

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 Latar Belakang Masalah

Informasi akan lebih jelas jika ditampilkan dalam sebuah media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik dan tentunya akan lebih jelas. Teknologi multimedia juga dapat di gunakan pada bidang pendidikan, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi.

Saat ini banyak orang yang masih memainkan game mini untuk menghilangkan kejenuhan dalam bekerja sebagai sebuah penghibur. Sekarang, zaman sudah mulai menjajaki era digitalisasi. Hampir semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan komputer. Tidak mengherankan bila setiap orang sudah mulai mengenal adanya game virtual. Yaitu game yang dapat dimainkan melalui internet. Sebagian besar penggemar game adalah dari kalangan anak-anak sampai remaja. Sebenarnya, kehadiran game tersebut juga bisa digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran. Tetapi, sebagian besar dari mereka hanya menggunakannya untuk *refreshing* dan bersenang-senang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dalam penelitian ini akan di buat game ber-genre shooting yang bermanfaat bisa mengasah daya

konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, dan nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak-anak.

1.9 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya, Yaitu bagaimana membuat game Wild Fire menggunakan Adobe Flash CS3.

1.10 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini saya membatasi masalah, yaitu pada :

1. Game ini *ber-genre shooting*.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 2 level.
4. Kategori game ini adalah game singel player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
5. Game hanya bisa dimainkan oleh anak-anak umur 5-10 tahun.
6. Software yang digunakan adalah :
 - a. Adobe Flash CS3 (Creative Suite)
 - b. Adobe Photoshop CS3 (Creative Suite)
 - c. Actionscript sebagai script pendukung

1.11 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Membuat game Wild Fire menggunakan Adobe Flash CS3
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang saat ini dikhususkan pada pembuatan sistem multimedia.
3. Membuat karya nyata yang berguna bagi bangsa dan negara dalam hal dunia komputerisasi maupun pendidikan.
4. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.12 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak - pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi dipergustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

1.13 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang di perlukan diantaranya :

1. Metode Literatur

Informasi yang saya dapatkan berasal dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur, foto-foto, blog dan lain-lain.

2. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur-literatur terkait baik berasal dari perpustakaan, internet ataupun sumber-sumber tertulis lainnya.

1.14 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, saya menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir mejadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar-dasar teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, teori-teori dasar dalam pembuatan game menggunakan Flash CS3.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang pengembangan sistem multimedia meliputi pendefinisian masalah, menganalisis kebutuhan dan melakukan studi kelayakan sistem multimedia yang akan di buat serta pembuatan simulasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan simulasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari mengetes, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan yang lebih baik dan bermanfaat.