

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan game merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis yang banyak digemari oleh masyarakat disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game saat ini dapat dilihat baik dari segi grafik maupun jenisnya. Meskipun saat ini beredar banyak jenis game, namun setiap jenisnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia. Dibalik semua itu, tersirat keinginan dari masyarakat Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, dan untuk saat ini tidak sedikit dari masyarakat Indonesia yang bisa membuat game meskipun game yang mereka buat masih sederhana, dikarenakan masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi. Para pengembang game berlomba untuk menghasilkan game yang dapat digemari para pecinta game. Beberapa game yang pernah kita mainkan misalnya, dibuat dan dikembangkan oleh banyak orang dengan keahlian pemrograman yang tinggi dan dibuat dengan biaya yang relatif besar.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat game adalah adobe director adalah sebuah software yang berfungsi menyatukan berbagai media yaitu images, animasi, video, audio, dan teks, yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan game yang menarik.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul game **Pembuatan game "Jurig Battle" Menggunakan Adobe Director 11**. Game ini sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya masyarakat Indonesia mampu membuat game mereka sendiri. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya Playstation 4, namun dengan mengkonsep permainan yang asik, game juga bisa di gemari para pemainnya. Game ini terdiri dari 3 level yang harus diselesaikan berurutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game 2D yang menarik dengan menggunakan adobe director.

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 target skor yang harus dicapai oleh pemain untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.

2. Target dalam permainan ini adalah hantu Indonesia, namun pada setiap level permainan terdapat beberapa manusia yang tidak boleh dibunuh karena dapat mengurangi skor permainan.
3. Dalam game ini tidak terdapat *save* dan *load* mode karena game ini bersifat mini game.
4. Software yang digunakan untuk aplikasi 2D ini adalah Adobe Director sebagai software utama, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini.

1.4.1 Tujuan

Berikut ini adalah beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat membuat game 2D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di UNIVERSITAS AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting Tv.

4. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya game 2D.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game 2D, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang game.

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 dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

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*)

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.

1.5.2 Game Development Life Cycle (GDLC)

GDLC ialah fase awal yang dilakukan dalam pembuatan game sebelum hasil akhir didapatkan untuk merancang sebuah 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 sudah dilakukan, 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 kerja

1.5.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Produksi karakter
2. Produksi property dan background
3. Pembuat 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 :

1. Pengujian game
2. Publishing

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game shooting 2D "jurig battle".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan game 2D "jurig battle".

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game 2D "jurig battle".

5. BAB V PENUTUP

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