

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC Game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternative untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Generasi muda Indonesia tidak mau kalah dalam pembuatan game yang orisinil karya anak bangsa sendiri. Banyak game yang mereka buat dengan kualitas yang lumayan meski hanya komersial saja. Kualitas cerita, gambar, suara dan sistem permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba game dan konsol baru. Oleh karena itu, banyak generasi muda mencoba membuat game mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka yang berhasil membuatnya.

Beberapa tahun lalu, Pada masa jaya konsol NES, ada sebuah game tembak-tembakan yang cukup unik pada saat itu yaitu *Duck Hunt*. Game yang berjudul *Duck Hunt* tersebut memperlihatkan beberapa bebek yang terbang berlintasan pepohonan, dan pemain harus berusaha menembak bebek tersebut

dengan menggunakan pistol infra merah. Interaksi yang unik merupakan inovasi yang benar-benar menarik minat para gamer untuk memainkannya. Terbukti dari penjualan game *Duck Hunt* yang merupakan game dengan penjualan terbaik mencapai hampir 30 juta unit di seluruh dunia. Selain itu, sekarang ini game tipe *shooting* sudah berkembang luas dengan pesatnya dan dengan berbagai jenis permainan dan grafik yang sangat fantastic.

Atas dasar itulah penulis mencoba membuat game 2D yang berjudul "*Berburu Burung*" sebagai awal pembuktian bahwa masyarakat Indonesia bisa membuat game sendiri yang bermanfaat, menarik, informatif, nyaman untuk dimainkan, dan cocok untuk segala usia. Dan diharapkan game ini nantinya bisa melatih daya konsentrasi, kecekatan dan kecepatan bagi user nya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat game "*Berburu Burung*" menggunakan Macromedia Director MX 2004 yang bermanfaat bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, informatif, nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk segala usia anak-anak hingga orang dewasa sekalipun.

- Apakah game ini bisa mengasah daya konsentrasi?
- Apakah game ini bisa melatih ketepatan?
- Apakah game ini bisa melatih kecepatan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan, diantaranya :

1. Game ini bergenre shooting.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 3 level yang dimana disetiap levelnya terdapat target skor yang harus dicapai, dan harus mengikuti ketentuan-ketentuan pada setiap level untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya.
4. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
5. Software yang digunakan untuk pembuatan game ini adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
2. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.
3. Memberikan hiburan yang bermanfaat bagi anak-anak hingga orang dewasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkaya varian game yang beredar.
2. Game ini dapat membantu melatih kinerja otak pemain dalam berkonsentrasi dan kemampuan logika.
3. Game dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Macromedia Director MX 2004.

4. Uji coba
5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar Multimedia dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game 2D "Berburu Binatang".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game 2D "Berburu Binatang".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game 2D "Berburu Binatang".

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.