

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kebutuhan hidup yang "self-generating", yang mengupayakan dirinya sendiri, karena sejak manusia lahir memiliki dorongan melasungkan hidupnya. Manusia belajar terus menerus untuk mencapai kemandirian dan beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. Sampai perkembangan teknologi pun tidak akan mampu merubahnya.

Teknologi yang berkembang pesat sampai pada zaman komputer memaksa manusia untuk menguasainya. Pada saat ini pendidikan bidang komputer sangat diminati oleh mahasiswa. Di Indonesia sendiri contohnya persentase jumlah mahasiswa yang besar tersebut banyak perguruan tinggi menyelenggarakan program program studi dibidang komputer. Perkembangan teknologi informasi dan penyajian pesan yang komunikatif melalui multimedia semakin pesat. Sehingga terdapat bagian-bagian dari multimedia salah satunya adalah pemrograman *game*, pengolahan video dan lain-lain. Yang paling menarik yaitu *game*. *Game* pada komputer mempunyai daya tarik tersendiri, kita dituntut tidak hanya menikmati tetapi juga mencoba menggali lebih dalam bagaimana *game* dibuat mulai dari bahasa program apa yang digunakan, aplikasi apa saja yang menunjang *game* tersebut dan lain-lain. *Game* juga terbagi juga dalam bermacam-macam tipe, contoh: Sport (olah raga), Adventure (petualangan), Battle (pertarungan), Real Time Strategi (strategi) , War (perang)

Rumitnya pembuatan suatu *game* tidak pernah dibayangkan sebelum nya. Bagaimana membuat *game* yang bagus, serta dapat diterima oleh konsumen sangatlah tidak gampang. Saat ini untuk membuat *game* sederhana bukanlah tidak mungkin, karna saat ini sudah banyak program-program yang dapat membantu mewujudkan impian untuk membuat suatu *game* yang cukup sederhana, yaitu dengan menggunakan software *Multimedia Builder*. Meski mungkin selama ini belum banyak yang mengetahui software ini yang biasanya digunakan sebagai software penunjang multimedia, namun dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang terdapat didalam *Multimedia Builder* kita dapat membuat *game-game* sederhana.

Penulis mencoba membuat *game* sederhana sehingga pengguna atau user khususnya tidak hanya menjadi pemakai tetapi juga dapat memikirkan sesuatu bukan karena bagus atau tidak tetapi memikirkan pula proses yang dijalani oleh hasil yang telah diciptakan.

## 1.2 Rumusan Masalah

*Game* merupakan media hiburan serta informasi yang akan terus berkembang, dan dengan bantuan software *Multimedia Builder* dapat menambah pilihan para pemograman untuk membuat suatu *game*. permasalahan yang timbul adalah " Bagaimana merancang dan membuat *game* sederhana menggunakan software *Multimedia Builder*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan hal yang menjadi batasan penulis dalam perancangan *game* adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini merupakan *game* sederhana dengan tampilan 2 dimensi
2. Mempunyai genre battle perang antara 2 kapal (player vs komputer)
3. Hanya mempunyai satu tingkatan level

### 1.4 Tujuan Pembuatan *Game*

Adapun maksud dari pembuatan *game* ini adalah.

1. Mengenalkan software *Multimedia Builder* sebagai sarana salah satu software multimedia.
2. Sebagai media eksplorasi dan untuk para pengembang *game*.
3. Bagi penulis sendiri tidak hanya menjadi penikmat, tetapi setidaknya dapat merancang dan membuat suatu *game*.

### 1.5 Manfaat Pembuatan *Game*

Manfaat dari pembuatan *game* ini adalah:

1. memahami bagaimana proses perancangan suatu *game* dimana *game* telah menjadi salah satu yang paling berkembang dalam teknologi.
2. Sarana menuangkan ide, untuk menciptakan *game* yang sesuai dengan yang di inginkan.
3. Tidak di pungkiri bahwa *game* merupakan salah satu bisnis yang paling berkembang untuk kedepan.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan penulis adalah :

1. Penelitian dan pengumpulan data awal
2. Perencanaan
3. Pembuatan produk awal
4. Uji coba awal
5. Perbaiki produk awal
6. Uji coba lapangan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan mendapatkan gambaran tentang isi tulisan ini, maka penyusunannya dibagi dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

### Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta metode penelitian yang akan diajukan penulis.

### Bab II LANDASAN TEORI

Landasan Teori, bab ini menguraikan tentang definisi *game* penjabaran perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game*.

### Bab III PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan secara lengkap tentang gambaran umum tahapan-tahapan perancangan serta tampilan program serta cara menggunakan *game* yang dibuat

### Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas implementasi tentang *game* yang dibuat mulai dari pengimplementasi program secara keseluruhan, desain sebagai penunjang daya tarik, selanjutnya dilakukan pengujian guna mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dari *game* yang telah dibuat.

### Bab V PENUTUP

Penutup, bab ini berisi kesimpulan dari penulisan ini agar dapat memberikan sedikit gambaran tentang apa yang penulis sampaikan dan saran-saran pengaplikasiannya untuk bisa digunakan dalam pengembangan selanjutnya.