

# 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 alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya. Permainan atau *game* tradisional seperti ular tangga, monopoli, serta congklak yang dibuat tanpa menggunakan teknologi. Hingga ke permainan jenis *modern* yang mengandalkan kemutakhiran teknologi seperti *video game* pun demi memenuhi kebutuhan para pencintanya.

Saat ini, program permainan (*game*) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengguna komputer. Banyak pengguna komputer yang menghabiskan waktunya di depan komputer dalam *game* canggih seperti *Need For Speed* dan *Counter Strike*. Program *game* telah menjadi mode tersendiri di dunia karena perkembangannya yang pesat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mencoba membangun *game* *Motorcross* yang merupakan *game* bergenre *racing* dengan tingkat kesulitan dan rintangan yang berbeda pada setiap levelnya. Pembuatan *game* tersebut menggunakan *actionscript* yang disediakan oleh Flash. *Actionscript* Flash

sangatlah menarik untuk dipelajari dan dikembangkan untuk dijadikan sebuah *software* pembangun *game* khususnya ataupun untuk pengembangan lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian Skripsi ini dirumuskan sebagai berikut “bagaimana cara membangun *Game Motorcross* sebagai media hiburan berbasis multimedia?”.

## 1.3 Batasan Permasalahan

Agar tidak menyimpang dari pembuatan *game* ini maka perlu adanya batasan masalah, diantaranya:

1. *Game* ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
2. Tampilan *motorcross* pemain akan tampak dari samping kanan *motorcross* pada kiri layar.
3. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain(*single player*).
4. *Input device* yang digunakan dalam program *game* ini adalah *mouse*, *keyboard*.
5. Untuk membangun *game* ini digunakan *software* Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Action Script 2.0.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dengan adanya *game* *Motorcross Racing* ini adalah:

1. Membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh semua usia.
2. Sebagai media untuk menghibur orang yang menggunakannya.

3. Menghasilkan *game motorcross* bergenre *racing* yang menarik dengan Flash.
4. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana dibidang informatika dan komputer pada STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi perancang dan para pengguna komputer, antara lain:

1. Memperkaya varian *game* yang beredar yang digunakan untuk menghibur para pemainnya.
2. Dapat meningkatkan kinerja otak pemain, terutama dalam berkonsentrasi.
3. Dengan adanya program *game* ini diharapkan dapat membuat para pengguna tertarik untuk membuat *game* sejenis atau *game* yang lainnya dengan menggunakan bahasa pemrograman *actionscript* dengan Flash.

### 1.6 Metodologi Penelitian

#### 1.6.1 Metode Studi (literatur)

Mencari referensi dari situs-situs di internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan pembuatan *game* ini.

#### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Dengan melakukan studi kepustakaan diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah dan sumber-sumber tertulis lainnya.

### 1.6.3 Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung orang yang berpengalaman dalam pengerjaan *game* sejenis.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan skripsi ini.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran permainan *motorcross*.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.



#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang dari penelitian ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

