

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini sudah menjadi barang yang familiar di kalangan orang. Untuk melepas stres dan hiburan, *game* adalah salah satu pilihan mudah dan praktis. Semakin pesatnya teknologi *game* berkembang pesat dari *game* tradisional kini menjadi *game digital*. Pada awal kemunculan *game digital* ini dengan era *gameboy*. Kemudian muncul *nintendo*, *sega*, *Sony Playstation*, *X-Box*, dan *Sony Playstation 3* yang sudah menggunakan konsep PC, di dalamnya ada sistem operasi PC serta VGA card khusus sehingga kualitas 3D nya sangat halus dan gerakannya realistis. *Game* juga tidak berarti di situ saja, kini setiap media elektronik rasanya kurang jika tidak ada sebuah *game* seperti HP, PC, IPod, dan lainnya.

Di Indonesia sendiri perkembangan *game* sangat pesat mulai dari *game* konsol sampai *game* PC baik *online* maupun *offline* hingga ke *game* kecil yang lainya 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* yang pada 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 Playstation 3 namun dengan mengkonsep permainan yang asik dan menantang juga bisa gemari para playernya.

Maka pembuatan skripsi ini mengambil judul **Pembuatan *Game* 2D “Space War” Dengan Adobe Director**. *Game* ini adalah *game* yang menceritakan penjelajah angkasa yang melindungi pesawatnya dari ancaman *Alien* yang menyusup di dalam pesawat untuk melindungi pesawatnya agar sampai ke Bumi. Terdiri dari berbagai *level* dan setiap *level*nya, tingkat kesulitan semakin bertambah untuk menghadapi musuh-musuhnya. *Game* ini dibuat dengan Adobe Director sebagai induk dan grafisnya menggunakan Photoshop dengan tehnik penggambaran bayground 3D dan Foreground 2D menggunakan pen tablet genius.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang dan membuat *game* 2D Shooter “Space War” Menggunakan Adobe Director”?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi *multimedia* yang cakupannya luas sesuai manfaatnya dan penerapannya dalam perancangan *design* dan

pembuatan *game*, maka penulis memberikan batasan-batasan untuk pendekatan masalah agar lebih terinci dalam pelaksanaannya meliputi:

1. Ruang lingkup penelitian :
 - a. *Game* ini terdiri dari 3 *level*.
 - b. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*, sekali permainan tidak ada *save* dan *load mode*.
 - c. *Game* dimainkan secara *offline*.
2. *Software* yang digunakan meliputi *Adobe Director*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Illustration*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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 Sata 1 Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat *game house* 2D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti proses belajar mengajar di STIMIK AMIKOM, yaitu kuliah Metodologi Penelitian, Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut.

4. Menambah pengetahuan 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 proses pembuatan *game* 2D. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang *game* 2D.
2. Sebagai *alternative game* yang biasa di pilih untuk dimainkan dan sebagai sarana hiburan.

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 Metode Perancangan

1.5.2.1 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep sudah dilakukan maka proses selanjutnya adalah proses pra produksi :

1. Merancang *gender game*
2. Merancang *tool*
3. Merancang *Game Play*

4. Merancang *flowchart*
5. Merancang grafik
6. Merancang *sound*
7. Merancang *timeline*

1.5.2.2 Produksi

Setelah Proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya mulai proses produksi yang meliputi :

1. Produksi karakter
2. Produksi *property* dan *background*
3. Pembuatan *Opening*
4. Pembuatan *button*
5. Pembuatan *game*

1.5.2.3 Pasca Produksi

Setelah *proses* perancangan konsep, pra produksi, dan produksi sudah dilakukan maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan *game* adalah pasca produksi yaitu meliputi :

1. Pengujian *Game*
2. *Publishing*

1.6 Sistematika Penulisan

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 :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

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* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan *game house*, *character design* dan *character board*, dan tema *game* yang digunakan pada *game space war*.

BAB IV IMLPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *game space war*.

BAB V PENUTUP

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