yang dibuat oleh game developer, sehingga akan timbul sebuah rasa penasaran untuk para gamer, dan dari penasaran inilah sebuah game dinilai tidak membosankan, mengasyikan dan penuh imajinasi.

Pengaruh game bagi sebagian orang sangat luar biasa, karena dapat menghipnotis dari semua kalangan baik anak-anak sampai dewasa. kenapa tidak ? setiap yang memainkan sebuah game hampir akan lupa dengan waktu, pekerjaan, malah sampai ada yang lupa makan, tidur dan kegiatan lainnya. Tentunya ini sangat merugikan kalau dilihat dari segi negatif sebuah game, sehingga orang-orang tua terkadang melarang anaknya untuk bermain game guna menghindari

pengaruh buruk pada anak-anaknya. Dari situlah sebagian para game developer menyadari bahwa apa yang mereka buat dan kembangkan sedemikian canggihnya membuat pengaruh buruk bagi sebagian orang.

Dari uraian diatas penulis sadar bahwa hampir sebagian industri game sekarang hanya untuk mencari keuntungan pasar semata tanpa melihat pengaruh negatif yang mereka timbulkan, sehingga dari gambaran tersebut kami sangat ingin membuat sebuah game yang bisa sedikit memberikan pesan moral dan edukasi walaupun masih terbilang pemula. Game yang ingin kami angkat adalah sebuah game RPG action dimana menceritakan Kepahlawanan Jenderal Soedirman dari sewaktu beliau kecil hingga dewasa, seorang anak yang berjuang keras demi menggapai impiannya, yakni ingin mengusir penjajah dari bumi Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah **Bagaimana Mendesain, Membuat, dan Menghasilkan** sebuah game bertema kepahlawanan menggunakan IG Maker ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan batasan masalah untuk game “Petualangan Si Anak Kampung” ada beberapa point yang didapat, seperti:

1. Gerak yang dilakukan sebuah karakter tidak sepenuhnya sempurna, baik dalam melakukan walking, talking, maupun attacking, karena semua di program dari fitur IG Maker sendiri bukan dibuat menggunakan script atau pengkodean.

2. Bentuk karakter tidak sepenuhnya mirip dengan tokoh aslinya karena di buat dengan menggunakan kreasi tangan.
3. Karakter yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a. Jenderal Soedirman
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Pasukan Jepang
 - d. Pasukan Inggris
 - e. Pasukan Belanda
4. Tokoh utama diangkat tidak sampai akhir hayat, hanya sampai pada perjuangan mengusir penjajah.
5. Converting dari file .gpd ke file .swf belum sepenuhnya bisa digunakan secara maksimal. Karena harus ada tool tambahan agar bisa di convert ke bentuk file .swf.
6. Software IG Maker ini masih menggunakan versi trial karena di peruntukan bukan untuk tujuan komersil.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan studi program ahli madya (DIPLOMA 3), tapi adapun yang lain yang memotivasi mengapa game ini dibuat :

1. Untuk memberikan pemahaman dan pengenalan yang lebih mendalam tentang sejarah para pahlawan bangsa melalui sebuah game.
2. Untuk memberikan pesan kepada generasi yang akan datang, supaya tidak pernah lupa dengan para pahlawan bangsanya, sehingga semangat untuk

berkreasi dan berinovasi bisa tertanam dalam pikiran generasi yang akan datang.

3. Memberikan hiburan tanpa harus menggurui siapapun.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk mengukur tingkat pengetahuan si penulis atau si pembuat game, supaya bisa berfikir lebih rasional, peka terhadap keadaan sosial di sekitar, dan melatih cara berfikir untuk bagaimana memecahkan sebuah masalah.
2. Melatih untuk bisa kerjasama dengan orang lain, sehingga bisa terbentuk sikap tanggung-jawab dan mental positif di dalam sebuah team.
3. Memberikan sedikit pesan kepada masyarakat tentang perjuangan Jendral Soedirman lewat sebuah permainan game.
4. Memberikan kepercayaan diri bahwa setiap individu mampu melakukan segala hal yang di anggap mampu bila mau bekerja keras, tekun dan pantang menyerah.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang valid dengan harapan mampu memberikan referensi untuk pembuatan game "Petualangan Si Anak Kampung" ini. Beberapa metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Studi literatur yang penulis gunakan adalah memanfaatkan teknologi internet, karena disitulah merupakan sumber utama untuk menggali lebih jauh materi tutorial tentang IG Maker, dari bagaimana cara mengolah IG

Maker Software, cara membuat game yang sesuai dengan keinginan, dan bagaimana membuat karakter serta memasukkannya ke dalam map IG Maker. Tapi cara ini belum seluruhnya bisa dipahami karena adanya hal-hal non teknis yang harus dipahami.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode ini digunakan guna mendapatkan referensi atau materi yang lebih detail, yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku perpustakaan. Biasanya penulis menggunakan buku-buku Skripsi atau Tugas akhir yang bertema game, sehingga bisa mendapatkan pemahaman yang maksimal tentang sebuah game dan penyusunan sebuah Buku Tugas Akhir.

3. Metode Interview

Metode ini sangat mutlak dilakukan karena tidak semua tutorial ataupun referensi bisa memberikan materi yang detail. Sehingga penulis selalu berkunjung kepada orang-orang yang dianggap kompeten untuk konsultasi pembuatan game dan penyusunan sebuah tugas akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang teori yang mendasari game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : Software apa yang digunakan dan bagaimana game tersebut akan di jalankan pada pembuatan game "Petualangan Si Anak Kampung" .

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Pembahasan pada bab ini akan menjelaskan sebuah proses pembuatan game " Petualangan Si Anak Kampung " Menggunakan IG Maker.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas mengenai pembuatan atau implementasi game, cara kerja dan output seperti apa yang akan di hasilkan " Petualangan Si Anak Kampung " dengan menggunakan IG Maker Software.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini hanya berisi saran dan kesimpulan dari pembuatan game ini, baik dari proses pembuatan game sampai pembuatan laporan tugas akhir ini.

