

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang sejarahnya selama ribuan tahun, eksistensi manusia selalu diiringi dengan keberadaan berbagai alat bermain atau permainan. Bisakah kita bayangkan masa kanak-kanak tanpa permainan, bahkan orang dewasa pun akan mengalami gangguan jiwa tanpa bermain, atau setidaknya kita akan jenuh dan kelelahan bekerja tanpa selingan. Sejak dahulu kehidupan manusia diisi dengan permainan seperti catur, permainan kartu, dan manusia pada jaman moderen semakin mengembangkan permainannya.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi. Penciptaan game adalah salah satu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung selama ribuan tahun, dimulai dengan game pertama seperti *Pong* dan *Space War* yang sukses luar biasa. Banyak perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia. Dibalik itu semua, tersirat keinginan dari masyarakat untuk membuat game sendiri. Dan untuk saat ini tidak sedikit dari masyarakat Indonesia yang bisa membuat game meskipun hanya sederhana. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus. Saat ini tampilan game 3 dimensi mendominasi game-game dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Game menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang sekedar melepas ketegangan. Bermain game tentunya memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Para pengembang game berlomba untuk menghasilkan game yang dapat digemari para pecinta game yang sangat bermanfaat dan memberikan dampak positif. Banyak game yang bermanfaat namun ada juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena faktor pornografi, dan hal lain yang berbau negatif. Tentu saja keuntungan dan kerugian bermain game terletak pada *gamer* yang memainkannya.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Game 2D “Berburu Binatang” Menggunakan Macromedia Director MX 2004**. Karena game “Berburu Binatang” ini sangat cocok sebagai sarana hiburan bagi semua kalangan usia (anak-anak (5tahun ke atas) sampai orang dewasa) yang bermanfaat, menarik, dan tidak mengandung unsur pornografi. Contohnya seperti game “*Duck Riposte*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game “Berburu Binatang” yang menarik dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya :

1. Dalam game ini hanya terdapat 3 level permainan, yang disetiap levelnya harus mengumpulkan point yang harus dicapai, Untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya.
2. Game ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
3. Game ini termasuk jenis game *Shooting* (tembak-tembakan). Target dalam game ini adalah binatang.
4. Aplikasi ini akan dibuat dengan software Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama dan Adobe Flash CS3 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game "Berburu Binatang" yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas penulis diasah, dikembangkan untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur para pemainya.

2. Pemain

Manfaat game bagi pemain adalah pemain akan terhibur saat memainkan game "Berburu Binatang". Karena game ini sebagai media hiburan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

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.

2. **Metode Wawancara (*interview*)**

Metode dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung, terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

3. Metode Kepustakaan(*library*)

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

4. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game 2D "Berburu Binatang".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game "Berburu Binatang".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game "Berburu Binatang".

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

