

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 *Game***

*Game* mempunyai arti permainan dalam bahasa Indonesia. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Video *games* adalah salah satu sarana hiburan yang saat ini sedang mengalami kemajuan yang pesat. Sehingga video *game* kini tidak lagi dipandang sebelah mata oleh masyarakat, hal ini disebabkan karena kini video *games* bukan lagi dianggap sebagai hiburan belaka tetapi sudah menjadi peluang bisnis yang menjanjikan dengan keuntungan hingga mencapai milyaran US Dollar.

Game yang ditujukan bagi sarana hiburan, dipergunakan sebagai penghilang penat dan menghabiskan waktu luang. Hal ini dilakukan oleh sebagian segmentasi perempuan dalam bermain game. Banyak web-web yang menyediakan khusus game dengan segmentasi perempuan. Web-web tersebut antara lain: [igirl-games.com](http://igirl-games.com), [girlgogames.com](http://girlgogames.com), [dressupgames.com](http://dressupgames.com).

##### **2.1.1 Elemen Dasar Pembuatan *Game***

Dalam pembuatan *game* dibutuhkan elemen-elemen kecil yang membentuk *game*. Elemen-elemennya antara lain: karakter *game*, *background*, music, animasi, Efek visual. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan tema yang diinginkan.

Dalam menyusun beberapa elemen yang tertera di atas, maka diperlukan rangkaian proses. Proses pembuatan *game* dapat disusun sebagai berikut:

1. Menentukan tema *game*

Tema dapat diambil dari permasalahan yang ada. Selain itu juga dapat diambil tema-tema yang sedang populer. Hal ini berkaitan dengan *game dress up* yang paling populer di segmentasi *game* perempuan.

2. Menentukan *gameplay*

*Gameplay* adalah sebuah peraturan *game*, juga dapat disebut cara yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan *game* system. *Gameplay* juga menentukan seberapa lama pemain untuk mencapai titik bosan. *Gameplay* yang unik dapat membuat *game* menjadi menarik untuk dimainkan. dalam hal ini, pemain *game* segmentasi perempuan, mempunyai emosi yang harus dijaga.

3. Merancang *storyboard*

*Storyboard* adalah panel-panel yang menjelaskan alur garis besar *game* dari awal sampai akhir. *Storyboard* dalam *game* dapat juga berupa susunan system level.

4. Pembuatan grafis dan animasi.

Proses ini dapat dimulai dengan mencari referensi, lalu membuat sketsa dan membuat format *vector*nya. Dalam *game* perempuan, elemen grafis merupakan elemen yang penting.

5. Membuat logika pemrograman dan AI

Proses ini dapat mengikuti desain *gameplay* dan genre. AI (artificial intelligence) adalah kecerdasan buatan dengan menggunakan pemrograman. AI dibuat

untuk musuh atau lawan dalam *game*.

#### 6. Memasukan soundtrack dan sound effect

Proses ini merupakan penggabungan music dan *game*. Serta penambahan sound effect sesuai dengan kebutuhan. Sound efek dalam *game* perempuan harus mempunyai kesan riang.

#### 7. testing *game*

Proses ini merupakan bagian terpenting untuk mencari error yang dapat mengganggu pemain saat memainkan *game*. Maka dari itu diperlukan pemeriksaan yang jeli dan kritis dalam mencoba.

### 2.2 *Game Flash*

*Game flash* merupakan sebutan atau istilah bagi *game* yang dibuat dengan software Adobe Flash Professional. *Game* yang dibuat dengan software flash ini dapat berbentuk output yang bermacam2. Outputnya antara lain: format untuk web, computer, smartphone.

Software ini menggunakan bahasa pemrograman Action Script 2&3. Selain itu, software ini mempunyai fitur timeline, untuk menganimasikan gambar format *vector*.

### 2.3 *Vector*

*Vector* adalah format gambar yang fleksibel dalam ukuran pixel, karena ukuran berapapun hasil jadi yang dikehendaki, akan tetap tajam, tanpa mengalami kerusakan ukuran resolusi. Untuk membuat *vector* dibutuhkan software khusus,

sebagai contoh: adobe illustrator, corel draw, inkscape. Setiap software memiliki fitur yang berbeda, serta kemampuan export dan import file yang berbeda pula. Oleh sebab itu, dalam memilih software sangat diharapkan terlebih dulu untuk

Dalam kerja praktek ini penulis akan memakai software adobe illustrator. Hal itu dilakukan karena mengingat pembuatan *game* ini akan dibuat di Adobe Flash. Adobe illustrator memudahkan untuk mengekspor dan menjaga kualitas grafis saat berpindah software ke Adobe Flash.

### 2.3.1 Adobe Illustrator

Software *vector* adobe illustrator ini memiliki banyak efek dan fitur-fitur untuk membuat gambar *vector*. Adobe illustrator mempunyai suatu relasi dengan adobe flash. Sehingga sangat mudah untuk memindah hasil ilustrasi gambar *vector* dari Adobe illustrator ke Adobe Flash. Hal ini dapat mempersingkat waktu dan menjaga kualitas grafis.

### 2.4 Dress Up

Dress up secara linguistik mempunyai arti berpakaian dengan sebaik-baiknya. Dress up juga menjadi istilah untuk menyebut suatu jenis *game* yang cara memainkannya dengan cara memadukan beberapa elemen seperti baju, celana, sepatu, dll. pada umumnya, *game* ini ditujukan bagi segmentasi pasar perempuan.

Dalam segmentasi game perempuan, game dress up merupakan game yang populer. Tema *game* dress up dapat berupa bermacam-macam. Temanya antara

lain: fashion show, Halloween, rekreasi.

