

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya rutinitas manusia saat ini sering kali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Rasa jenuh ini dapat dialami oleh siapapun, mulai dari pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan di sekolah dan lain-lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif termurah untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game*(permainan) merupakan aktifitas yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran.

*Game flash* merupakan *game* yang *kompatibilitasnya* tinggi, karena komputer dengan spesifikasi terbatas pun mampu menjalankan kategori *game* ini. Sekarang ini banyak sekali *game flash* yang dikembangkan serta dibangun oleh para programmer *game* dengan tujuan agar *game* ini tidak ketinggalan zaman serta dapat bersaing dengan kategori *game* lainnya.

Berkebun merupakan salah satu kegiatan yang biasa dijadikan sarana pendidikan. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah anak-anak sudah jarang memiliki lahan yang luas sehingga untuk berkebun ataupun bermain sulit. Dengan memanfaatkan ilmu teknologi berkebun dapat dilakukan di media elektronik yang dikemas dalam bentuk program yaitu *game* berkebun. *Game* ini merupakan simulasi berkebun dan bersifat edukasi. *Game* ini mengajak anak-anak bermain sambil belajar,

mengenal, memahami, mencintai dan melestarikan alam melalui kegiatan berkebun. Dalam game ini mensimulasikan cara berkebun dalam permainan yang menarik, sehingga anak-anak dapat bermain sekaligus belajar. Pemain diberikan sebidang tanah yang harus ditanami sesuai dengan tanaman yang sudah disediakan kemudian dirawat dan akhirnya dipanen hasilnya untuk dijual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berminat membuat *game* dengan tampilan 2 dimensi menggunakan flash. Maka penulis mengambil judul skripsi : “**Game Adriana Green Garden**” yang diharapkan *game* ini dapat digunakan menghibur, dan bermanfaat khususnya untuk anak-anak, bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam perancangan permainan ini adalah “Bagaimana membuat *game Adriana Green Garden* dengan *Adobe flash*?”

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya *game* maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software* Adobe flash CS3, Action Script 2.0
2. *Game* yang dirancang dimainkan dengan *single player*.
3. *Game* yang dibuat merupakan dua dimensi (2D).
4. *Game* yang dibuat terdiri dari tiga *stage*.

5. *Game* ini ber-genre *Puzzle*.
6. Input menggerakkan *game* menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.
2. Merancang *game* ini sebagai sarana alternative pembelajaran bagi anak-anak TK dan SD Kelas 1 sampai 3, khususnya dalam bidang komputer.
3. Mengembangkan kemampuan dalam bidang *game* khususnya desain dan *game programming*.

#### 1.5. Manfaat penelitian

##### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktik.

##### 1.5.2. Bagi User

1. Memperkenalkan teknologi informasi yang efektif dalam belajar kepada anak-anak dan orangtua.
2. Menambah semangat anak dalam belajar dengan cara yang menyenangkan melalui *game* ini.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan *game flash* ini. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### **1. Metode Observasi**

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis *game*.

##### **2. Studi Pustaka**

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash*.

##### **3. Metode Analisis Kasus**

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang perancangan, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian *game*, jenis-jenis *game*, dan *software* yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan *game flash*.

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

Bab ini mengurai tentang kebutuhan dasar dalam pembuatan dan perancangan *game flash*.

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

Bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dalam perancangan *game* Adriana Green Garden dan hasil pembuatan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.