

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia memiliki tuntutan hidup yang lebih besar dan semakin menantang. Hal tersebut menyebabkan manusia memiliki tingkat stres yang tinggi yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan manusia. Menurut penelitian Dr. David Lewis dari Universitas Sussex, Inggris, kegiatan yang paling baik untuk mengurangi stres adalah membaca, karena membaca dapat menurunkan level stres hingga 86%, sedangkan mendengarkan musik 61%, jalan-jalan 42%, dan bermain video games hanya 21%.

Pada saat ini jenis bacaan yang tersedia beraneka ragam, mulai dari koran, majalah, tabloid, buku cerita dan masih banyak lagi. Salah satu jenis dari bahan bacaan tersebut adalah buku cerita, pada teorinya buku cerita merupakan buku yang berisi cerita-cerita. Oleh karena itu cerita yang dihasilkan juga beraneka ragam, mulai dari cerita lucu atau humor, kartun, misteri dan masih banyak lagi. Peminatnya pun juga dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Dengan menggunakan media kertas, cerita diwujudkan dalam bentuk teks yang disertai gambar ilustrasi dari cerita itu sendiri. Namun untuk beberapa buku, cerita yang ada hanya diwujudkan dengan menggunakan teks saja. Kekurangan dari penggunaan media kertas adalah suasana yang terbentuk agak sulit dirasakan oleh pembaca, media kertas mudah rusak serta jika cerita yang disajikan memiliki durasi yang panjang maka membutuhkan banyak

kertas untuk mengimplementasikan cerita tersebut sehingga bentuknya kurang ringkas. Oleh karena itu berdasarkan fakta tersebut, penulis memiliki gagasan untuk mengembangkan buku cerita tersebut menjadi aplikasi cerita berbasis multimedia interaktif. Aplikasi yang dibangun ini mewujudkan cerita tidak hanya menggunakan teks dan gambar saja, melainkan menggunakan teks, gambar, animasi, video dan suara untuk mewujudkan cerita tersebut sehingga suasana yang dibentuk dapat lebih ditangkap oleh pembaca, memiliki bentuk yang ringkas dan kelebihan lain dari aplikasi ini adalah dapat terus dipergunakan atau lebih awet dibandingkan dengan buku cerita yang hanya menggunakan kertas.

Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi cerita *Creepy Carnival* berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang melibatkan pengguna secara langsung untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut melalui sebuah cerita. Dimana aplikasi ini akan memiliki lebih dari satu ending, dikarenakan keterlibatan pengguna dalam menentukan alur cerita tersebut. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat terhibur dengan aplikasi yang dibuat.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan bagaimana membangun aplikasi cerita *Creepy Carnival* berbasis multimedia interaktif.

I.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk membangun aplikasi cerita *Creepy Carnival* berbasis multimedia interaktif dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS3* dengan menggunakan *ActionScript 2.0* dan diintegrasikan dengan tools *Adobe Photoshop CS2*, *Cool Edit Pro 2.0* dan *VCD Cutter 4.04*.
2. Aplikasi ini bersifat *stand alone*, yaitu *software* yang bekerja pada 1 komputer saja.
3. *Creepy Carnival* adalah cerita petualang misteri yang mempunyai 119 alternatif alur cerita dengan 23 ending, dimana terdapat 24 alur cerita yang lolos dengan selamat, dan 95 alur cerita yang tidak lolos dari karnaval dengan selamat.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi cerita *Creepy Carnival* berbasis multimedia interaktif

I.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini antara lain :

a. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari sumber pustaka yang mendukung untuk pembentukan sistem yang akan dibuat dengan melalui buku dan artikel yang terkait.

b. Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak

Penulis melakukan analisis, mendesain, mengimplementasikan serta melakukan pengujian sistem yang akan dibuat dan akan didokumentasikan dengan pembuatan SKPL, DPPL dan juga PDHUPL. Langkah-langkahnya adalah :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis yang dilakukan adalah dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data dan deskripsi procedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman

4. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan

Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

I.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, dipergunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, metode yang digunakan dan sistematika penulisan

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan didalam pembahasan masalah.

3. BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

4. BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

5. BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.