

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di dunia saat ini berkembang sangat cepat, hal tersebut dapat kita lihat pada teknologi yang sangat canggih yang digunakan oleh masyarakat saat ini. Hal ini didukung dengan adanya perangkat keras dan lunak yang sangat pesat berkembang di dalam kehidupan sehari-hari. Namun secara tidak langsung kemampuan manusia juga harus bisa mengimbangi dan beradaptasi supaya manusia mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut dan mampu menggunakan kecanggihan teknologi yang berkembang pesat ke dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dengan efektif dan efisien. Selain itu dibutuhkan pemahaman dan pengenalan ilmu dasar teknologi agar terhindar dari penyalahgunaan teknologi sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Teknologi ternyata tidak hanya dapat membantu manusia dalam bidang informasi saja tapi juga mampu membantu manusia dalam mengembangkan kreatifitas. Salah satu aspek teknologi yang ada dan berkembang saat ini adalah multimedia. Aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai sarana menghibur dan untuk mengurangi rasa bosan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari, karena dan memiliki keindahan baik secara *visual* sehingga *user* merasa nyaman ketika menggunakannya. Aplikasi multimedia yang dimaksud adalah Game Interaktif.

Dimana game ini dapat dengan jelas memberikan suatu hiburan dengan interface yang dapat diterima oleh semua kalangan sehingga user itupun merasa nyaman dalam menggunakannya. Game interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menghibur yang menitik beratkan interaksi langsung antara user dan media tersebut sehingga media ini banyak diminati.

Adapun pengguna Game Interaktif ini nantinya bertujuan untuk merangsang sel motorik pada otak, khususnya pada anak-anak sehingga anak-anak bisa tambah cerdas dan lebih teliti dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang Game Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda yang mampu menjadi sarana hiburan yang efektif, userfriendly dan menarik pada anak anak?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Game interaktif ini ber-*genre Shooting*
2. Game interaktif ini dirancang hanya untuk dimainkan single player

3. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS3 digunakan untuk mengolah image gambar (JPEG, PNG, GIF), Macromedia flash 8 dan Sound Forge 8.0 untuk mengolah audio serta *software* pendukung lainnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Membuat media hiburan yang efektif dan bisa disukai masyarakat.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Untuk mengetahui dan menguji sejauh mana aplikasi multimedia berperan dalam teknologi hiburan.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan selama melakukan penelitian.
- e. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama mengikuti pendidikan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari obyek permasalahan penelitian adalah:

- a. Metode Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kelebihan, kekurangan dan ancaman baik dari dalam maupun luar.

b. Metode Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Macromedia Director MX 2004

c. Metode Uji Coba

Menguji coba aplikasi yang sudah jadi kepada masyarakat secara acak dan memberikan pertanyaan kepada sample (masyarakat) untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini diterima kepada masyarakat

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software dan hardware yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisis sistem perancangan aplikasi multimedia dan analisis kebutuhan spesifikasi multimedia.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.