

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1 Sekilas mengenai Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media berarti bentuk atau sarana komunikasi. Dalam bidang komputer, multimedia adalah aplikasi atau presentasi berbasis komputer yang menggabungkan dua atau lebih media, seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi. Penggunaan multimedia pada komputer menjadikan komputer lebih mudah dipakai, lebih nyaman, lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi user. Multimedia dapat memberikan lebih banyak cara dalam menampilkan sebuah data atau informasi

II.2 Sekilas Mengenai Game

Jika menyebut kata *game*, selalu terbayang sebuah media yang mana jika dilakukan atau dilihat, media tersebut menjadi menarik bagi para pengonsumsi media tersebut, mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi pelakunya. *Game* tradisional lebih cenderung dilakukan secara nyata tanpa bantuan alat komputasi dan semacamnya, tetapi seiring perkembangan zaman, *game* berevolusi menjadi media *digital* sehingga memberikan pengalaman yang lain dari dunia nyata, *game digital* mampu menampilkan visualisasi yang tidak mungkin rasanya dilakukan maupun ditampilkan di dunia nyata. Banyak hal yang menarik darinya. Perkembangan *game* komputer dan *game console* yang kian memanjakan para

pemainnya dengan teknologi-teknologi terbaru yang merupakan poin menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu kurang lebih lima dekade.

II.3 Perkembangan Komputer Game dan Game Console

Tahun 1952, A.S. Douglas membuat "OXO", *game* grafis *noughts and crosses* (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan *CRT display*.

Tahun 1972 dirilis perangkat *video game* pertama untuk pasar rumahan, "Magnavox Odyssey", dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Tapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan "Pong" sebuah *video game* ping-pong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, *video* dan komputer *game* menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.

Pada tahun 1980 seorang ibu rumah tangga bernama Roberta Williams merilis game "Mistery House", yang dipercaya sebagai *game* petualangan pertama dengan grafis pada Apple II. Meski *interface* untuk *input* perintah masih berupa teks, ilustrasi grafik hitam putih sebuah rumah bergaya viktorika merupakan gebrakan baru di masa itu. *Game* ini begitu populer dan mendorong Roberta Williams mendirikan "Sierra On-Line" bersama

suaminya dan terus memproduksi *game* khususnya petualangan.

Meski baru di pertengahan sampai akhir 1980-an *game* yang muncul di pasaran hadir dengan fungsi *scrolling* layar, hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggemar *game* makin antusias, sehingga perpindahan suasana *game* dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik pengiring ikut juga menyemarakkan *game* di era ini.

Awal tahun 1980-an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpanan *CD-ROM* yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era *game* 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan *multiplayer game* mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk *sound card*. Jadi, memang terasa bahwa pasar *game* komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya. Di sisi konsumen, *game* pun menjadi lebih nyata dan menarik.

Era tahun 90 an mungkin dapat dikatakan sebagai titik awal perkembangan industri *game console* atau yang sering disebut *video game*, dimulai dari Nintendo yang meluncurkan console bernama *NES (Nintendo Entertainment System)* dengan *game* legendaries *Super Mario bros*nya mampu mengguncang dunia *game* dengan banyak terjualnya console tersebut, dan *handheld Gameboy* milik Nintendo pun laku keras, kemudian demi mengejar kesuksesan Nintendo, Sega mengeluarkan console 16 bit pertama

mereka bernama Sega genesis dengan *game hits* mereka *Sonic*, hingga kira-kira 1992 - 1994 mereka bersaing ketat, dimana akhirnya Nintendo-pun meluncurkan produk 16 bit mereka bernama *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*, dan console mereka ini sukses mengganyang Sega genesis.

Awal 1995 muncul sebuah *console* bernama *Sony Playstation* dimana *sony playstation* ini merupakan console 32 bit pertama keluaran Sony. Mesin ini memanfaatkan kemajuan multimedia yang telah disebutkan sebelumnya diatas yaitu *CD-ROM* sebagai piranti penyimpan software *game*, dimana kemampuan dari piranti ini jauh diatas media *cardtridge* seperti para pendahulunya. Jelas saja, era console multimedia *gaming* dimulai dengan merajainya *Sony Playstation* di dunia, dengan berbagai macam *vendor game* yang bekerjasama dengan Sony meluncurkan berbagai macam *game* dengan berbagai macam *genre* permainan, seperti *game-game* legendaris PS seperti *Final Fantasy, Resident Evil, Silent Hill*, dan lain sebagainya, Sony Memantapkan posisi sebagai pemegang tahta kekuasaan industri *game* di era tersebut.

Awal 2000 sekali lagi Sony tetap merajai industri *game console* dengan *console* mereka bernama *Sony Playstation 2*. Mesin ini memanfaatkan teknologi *DVD-ROM* untuk media penyimpanan *gamanya* dimana media ini bisa dikatakan 4-5 kali lebih baik dari *CD-ROM*, didukung pula dengan Kartu Grafis dari *Vendor* Kartu Grafis *Nvidia, PS2* tampil memukau. Meskipun banyak pesaing dari luar seperti Nintendo dengan *Gamecubnya* dan Sega

dengan *Sega Dreamcastnya*, dan Microsoft dengan *Xboxnya*, PS2 tetap kokoh karena banyak vendor-vendor *game* dan para developer *game* yang terlanjur loyal kepada Sony.

Awal 2005 era *Nextgen* console dimulai dari Peluncuran *Xbox360* dari Microsoft, kemudian diikuti *Nintendo Wii* dari Nintendo, lalu *PS3* dari Sony, ketiga raja console ini sedang berperang di kancah industri *game* masa kini.

Lain halnya, dengan *PC Game*, mereka cenderung lebih kompleks dan memerlukan banyak kebutuhan yang harus dimiliki oleh sebuah mesin komputer, hampir setiap *game pc* memiliki spesifikasi kebutuhan tersendiri untuk menjalankannya. Tetapi *pc game* memiliki konsumen tersendiri dan biasanya loyal. *PC game* pada era awal 90 an banyak didominasi oleh *game-game* bersifat petualangan/*adventure* dimana kualitas grafis masih sederhana dimulai dari *ega* grafis, *vga* grafis (pixel grafis), menjadi 2D grafis, tetapi memiliki tingkat permainan yang rumit seperti adanya eksplorasi pemecahan teka-teki, jadi bisa dibilang awal tahun 90-an *game pc* lebih cenderung bersifat eksplorasi grafis, tidak *full action* seperti *game pc* belakangan ini. Khusus *game adventure point and click* akan dibahas dalam laporan ini. Kemudian perkembangan *pc game* semakin meningkat seiring perkembangan hardware itu sendiri, sehingga dinamika *game pc* lebih cepat terasa dibandingkan dengan *game console*, sebagai ilustrasi sebagai berikut, setiap 3 bulan sekali muncul *hardware pc* terbaru maka bisa dipastikan beberapa bulan

berikutnya akan bermunculan *game* yang memanfaatkan teknologi terbaru tersebut.

Pada awal 2000 dimulailah era *online gaming* dimana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia menggunakan teknologi *internet*, yang lebih sering dikenal dengan istilah *MMOG* (Massive Multiplayer Online Gaming).

II.4 Perkembangan Adventure Point and Click Game

Perkembangan *game adventure point and click* sebenarnya berawal pada tahun 1980, ketika *game Mystery House*, rancangan ibu rumah tangga, Roberta Williams dipercaya sebagai *game* petualangan pertama dengan grafis pada *Apple II*. Meski *interface* untuk *input* perintah masih berupa teks, ilustrasi grafik hitam putih sebuah rumah bergaya viktorian merupakan gebrakan baru di masa itu. *Game* ini begitu populer dan mendorong Roberta Williams mendirikan *Sierra On-Line* bersama suaminya dan terus memproduksi *game* khususnya petualangan. *Sierra On-Line* pada saat itu tidak henti-hentinya memproduksi *game adventure* mulai dari yang berbasis teks tadi atau biasa disebut *game parser*, hingga berevolusi menjadi *adventure point and click* dimana pemain lebih banyak memanfaatkan *mouse* dan klik *mousenya* untuk berinteraksi dengan *game* demi memecahkan persoalan maupun teka teki yang ada dalam *game*. Pemain biasanya mampu melakukan beberapa *mode* dengan menggunakan *mouse*, yaitu yang paling sederhana adalah berbicara, berjalan, berinteraksi, mengambil suatu barang, memanfaatkan *inventory*, dan lain sebagainya.

Tidak ketinggalan *Lucas Art* pun membuat *game game* setipe dengan andalannya *Indiana Jones*.

Ambil contoh *game Legend of Kyrandia*, *Legend of Kyrandia* merupakan *game adventure point and click* milik *Sierra*, menceritakan perjuangan seorang murid sihir yang harus menyelamatkan seorang putri dan keselamatan desanya dari seorang penyihir jahat, di sini sang karakter harus melakukan banyak hal yang terkadang memerlukan banyak pemikiran, seperti suatu ketika, pemain harus menemukan sepotong kayu yang tersembunyi dihutan, kemudian memotong kayu tersebut menjadi bagian yang lebih baik, lalu dikombinasikan dengan lem dan tali yang didapatkan sebelumnya di rumah sang jagoan, lalu menggunakannya demi menyeberangi gua dimana jembatan yang ada telah putus sebelumnya. Ini hanyalah sebuah teka-teki kecil dalam sebuah *adventure point and click game*, sedangkan pada kenyataannya banyak *game* setipe yang memiliki tingkat kerumitan penyelesaian teka teki jauh diatas *legend of kyrandia*, bahkan *puzzle* yang ada cenderung "absurd" tidak masuk akal, tetapi itulah *game adventure point and click*, penuh dengan kejutan baik itu humor, horror dan cerita yang tidak biasa.

Seiring dengan perkembangan *hardware* komputer, *game adventure* jenis inipun mengalami banyak evolusi meskipun cara bermainnya tetap sama, hampir semua *game adventure* sekarang telah memiliki grafis 3 Dimensi untuk lingkungannya sehingga pemain bisa lebih masuk ke dalam *game*, sebut saja *MYST*, *game adventure point and click* ini merupakan *game* petualangan yang memanfaatkan

teknologi 3 Dimensi kartu grafis dimana pemain diberikan keleluasaan untuk bergerak bebas secara 3 Dimensi dengan memecahkan teka-teki yang ada dalam permainan.

Seiring perkembangan jaman, kira kira awal 2000-an, *game* dengan genre ini semakin dilupakan dengan banyaknya bermunculan *game-game action, online multiplayer*, yang kebanyakan tidak memerlukan pemikiran yang rumit untuk memainkannya. Sebenarnya banyak pengembang *game* yang masih ingin memproduksi *game adventure point and click* ini tetapi melihat animo para *gamer* yang semakin berkurang dengan tipe *game* seperti ini makin membuat para *developer* mengurungkan niat mereka untuk menggarapnya. Hal inilah yang membuat penulis tergerak untuk mengangkat *game* bertema seperti ini.

II.5 Sekilas mengenai Adventure Game Studio

Adventure Game Studio (AGS), merupakan sebuah *tools* atau program yang sering disebut *game engine* yang mengkhususkan diri untuk membuat dan menghasilkan *game-game* bergenre *Adventure point and click classic* era tahun 90 an awal seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *engine* ini memang tidak diperuntukkan bagi pembuatan *game* berkelas *nextgen* seperti belakangan ini yang mana hampir semuanya memanfaatkan teknologi grafis 3d, *joystick* sebagai controller dan berbagai macam teknologi canggih lainnya.

Engine ini lahir dari tangan Chris Jones seorang pria berkebangsaan Inggris yang sangat menggemari *game-*

game bergenre seperti ini, Dia merasa perihatin melihat perkembangan *game* belakangan ini, tidak ada yang mampu memberikan kepuasan tersendiri seperti *game* adventure point and click. AGS dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual C++, dan hingga saat ini telah memiliki banyak versi dengan versi terakhir saat ini mencapai versi 2.7, dimana banyak sekali tambahan yang tidak terdapat pada versi sebelumnya. Ternyata banyak yang berpendapat sama dengan Chris Jones termasuk penulis sendiri, sehingga komunitas AGS hingga saat ini menjadi sebuah komunitas pengembang *game indie* bergenre *Adventure point and click classic* yang mampu memuaskan dahaga dan kerinduan para penggemarnya sekaligus mengeksplorasi kemampuan para pecinta *game* ini dalam membuat *game* itu sendiri. Sudah banyak *game-game* berkualitas tinggi yang dihasilkan oleh *engine* ini yang merupakan hasil karya komunitas AGS, bahkan ada yang dikomersilkan.

II.6 Sekilas Taman Sari

Tamansari adalah taman kerajaan atau pesanggrahan milik Sultan Yogya dan keluarganya. Sebenarnya selain Taman Sari, Kesultanan Yogyakarta memiliki beberapa pesanggrahan seperti Warungboto, Manukberi, Ambarbinangun dan Ambarukmo. Kesemuanya berfungsi sebagai tempat beristirahat dan bersemadi Sultan beserta keluarga. Disamping komponen-komponen yang menunjukkan sebagai tempat peristirahatan, pesanggrahan-pesanggrahan tersebut selalu memiliki komponen pertahanan. Begitu juga hanya dengan Tamansari.

Letak Tamansari kurang lebih 0,5 km sebelah selatan Keraton Yogyakarta. Arsitek dari bangunan bersejarah ini adalah bangsa Portugis, sehingga bisa dilihat bangunan ini memiliki seni arsitektur Eropa yang sangat kuat, disamping makna-makna simbolik Jawa yang tetap dipertahankan. Namun jika diamati, makna unsur bangunan Jawa lebih dominan di sini. Tamansari dibangun pada masa Sultan Hamengku Buwono I atau sekitar akhir abad XVII M. Tamansari tidak hanya sekedar taman kerajaan, namun bangunan ini merupakan sebuah kompleks yang terdiri dari kolam pemandian, kanal air, ruangan-ruangan khusus dan sebuah kolam yang besar (apabila kanal air terbuka).

Bagian - bagian Tamansari:

1. Bagian Sakral

Bagian sakral dari Tamansari ditunjukkan dengan sebuah bangunan yang sedikit terpisah dari bangunan lain. Ruangan ini terdiri dari sebuah bangunan berfungsi sebagai tempat pertapaan Sultan dan keluarganya.

2. Bagian Kolam Pemandian

Bagian ini merupakan bagian yang digunakan untuk Sultan dan keluarganya bersenang-senang. Bagian ini terdiri dari dua buah kolam yang dipisahkan dengan bangunan bertingkat. Air kolam keluar dari pancuran berbentuk binatang yang khas. Bangunan di kolam ini sangat unik dengan beberapa pot-pot besar didalamnya, serta bentuk relief bangunan yang tampak eksotik.

3. Bagian Pulau Kenanga

Bagian ini terdiri dari beberapa bangunan yaitu Pulau Kenanga atau Pulau Cemeti, Sumur Gemuling, dan lorong-lorong bawah tanah.

Pulau Kenanga atau Pulau Cemeti adalah sebuah bangunan tinggi yang berfungsi sebagai tempat beristirahat, sekaligus sebagai tempat pengintaian. Bangunan inilah satu-satunya yang akan terlihat apabila kanal air terbuka dan air mengenangi kawasan Pulau Kenanga ini. Disebutkan bahwa jika dilihat dari atas, bangunan seolah-olah sebuah bunga teratai di tengah kolam sangat besar.

Sumur Gemuling adalah sebuah bangunan melingkar yang berbentuk seperti sebuah sumur didalamnya terdapat ruangan-ruangan yang konon dahulu difungsikan sebagai tempat sholat.

Sementara itu lorong-lorong yang ada di kawasan ini dahulu konon berfungsi sebagai jalan rahasia yang menghubungkan Tamansari dengan Kraton Yogyakarta. Bahkan ada legenda yang menyebutkan bahwa lorong ini terhubung ke pantai selatan dan merupakan jalan bagi Sultan Yogyakarta untuk bertemu dengan Nyai Roro Kidul yang konon menjadi istri bagi raja-raja Kasultanan Yogyakarta. Bagian ini memang merupakan bagian yang berfungsi sebagai tempat pertahanan atau perlindungan bagi keluarga Sultan apabila sewaktu-waktu ada serangan dari musuh.

Tamansari adalah sebuah tempat yang cukup menarik untuk dikunjungi. Selain letaknya yang tidak terlalu jauh dari Kraton Yogyakarta yang merupakan obyek wisata utama kota ini, Tamansari memiliki beberapa keistimewaan. Keistimewaan Tamansari antara lain terletak pada bangunannya sendiri yang relatif utuh dan terawat serta lingkungannya yang sangat mendukung keberadaannya sebagai obyek wisata.

Di lingkungan Tamansari ini dapat dijumpai masjid Saka Tunggal yang memiliki satu buah tiang. Meskipun masjid ini dibangun pada abad XX, namun keunikannya tetap dapat menjadi aset dikompleks ini. Disamping itu, kawasan Tamansari dengan kampung tamannya ini sangat terkenal dengan kerajinan batiknya. Sehingga pengunjung dapat berbelanja maupun melihat secara langsung pembuatan batik-batik yang berupa lukisan maupun konveksi. Kampung Tamansari ini sangat dikenal sehingga banyak mendapat kunjungan baik dari wisatawan mancanegara maupun wisata nusantara. Tidak jauh dari Tamansari, dapat dijumpai Pasar ngasem yang merupakan pasar tradisional dan pasar burung terbesar di Yogyakarta. Beberapa daya tarik pendukung inilah yang membuat Tamansari menjadi salah satu tujuan wisata Yogyakarta Kraton Yogyakarta.