

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi bagian dalam kehidupan manusia *modern* sekarang ini. Stres sering kali melanda manusia saat terlalu sibuk dengan pekerjaan mereka, saat itulah *game* bisa menjadi alternatif utama untuk menghilangkan rasa stres. *Game* bisa memberikan hiburan tersendiri bagi orang yang memainkannya. Saat ini berbagai negara seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat, bahkan di Indonesia bersaing mengembangkan berbagai *game* yang mampu menarik minat para *gamer*. *Game* sendiri bukan lagi hanya untuk sarana untuk bermain semata tetapi *game* juga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. *Game* merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan suatu kepuasan saat memainkannya. Bermain *game* merupakan kegiatan yang disukai semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang tua sekalipun. Banyak *game* yang dimainkan oleh anak-anak namun tidak sesuai dengan usia mereka. Hal tersebut jika dibiarkan terus menerus dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak. *Game* untuk anak-anak sebaiknya *game* yang mendidik.

Sebagai bahasa internasional yang dipergunakan berbagai negara diseluruh dunia, bahasa inggris memegang peranan penting dalam era globalisasi saat ini. Sehingga mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak pelajaran bahasa inggris telah

diperkenalkan. Karena pada usia ini anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga mampu menyerap pelajaran dengan lebih cepat.

Melihat ketertarikan anak-anak dalam bermain *game* lebih besar dibandingkan ketertarikan untuk belajar, maka penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah *game* yang mengangkat tema edukasi yang diberi nama SMART GAME. SMART GAME adalah *game* pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kosa kata bahasa inggris dasar untuk anak usia 5-8 tahun atau anak Taman kanak-kanak sampai SD kelas 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun SMART GAME menggunakan Adobe Flash ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan Melihat permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. SMART GAME terdiri dari 4 level permainan,
2. SMART GAME memiliki menu *Play, Instruction, Setting* dan *Exit*,
3. SMART GAME bersifat *single player*,
4. SMART GAME berisikan soal-soal dasar bahasa inggris, yang dikhususkan untuk anak Taman Kanak-kanak sampai SD kelas 2,

5. *Software* yang digunakan Adobe Flash CS4 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0* dan Adobe Photoshop CS3.
6. SMART GAME dibuat untuk dekstop PC (*Personal Computer*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat game yang dapat dimainkan oleh anak-anak khususnya untuk anak Taman Kanak-kanak sampai SD kelas 2.
2. Menghasilkan sebuah game yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar bahasa inggris dasar untuk menambah kosa kata.
3. Sebagai syarat kelulusan Srata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan Game Edukasi.
2. Menambah ilmu dalam menggunakan adobe flash dan *actionsript*.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penilitan ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang hendak melakukan penelitian dalam bidang multimedia khususnya dalam membuat game.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Menentukan *Genre Game*
2. Menentukan *Tool*
3. Menentukan *GamePlay*
4. Menentukan *Grafis*
5. Menentukan *Suara/Audio*
6. Menentukan *Timeline*
7. Pembuatan *Game*
8. *Publishing*
9. Metode *Pustaka*

Metode-metode tersebut dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan sebagai bahan referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dan dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepastakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori-teori dan konsep-konsep pembuatan game dan *software* yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi Perancangan SMART GAME.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang analisis sistem yang dibuat dan membuat perancangan desain SMART GAME.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan SMART GAME secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang bahan-bahan yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

