

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dunia kesehatan, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, hiburan, militer, dan sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer sampai di dunia game.

Game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Jika dahulu game hanya menjadi monopoli anak kecil, lain halnya dengan yang terjadi sekarang. Kini sudah bukan hal aneh lagi jika seorang ayah dapat duduk berjam-jam bersama anaknya dalam adu kecepatan sebuah game. Dan inilah yang terjadi saat ini, game bukan monopoli anak kecil lagi.

Yang namanya game saat ini sudah bisa dibilang sebagai mainan universal. Mulai dari anak muda sampai dengan orang dewasa pun sudah tidak merasa asing lagi dengan yang namanya game. Jika dahulu orang mungkin hanya mengenal

GameWatch atau pun GameBoy, kini orang dapat memilih beragam media permainannya. Untuk bermain game, saat ini kita tinggal memilih, ingin memakai komputer desktop saja (PC) atau melalui laptop, atau dapat juga melalui perlengkapan game pabrikan seperti PlayStation atau Xbox. Bahkan saat ini PlayStation juga telah mengeluarkan perlengkapan game-nya tersebut dalam versi personal, yang disebut PSP. Sepintas, PSP sendiri mungkin mengingatkan kita pada era GameBoy, dimana sebuah game dapat dimainkan dimana pun melalui sebuah alat yang ukurannya hanya agak lebih besar dari sebuah handphone. Perlengkapan pendukung permainan yang ditawarkan pun sekarang sangat beragam, mulai dari *mouse & keyboard* standarti, *QuickCam*, *headset*, *joystick*, *gamepad*, *racing wheel*, *PlayGear*, dan lain sebagainya.

Seolah ingin semakin dapat terserap dengan baik oleh semua kalangan usia, game pun dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan. Mulai dari level '*Beginner*' sampai dengan '*Advance*'-pun dibuat untuk disesuaikan dengan tingkat kemahiran si pemain. Kalau sudah begini, maka game-pun mungkin juga sudah dapat dimainkan oleh balita hingga orang dewasa. Masing-masing telah dibuatkan porsi permainan mereka.

Latar belakang pembuatan game "logic magic" berbasis multimedia ini adalah tentang permasalahan yang timbul akibat salah cara pemamfaatan game-game yang ada. banyak sekali masyarakat yang salah memamfaatkan dari sebuah game

tersebut. dengan pembuatan game ini di diharapkan dapat membantu dalam pola pikir dan pengasahan otak dalam penyelesaian game ini.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk memberikan hiburan dan sebuah mamfaat bagi yang bermain game tersebut. dengan alur game yang baik dan game ini dapat menambah wawasan. dalam pemecahan permainan ini kita dituntut dalam permainan logika, wawasan, dan penalaran.dengan pembuatan game"logic magic" berbasis multimedia ini dapat bermamfat dan menambah wawasan bagi masyarakat luas.

1.2.Rumusan Masalah

Dalam sebuah pembuatan game yang harus diperhatikan adalah kretifitas dan imajinasi untuk menciptakan suatu game yang baik. sedangkan software hanya alat untuk membantu menciptakan game tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana membuat game "logic magic" berbasis multimedia yang baik dengan menggunakan macromedia director mx 2004 ?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya game yang akan dibahas maka penulis akan batasi semuanya sebatas :

- 1.3.1 Game ini berbentuk kuis yang dibuat dengan software macromedia director mx 2004 dan adobe photoshop cs4
- 1.3.2 Penulis tidak membahas software lain, selain macromedia director mx 2004 dan adobe photoshop cs4 walaupun penulis menggunakan software lain juga dalam pembuatan game.
- 1.3.3 Level terakhir dalam game ini 55 level.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata satu Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 1.4.2 Dapat game yang baik dan efektif tentunya dengan fasilitas tools di macromedia director. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK

AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh matakuliah komputer grafis, multimedia, dan multimedia lanjut.

- 1.4.3 Dengan game berbasis multimedia yang dibuat ini di harapkan bisa memberikan manfaat dan menumbuhkan pengetahuan bagi siapa saja yang memainkan game ini.
- 1.4.4 Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu pembuatan game berbasis multimedia.
- 1.4.5 Dapat dijadikan bahan referensi, bagi adik kelas yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.
- 1.4.6 Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan game berbasis multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penelitian pembuatan skripsi ini 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 :

1.5.1 Metode study literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan leterature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game.

1.5.2 Metode kepustakaan (library)

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode wawancara (interview)

Yaitu 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.

1.6.Sistematis Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

1.6.2 BAB 2 DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori dasar multimedia, game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

1.6.3 BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis- analisis pembuatan game berbasis multimedia.

1.6.4 BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game “ **Game “logic magic” Berbasis Multimedia**”

1.6.5 BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari isi laporan.

