

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi dalam berbagai bidang yang sangat pesat, baik dari segi perangkat lunak maupun dari segi perangkat keras khususnya komputer dalam bidang multimedia, maka kebutuhan manusia akan teknologi juga akan semakin besar. Salah satu bentuknya adalah dalam dunia *game* (permainan) berbasis komputer, baik itu *game* untuk orang dewasa maupun anak-anak. Khususnya, bagi kalangan anak-anak *game* merupakan salah satu sarana hiburan yang menarik karena berbasis visual.

Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sehingga dari kata *game* inilah yang kita gunakan sehari-hari untuk menggantikan kata permainan. Menurut JOHN C BECK & MITCHELL WADE mendefinisikan *game* secara rinci adalah menarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Mungkin kita sering melihat, mendengar, atau bahkan memainkan video *game* pada console yang tersedia seperti, *Playstation, Xbox, Nintendo, Personal Computer (PC)*, dan masih banyak lagi *console* lain yang beredar dipasaran belakangan ini. Beberapa jenis *game* yang populer saat ini seperti FPS, RPG, *Arcade, Fighting*, atau bahkan mungkin pengembangan dari jenis *game* tersebut seperti MMORPG, *hack and slash*, dan sebagainya yang muncul belakangan ini.

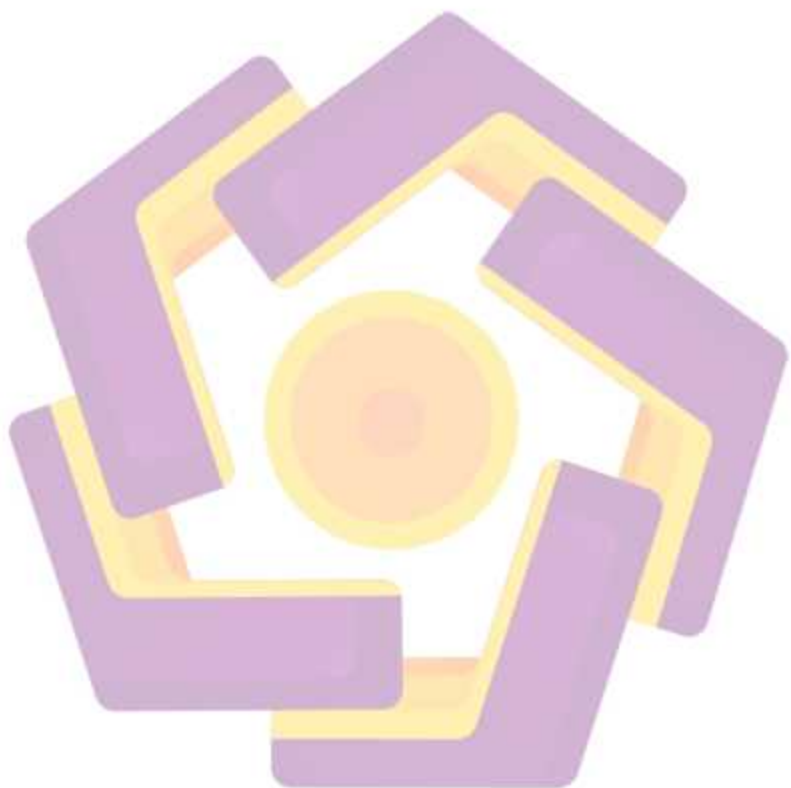
Melihat semua itu, maka tersirat dalam benak mahasiswa indonesia untuk membuat *game* sendiri agar dapat memenuhi kubutuhan hiburan dalam dunia *game* saat ini. Hal itu masih sangat sulit untuk diwujudkan karena masih banyaknya faktor penghambat dalam pembuatan *game* itu sendiri, mulai dari faktor tingkat kerumitan yang sangat tinggi maupun faktor biaya yang sangat mahal. Banyak ide-ide kreatif dari anak indonesia dalam pembuatan *game* yang dalam kenyataanya bisa bersaing dalam perkembangan dunia *game* internasional namun masih terkendala dua faktor diatas. Oleh karena itu dalam penelitian kali ini akan membuat sebuah *game* itu sendiri dengan mengangkat tema skripsi dengan judul " PEMBUATAN DAN PERANCANGAN *GAME* 2D ZOMBIE ESCAPE BERBASIS DEKSTOP " yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash.

1.2 Rumusan Masalah

Video *game* dalam pembuatannya yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi oleh pembuat itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi pembuat atau desainer kepada pemain.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Mengetahui cara pembuatan video *game* dengan mengacu pada pembuatan video *game* berjenis *platform game*.
2. Mengetahui pengetahuan dasar yang dibutuhkan untuk membuat sebuah video *game* dengan menggunakan Adobe Flash.



1.3 Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini agar nantinya mempermudah dalam penyusunannya maka perlunya kita untuk membatasi permasalahan yang ada, untuk itu masalahnya hanya dibatasi pada:

1. Pembuatan video *game* dibatasi pada pembuatan *game* jenis *platform game*.
2. Video *game* yang dibuat nantinya akan diimplementasikan pada PC dengan *Operating System Windows*.
3. *Game* ini nantinya lebih kepada *game* yang bersifat *stand alone* atau dimainkan sendiri dikomputer user.
4. *Game* ini nantinya bertujuan sebagai media pembelajaran sehingga tidak sampai pada proses 100 % siap release.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan dalam penulisan skripsi ini meliputi:

1. Mengetahui cara pembuatan dan mengetahui tingkat kesulitan dari pembuatan *game* yang saat ini dapat dengan mudah kita jumpai.
2. Membuat *game* adventure dengan judul “ PEMBUATAN DAN PERANCANGAN *GAME* 2D ZOMBIE ESCAPE BERBASIS DEKSTOP “.
3. Salah satu syarat kelulusan pada Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti cara atau menuju suatu jalan. Adapun penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Maka dapat disimpulkan, metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data penulis melakukan hal berikut :

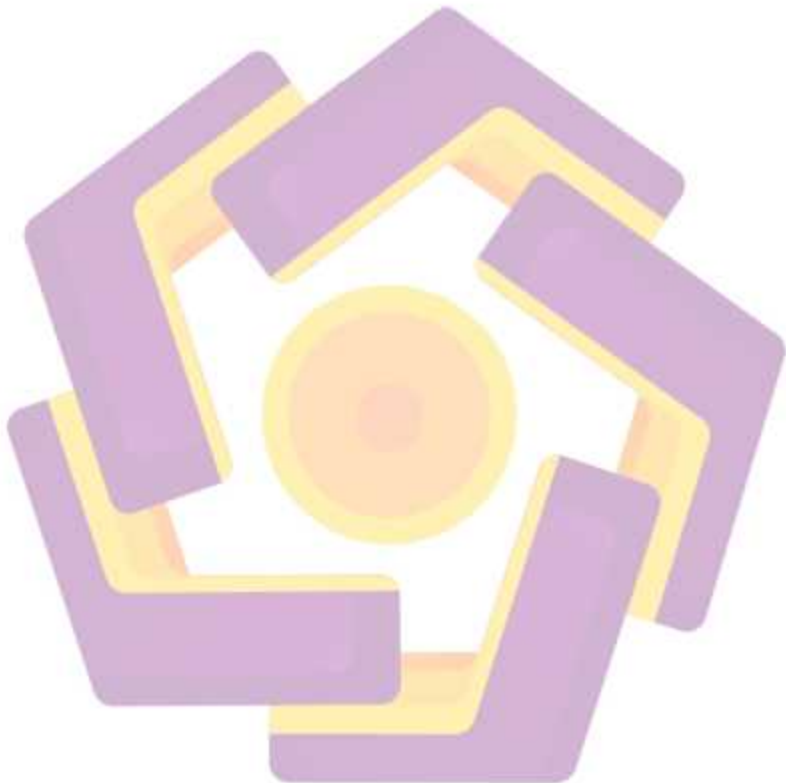
1. Metode Observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang dibuat. Dalam hal ini penulis melakukannya dengan mempelajari dari *game-game* yang telah dibuat dengan memperhatikan kesamaan, kekurangan, serta kelebihan, yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan *game* yang sedang dikerjakan.

2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka yaitu dengan mempelajari sumber bacaan yang berhubungan dengan pembuatan *game* yang sedang dikerjakan, kebutuhan kita akan sumber yang digunakan sebagai referensi, dalam hal ini bukan hanya berupa pustaka seperti buku dll tapi juga contoh dan tutorial yang mungkin tidak dapat kita dapatkan dengan membaca buku, untuk penggunaan computer untuk mencari data yang berasal dari

internet baik itu berupa pdf,doc,html ataupun data berupa contoh atau video dan lain-



lain yang sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan dalam menyempurnakan pembuatan *game* ini.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis merupakan sebuah proses berkelanjutan dalam penelitian, dengan analisis awal menginformasikan data yang kemudian dikumpulkan. Ketika sudah selesai dalam mengumpulkan data, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah diperoleh.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu membuat rancangan *game* dan desain objek seperti : karakter utama, background, suara, serta karakter pendukung lainnya.

1.5.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan tahap penyusunan laporan

1.5.5 Metode Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Dimulai dari pengujian software agar software tersebut bebas dari error dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.

1.5.6 Metode Implementasi

Implementasi yaitu membuat program dengan menggunakan software Aplikasi Adobe Flash.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam Lima bab. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut ;

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang sejarah dari *video game*, beberapa penjelasan awal dari proses pembuatan dari *game* serta mengenai beberapa perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam pembuatan *video game* tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisa mengenai gambaran awal dari sebuah *video game* dan bagaimana merancang *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan *game* dengan merefrensikan pembuatan *game platform "Zombie Escape"*

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.