

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat hampir semua orang mengenal game dari kalangan anak kecil sampai orang dewasa. Untuk menghilangkan stres game merupakan cara yang mudah dan praktis. Semakin pesatnya teknologi game berkembang pesat dari manual/analog dan sekarang menjadi digital. Game dulu menggunakan 2D dan sekarang sudah menggunakan 3D yang dibuat dengan tampilan yang lebih bagus.

Di Indonesia sendiri perkembangan game sangat pesat mulai dari game console sampai game PC baik online maupun offline. Namun sayangnya belum banyak perusahaan di Indonesia yang bergerak untuk membuat industri game ini padahal jika dilihat dari pasaran sangat bagus untuk mengembangkan industri ini. Namun bukan berarti orang Indonesia tidak bisa membuat game, banyak orang Indonesia yang bisa membuat game tetapi akhirnya pergi ke luar negeri karena di Indonesia belum banyak perusahaan yang menampungnya.

Dalam skripsi ini dibahas game house mini di PC sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya Indonesia mampu bergerak di bidang game. Game puzzle ini tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya Playstation 3 namun dengan

konsep permainan yang asik dan menantang game juga bisa di gemari para pemainnya.

Maka pembuatan skripsi ini mengambil judul **Perancangan Game Puzzle Gambar Pahlawan Nasional “Pahlawanku” Menggunakan Adobe Flash**. Game ini digunakan untuk kalangan SD sampai SMA agar mereka bisa mengenal pahlawan nasional yang berjasa bagi kemerdekaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain bagaimana membuat game untuk mengenal lebih para pahlawan nasional yang telah berjasa bagi kemerdekaan Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Game ini dibatasi oleh 3 level permainan. Disetiap levelnya terdapat timer yang berbeda-beda.
2. Dalam game ini tidak terdapat *save* dan *load* mode karena game ini bersifat mini game.

3. Software yang digunakan untuk aplikasi game ini adalah, Adobe Flash CS4 sebagai software utama dan Adobe Photoshop CS4 sebagai software pendukungnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1.4.1 Tujuan

1. Dapat menambah pengetahuan tentang pahlawan nasional revolusi khususnya untuk mengenang peristiwa G 30S/PKI (Gerakan 30 September).
2. Dapat membuat game puzzle 2D yang dapat dinikmati oleh kalangan SD sampai SMA dan memberikan pesan positif.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia dan Broadcasting.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya game 2D.

1.4.2 Manfaat

1. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses game animasi 2D. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 2D.
2. Sebagai salah satu PH untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan game.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline
7. Pembuatan Game
8. Publishing
9. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut didapat dari koleksi perpustakaan, buku pinjaman dan koleksi milik pribadi.

1.6 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian multimedia & game, konsep dasar game, peralatan dasar membuat game, kebutuhan sumber daya manusia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan game puzzle.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan game puzzle, character design dan character board.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game puzzle "Pahlawanku".

5. BAB V PENUTUP

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

