

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

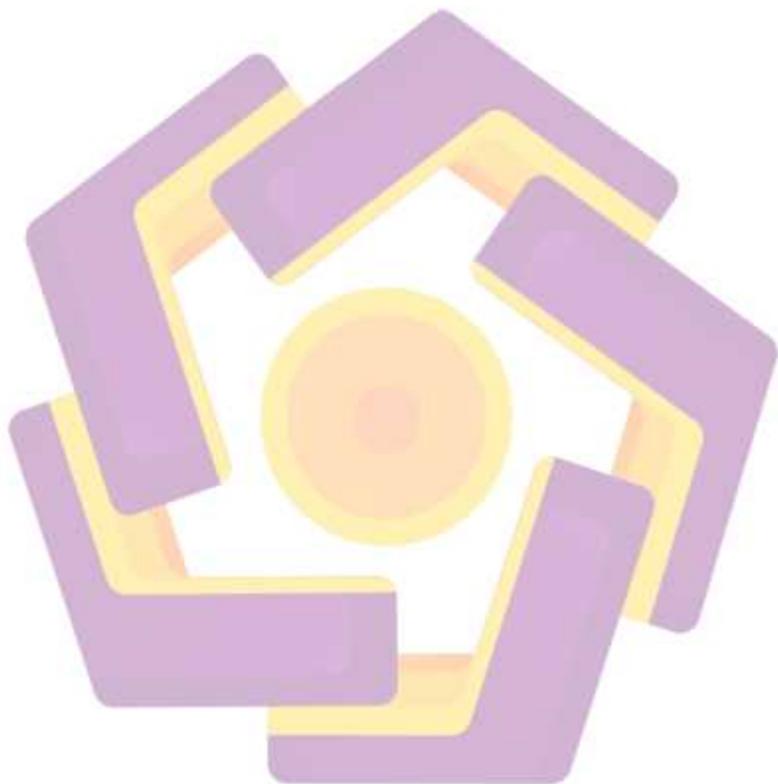
Perkembangan game saat ini sangatlah pesat, terutama game pada platform PC. Game terdiri dari dua jenis, yaitu *online* dan *offline*. Game sangat dikenal oleh berbagai kalangan, baik tua maupun muda.

Bahasa Inggris terdiri dari berbagai materi dan komponen, contohnya adalah kecakapan berbicara, kecakapan mendengar, kecakapan membaca, dan kecakapan menulis. Salah satu materi dalam kecakapan menulis adalah *noun*, yaitu kata benda. Dengan mempelajari penulisan *noun*, dapat membantu anak dalam meningkatkan kecakapan membaca dan mendengar.

Banyak sekali anak-anak yang ketika akan diberi pembelajaran menolak dengan alasan malas, sulit dan masih banyak yang lain. Sedangkan ketika disuruh bermain game atau melihat aplikasi multimedia maka anak-anak akan berubah pikiran dan tertarik.

Ada banyak software yang dapat digunakan untuk membuat game, contohnya : C++, RPG Maker, Visual Novel Maker, Macromedia Director, dan Adobe Flash. Adobe Flash adalah sebuah program komputer yang dapat digunakan untuk membuat animasi, slide presentasi, dan dapat disisipkan musik yang

interaktif. Dengan Menggunakan fitur Adobe Flash, dengan mudah kita dapat membuat game dengan mudah. Yang membuat Adobe Flash menarik adalah



*Action Script* nya. *Action Script* adalah sebuah bahasa pemrograman yang ada di Flash. Kelebihan *Action Script* ialah lebih mudah digunakan dan dipahami karena lebih sederhana dari bahasa pemrograman lain. Dengan berbagai flash tersebut, maka akan dapat dihasilkan game dengan kualitas animasi yang bagus.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mendalami flash dan menggunakannya untuk membuat game edukatif "English Detective". Game "English Detective" sendiri adalah sebuah game teka-teki. Game ini hanya dapat dimainkan *Single Player*.

Cara bermain game ini sendiri adalah dengan mouse *click*. *Player* harus mencari barang yang diperintahkan oleh *detective* sebelum batas waktu habis untuk melanjutkan ke stage berikutnya.

Sisi edukatif game ini adalah teka-teki yang mengharuskan pemain mencari objek dengan nama bahasa inggris sehingga dapat membuat anak-anak jadi tertarik untuk belajar bahasa inggris dan mengenal nama berbagai objek dalam bahasa inggris.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang telah dikemukakan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana merancang game edukasi English Detective Sebagai sarana pembelajaran bahasa inggris dasar"?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat lebih spesifik, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Game ini berbasis *flash*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah action script 2.0.
3. Game yang dibuat ditujukan untuk anak-anak 10-13 tahun.
4. Game ini memiliki skor.
5. Perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6.
6. Game ini fokus pada penulisan kata benda dan pengucapan kata benda dalam bahasa inggris.

### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Menghasilkan Game Edukatif "English Detective" yang dapat membantu anak dalam belajar bahasa inggris khususnya pada penulisan dan pengucapan kata benda dalam bahasa inggris.
2. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan setelah melalui proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan game ini metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam tahap ini dilakukan pencarian literature,dari buku mengenai pengembangan game flash,artikel dari internet,dan dokumentasi mengenai masalah yang akan dipecahkan.

### 1.5.2 Analisis

Dalam tahap ini dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang diperlukan menggunakan metode analisis SWOT,analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

### 1.5.3 Perancangan Game

Dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem untuk membuat game yang menarik dan interaktif.Pada tahap ini dilakukan penentuan *genre*,penentuan *tool*,penentuan *gameplay*,dan penentuan grafis dan suara.

### 1.5.4 Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan penerapan bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek multimedia yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah game.Program yang digunakan adalah Adobe Flash Professional CS6.

### **1.5.5 Pengujian**

Tahap ini dilakukan setelah game berhasil dibuat untuk kemudian diuji untuk dijalankan dan melihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangannya :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, pembahasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

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

Dalam bab ini terdapat teori yang digunakan untuk skripsi, teori dasar multimedia, pengertian game, tipe-tipe game, elemen penyusun game dan hal lain yang mendukung dalam pembuatan game.

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

Dalam bab ini akan dibahas tentang analisis SWOT, yaitu kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman bagi game yang akan dibuat.

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

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang implementasi game, hasil dari penelitian, uji coba program, pemeliharaan system dan penerapan rencana implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat buku dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

