

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game saat ini sudah menjadi barang yang familiar di kalangan orang. Untuk melepas stres game adalah salah satu pilihan yang mudah dan praktis. Semakin pesatnya teknologi game berkembang pesat dari game tradisional kini menjadi game digital. Pada awal kemunculan game digital ini di mulai dengan era gamebot yang saat itu hanya berwarna black and white berbasis bitmap yang masih mentah dikemas dengan konsol kecil. Generasi kedua muncul konsol modern yang dikeluarkan oleh Nintendo. Produk pertama Nintendo ini meledak di pasaran karena sudah menggunakan media TV sebagai layar dan menggunakan slot untuk menyimpan permainan serta sudah berbasis 2D. Dari generasi tersebut muncul Sega dengan graphic 2D yang lebih bagus. Tidak mau kalah Jepang mengeluarkan Sony Playstasion dengan basic 3D yang saat itu benar benar menjadi era game generasi baru. Sebelum didahului perusahaan eropa yang lain ternyata Sony telah berfikir jauh kedepan dan mengeluarkan Sony Playstasion 2 yang sudah menggunakan 3D retrace. Namun Eropa ternyata juga memikirkan hal yang sama sehingga mengeluarkan X-Box Seri 360 yang sudah menggunakan media bluetooth sehingga dapat di mainkan banyak player dengan konsol dan tv yang berbeda. Melihat perkembangan tersebut Sony Jepang tidak gentar mereka mengeluarkan

produk terbaru yang lebih canggih yakni Sony Playstation 3 yang sudah menggunakan konsep PC di dalamnya ada system operasi PC serta VGA card khusus sehingga kualitas 3D nya sangat halus dan gerakanya realistis. Game juga tidak berhenti di situ saja kini setiap media elektronik rasanya kurang jika tidak ada sebuah gamenya seperti contoh HP, PC, IPod, dan lainya.

Di Indonesia sendiri perkembangan game sangat pesat mulai dari game konsol sampai game PC baik online maupun offline hingga ke game kecil yang lain seperti di HP. Namun sayangnya belum ada satupun perusahaan di Indonesia yang bergerak untuk membuat industry game ini padahal jika dilihat dari pasaran sangat bagus untuk mengembangkan industry ini. Namun bukan berarti orang Indonesia tidak bisa membuat game, banyak orang Indonesia yang bisa membuat game akhirnya pergi ke luar karena di Indonesia tidak ada perusahaan yang menampung. Untuk itu saya dalam skripsi ini ingin mengambil game house mini di PC sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya Indonesia mampu bergerak di bidang game. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya Playstation3 namun dengan mengkonsep permainan yang asik dan menantang game juga bisa di gemari para playernya. Maka pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D menggunakan macromedia direktor MX 2004**. Game house ini adalah game pertualangan yang menceritakan tentang himi seorang detektif muda yang

di hadapkan beberapa masalah untuk di pecahkan. Terdiri dari 3 level dan di setiap levelnya tingkat kesulitan semakin bertambah untuk memecahkan misteri siapa pelakunya. Game ini di buat dengan macromedia director sebagai induk dan grafisnya menggunakan Photoshop dengan tehnik penggambaran modern menggunakan pen tablet genius..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah :

1. Bagaimana sarana hiburan menjadi lebih praktis dan mudah untuk dilakukan dan di mainkan di mana saja.
2. Bagaimana membangun sebuah game menarik dengan menjual konsep game tersebut untuk menyaingi grafik gambar game yang lain.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah sebuah perancangan game ini, penulis membatasi 3 level untuk permainan game tersebut. Disetiap level game ini terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan oleh pemain untuk melanjutkan misi selanjutnya. Disetiap level permainan juga terdapat beberapa hal yang perlu diselidiki untuk memecahkan masalah disetiap levelnya. Karena game ini adalah game house maka game ini 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.

Software yang digunakan untuk aplikasi game house ini adalah Macromedia Director MX sebagai software utama, Adobe Photoshop Cs 2, Adobe Premiere, 3D max 2009, Adobe Flash,dan Adobe Audition sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat game house 2D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dan memberikan pesan positif didalam cerita .
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut ,Broadcasting dan Perancangan Film Kartun.
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 film 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 film animasi/game house/game konsol.

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, yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian pembuatan skripsi, 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 :

1.5.1.1 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 animasi 3D.

1.5.1.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

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

1.5.1.3 Metode Wawancara (*Interview*)

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

1.5.2 Pra Produksi

Fase awal pembuatan game. Produsen game bekerja selama pra-produksi yang umumnya terkait dengan perencanaan jadwal, dan perkiraan tugas dalam tim. Diawali pembuatan konsep hingga ke ide cerita. Yang terpenting adalah menentukan rule game yang akan di terapkan pada jenis game yang akan dibuat.

1.5.3 Produksi

Fase ini dimana semua inti dari pekerjaan pembuatan dilakukan. Fase dari membuat karakter atau tokoh utama, tokoh pendamping, tokoh properti, hingga musuh atau lawan dari tokoh. Membuat setting tempat dan properti apa saja yang ada di dalam game. Setelah itu dilakukan menyusun rule game di setiap level. Selanjutnya membuat progam atau disebut mesin dalam bahasa game. Langkah terakhir pada produksi adalah rendering agar game dapat dimainkan semua orang.

1.5.4 Pasca Produksi

Staf pengujian paling banyak diandalkan pada akhir proyek karena mereka tidak hanya perlu untuk menguji fitur baru yang ditambahkan, level dan perbaikan bug, tapi mereka juga perlu melakukan pengujian regresi untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang telah ada ditempatnya bisa beroperasi dengan benar. Pengujian merupakan salah satu tugas paling penting yang dibutuhkan untuk pengembangan software yang efektif.

1.6 Metode Penulisan Laporan

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

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing – masing bab 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 house.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan *game house*, *character design* dan *character board*, ide cerita, tema, dan sinopsis game yang digunakan pada game detektif himi.

4. BAB IV IMLPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game detektif himi.

5. BAB V PENUTUP

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