

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang mempunyai beraneka ragam budaya. Salah satu budayanya yang berhubungan dengan permainan tradisional yang kita kenal adalah permainan gobak sodor. Gobak Sodor merupakan sebuah permainan team yang terdiri dari dua team. Inti permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Maka dari itu dengan perkembangan teknologi, penulis mengembangkan permainan Gobak Sodor berbasis desktop 2D. *Game* ini dibuat supaya bisa mengenalkan dan mengingatkan salah satu budaya Indonesia melalui sebuah permainan komputer. Sehingga semua orang bisa memainkannya.

Untuk mendistribusikan game ini penulis memanfaatkan salah satu distributor game yaitu Gamejolt. Gamejolt merupakan web yang memfasilitasi pembuat game untuk mendistribusikan *game* yang mereka buat kedalam media online. Sehingga pengguna bisa memainkannya secara online atau *men-download game* dari web tersebut secara gratis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas terdapat permasalahan yg dapat di rumuskan yaitu :

1. Bagaimana cara membuat *game* Gobak Sodor?
2. Bagaimana mendistribusikan *game* Gobak Sodor ke dalam webside gamejoli?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan nantinya tidak panjang lebar, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, diantaranya:

1. *Game* ini merupakan *multi player*, tapi hanya bisa dimainkan oleh 2 orang dalam waktu yang bersamaan.
2. Genre *game* ini adalah bertipe strategi.
3. Karakter *game* ini dibuat berdasarkan imajinasi penulis.
4. *Software* yang digunakan adalah :
  - a. Adobe Flash CS3.
  - b. Corel Draw X4.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan pembuatan game iniantara lain :

1. Mempromosikan dan mengingatkan game tradisional Indonesia.
2. Penulis mengembangkan pengetahuan mengenai pembuatan *game* *Flash*.

3. Sebagai edukasi.
4. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada tahap ini merupakan tahap pencarian informasi dengan menggunakan literatur yang diperlukan untuk pengumpulan data. Informasi didapatkan dengan memanfaatkan fasilitas internet. Contohnya mengunjungi situs yang berhubungan dengan game. Penulis juga menambah referensi dengan memanfaatkan informasi dari buku-buku.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Penulis menggunakan metode analisis kualitatif pada *game* sejenis untuk mendapatkan referensi dalam pembuatan *game* ini.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan penulis menggunakan metode perancangan Heater Chandler yaitu sebagai berikut:

- a. *Game Concept* (Konsep *Game*)
- b. *Game Requirements* (Kebutuhan *Game*)
- c. *Game Plan* (Perencanaan *Game*)

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan penulis menggunakan metode pengembangan GDLC (*Game Development Live Cycle*) dari Heater Chandler.

#### 1.5.5 Metode Testing

- a. *Internal testing*
- b. *Beta testing*

#### 1.5.6 Post Production

Dalam metode *post production*, game Gobak Sodor akan di distribusikan melalui situs web *game* indie yaitu Game Jolt.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan, dilakukan penyusunan sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi konsep dasar multimedia, konsep dasar game, serta perangkat lunak (*software*) yang digunakan, serta teori-teori yang melandasi perancangan game ini.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang konsep cerita, aturan permainan, rincian game dan perancangan antarmuka.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil uji coba dan proses pembuatan *game* "Gobak Sodor".

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

