

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. 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.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dibuat sebuah *game house* mini yang berjudul "Recka The Ninja Hero" menceritakan tentang seorang ninja petualang yang berusaha untuk melindungi desa dari serangan desa lainnya. *Game* ini sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya masyarakat Indonesia mampu membuat *game* mereka sendiri. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya Playstation4, namun dengan mengkonsep permainan yang asik, *game* juga bisa di gemari para pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana deskripsi yang terdapat latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang dan membuat *game 2D "Recka The Ninja Hero"* Menggunakan *Adobe Director*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah pada pembuatan *game* ini sebagai berikut:

1. Dalam *game* ini hanya ada tingkatan 3 level saja
2. *Game* ini hanya bisa dimainkan *Single Player*
3. Dalam permainan *game* tidak ada *save* dan *load mode*
4. tidak terdapat fasilitas *cheat* dan juga tidak bisa memilih banyak karakter untuk di mainkan sebagai tokoh utama
5. Dalam Pembuatan *Game "Recka The Ninja Hero"* *software* yang akan digunakan sebagai berikut :
 - Adobe Director

- Adobe Photoshop CS 6
- Adobe Illustrator CS 3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk Membuat *Game* "Recka the ninja hero" menggunakan adobe director.

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah dapat memberikan hiburan ke semua kalangan dan juga bisa dijadikan motivasi kepada semua orang Indonesia sebenarnya juga bisa membuat *game* sendiri.

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

1.5.1.1 Metode Study Literatur

Menggunakan metode dengan cara mengambil data melalui fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan *game* animasi 2D.

1.5.1.2 Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari sebuah buku tutorial pembuatan *game* animasi 2D, dan mempelajari

permasalahan yang terdapat dari buku-buku referensi berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi.

1.5.1.3 Metode Wawancara

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*.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 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.

1.6.2 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 program atau disebut mesin dalam bahasa *game*. Langkah terakhir pada produksi adalah rendering agar *game* dapat dimainkan semua orang.

1.6.3 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.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis akan menguraikan sistematika penulisan, dan akan membagi beberapa bab dengan menjelaskan pokok-pokok permasalahan.

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan dan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN 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 ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis yang digunakan dan pembuatan *game house, flowchart, character board*, ide cerita, tema, dan rule yang digunakan pada game *recka the ninja hero*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *game recka the ninja hero*.

BAB V. PENUTUP

Bab V merupakan bagian akhir pokok dari penulisan tugas akhir ini yang berisikan kesimpulan dan saran-saran seluruh isi laporan ini.

