

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer multimedia dalam industri *game* dipakai dalam produksi untuk memainkan *game* dan pemasaran *game*. Di pasaran banyak anda temui berbagai jenis *game*, antara lain *card game*, *word game*, *board & tile game*, *feature & partner game*, *fantasy game* dan sebagainya.

Dalam produksi *game* peran komputer multimedia sangat menonjol. Pembuatan *game* serupa dengan pembuatan film kartun. Pembuatan *game* dimulai dari sebuah ide atau konsep yang dikembangkan ke dalam sebuah cerita oleh desainer *game*. Desainer kemudian membuat rancangan secara rinci yang menggambarkan keunggulan dari *game* tersebut. Rancangan tersebut tidak hanya mencakup deskripsi cara memainkan *game*, tetapi juga memuat audio beserta yang lain-lainnya.¹

Game (Permainan) merupakan salah satu industri besar didunia saat ini. Pengguna komputer tidak akan lepas dari dunia *game*, hanya saja *game* selalu berkembang seiring dengan perubahan jaman. Dan seiring dengan perkembangan di dunia teknologi komputer saat ini, *game* yang berteknologi tinggi kurang mampu menyesuaikan dengan komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya *game* mini para pengguna komputer yang spesifikasinya terbataspun bisa memainkan *game* tersebut tanpa harus *upgrade* komputer.

¹ M.Suyanto. Aplikasi Multimedia Untuk Keunggulan Bersaing. 332

Game puzzle berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, mencocokkan objek, memecahkan perhitungan matematika, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam video *game* petualangan maupun *game* edukasi.²

Game yang akan dibuat disini adalah *The Burger's Errand* yang berjenis *puzzle*. Karena melihat dari perkembangan teknologi multimedia sekarang ini, maka pesanan dapat disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk animasi *virtual*. Salah satu media hiburan yang bisa dijadikan media simulasi adalah aplikasi *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam membangun aplikasi *game* ini adalah "Bagaimana membangun Aplikasi *Game The Burger's Errand* menggunakan Adobe Flash CS3?"

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi *game* ini sebagai berikut:

1. *Game* ini adalah jenis *game* berbasis flash.
2. *Game* ini hanya dijalankan pada komputer atau laptop saja.
3. *Game* ini dirancang menggunakan Adobe Flash CS3.
4. *Game* dimainkan oleh 1 pemain.
5. Terdapat 3 level.

² Putrafunky. <http://www.gamexeon.com/forum/console-game-lounge/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html>. 8 Juni 2012

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *game* yang menarik menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat tahap akhir kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia.
2. Memanfaatkan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sebagai media hiburan alternatif dalam penyajian *game*.
3. Aplikasi *game* dapat menjadi sarana hiburan yang lebih efektif bagi masyarakat luas khususnya para *gamer* dan pengguna komputer.
4. Melatih ketelitian dan mengembangkan kemampuan strategi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* ini adalah metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.³

1. Konsep (*Concept*)

³ Iwan Binanto. Multimedia Digital Dasar Teori +Pengembangannya. Hal.259

2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. Distribusi (*Distribution*)⁴

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori-teori *game*, Adobe Flash CS3 dengan Corel Draw X5 yang akan digunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini mengutarakan tentang implementasi dari sistem yang akan dibangun.

⁴ Iwan Binanto. Multimedia Digital Dasar Teori +Pengembangannya. Hal.259

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

