

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki kemampuan untuk mengingat dengan baik. Namun daya ingat manusia memiliki keterbatasan, apalagi ketika usia mulai beranjak dewasa. Daya ingat bisa berkurang apabila tidak sering dilatih dengan baik. Ketelitian dalam melihat sekitar merupakan hal yang perlu dilakukan untuk melatih daya ingat tersebut. Saat ini orang mulai terburu-buru baik dalam melakukan kegiatan atau memutuskan sesuatu. Kesibukan bekerja yang menyebabkan malas berolahraga serta jarang liburan bisa menyebabkan stres. Hal yang paling simple untuk menghibur diri sendiri adalah bermain game. Selain sebagai sarana hiburan game juga bisa di gunakan untuk melatih ketelitian baik untuk dewasa ataupun anak-anak.

Untuk melatih sifat ketelitian seseorang bisa di dukung dengan sarana pembelajaran yang edukatif. Ketelitian adalah kunci dari kesabaran. Sarana pembelajaran saat ini mulai beragam. Seiring dengan perkembangan saat ini teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Salah satu bidang yang populer adalah multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari text, video dan gambar. Dengan multimedia, permainan bisa dikemas dalam bentuk video pembelajaran, animasi, hingga pembuatan video game.

Game house merupakan game yang bersifat *single player*, sekali permainan atau tidak ada *save* dan *load* mode, tidak terdapat fasilitas cheat, dan tidak bisa memilih banyak karakter untuk di mainkan sebagai tokoh utama. Yang pada intinya game house ini merupakan mini games. Tidak seperti kebanyakan game lainnya yang memiliki fasilitas database untuk penyimpanan dan memiliki grafis dengan kualitas sangat bagus. Sehingga untuk memainkan game ini tidak perlu spesifikasi computer yang tinggi. Penulis disini mencoba membuat game PC dengan grafis yang sederhana namun asik untuk dimainkan. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna namun dengan mengkonsep permainan yang asik dan menantang game juga bisa digemari para playernya.

Permainan yang bisa menunjang kreatifitas anak, dan ketelitian bisa diaplikasikan dalam bentuk game. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat game adalah design yang menarik, animasi dan materi yang sederhana. Game ini bertemakan tentang petualangan mencari harta tersembunyi. Ada 4 level dalam permainan ini, dimana pemain harus mencari harta karun yang tersembunyi di tiap levelnya dengan background yang berbeda dan terdapat unsur animasi dalam game ini.

Untuk itu, penulis memanfaatkan multimedia dan media komputerisasi untuk membuat sebuah game yang bersifat *mini games*. Diharapkan aplikasi ini nantinya dapat membantu anak-anak untuk menerapkan sifat teliti dan sebagai sarana hiburan yang edukatif. Penulis mengambil judul **"Pembuatan Game House Petualangan Harta Tersembunyi menggunakan Adobe Flash"**. Game ini ditujukan untuk anak-anak umur 7-12 tahun.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun game house petualangan harta tersembunyi untuk anak-anak berusia 7-12 tahun, dengan konsep yang menarik yang bisa membantu melatih ketelitian dan daya ingat anak-anak?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah sebuah perancangan game ini, penulis membatasi 4 level untuk permainan game tersebut. Di setiap level game ini terdapat target skor yang harus dicari oleh pemain untuk melanjutkan level selanjutnya. Target dalam permainan ini adalah benda yang berhubungan dengan harta karun . Namun di setiap level ada beberapa benda yang harus dihindari agar skor tidak berkurang. Karena game ini adalah bersifat mini games maka game ini bisa dimainkan oleh anak-anak usia 7-12 tahun.

Software yang digunakan untuk aplikasi game ini adalah Adobe Flash sebagai software utama, Adobe Photoshop, dan Adobe Soundbooth sebagai software pendukung.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Tujuan**

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I jurusan Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Perancangan Film Kartun.
3. Dapat membuat game 2D yang dapat dinikmati oleh anak-anak dan memberikan pesan positif didalam cerita.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya game 2D.
5. Sebagai salah satu PH untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan game house atau game konsol.

#### **1.4.2 Manfaat**

1. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game house petualangan. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang game.
2. Sebagai sarana hiburan dan pembelajaran untuk anak-anak.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang

tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian pembuatan sekripsi, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

#### 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 Kepustakaan ( *Library* )

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

#### 3. Metode Wawancara ( *Interview* )

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak-anak dan orang tua.

### 1.5.2 Merancang Konsep

Fase awal yang dilakukan dalam pembuatan game sebelum hasil akhir didapatkan ialah merancang konsep yang meliputi :

1. Ide Cerita
2. Tema
3. *Rule*
4. *Character Board*
5. Sinopsis
6. Template

### 1.5.3 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep telah di lakukan, maka proses selanjutnya adalah proses pra produksi :

1. Merancang genre game
2. Merancang tool
3. Merancang game play
4. Merancang grafis
5. Merancang sound
6. Merancang timeline

### 1.5.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah di tentukan, maka proses selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Produksi karakter
2. Produksi property dan background
3. Pembuatan opening
4. Pembuatan button
5. Pembuatan animasi
6. Pembuatan game

### **1.5.5 Pasca produksi**

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi, dan produksi sudah dilakukan. Maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan game adalah pasca produksi yang meliputi pengujian game dan publishing.

### **1.6 Sistematika Penulisan laporan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia dan game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game harta tersembunyi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang akan digunakan dalam pembuatan game harta tersembunyi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil dan proses pembuatan game harta tersembunyi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.