

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan semata-mata untuk menimbulkan kesenangan. Hal ini senada dengan pendapat Piaget yang menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional. Pengertian ini membedakan antara bermain dan bekerja, yang memiliki tujuan tertentu dan tidak menimbulkan kesenangan. Saat ini, sekolah telah mengakui nilai dan manfaat bermain yang bersifat edukatif bagi perkembangan anak-anak. Hal ini terlihat dengan pencakupan kegiatan permainan, olah raga, drama, seni dan sebagainya dalam kurikulum pendidikan formal.

Sesungguhnya bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Seperti pendapat pakar perkembangan anak, (Elizabeth B. Hurlock). Menuliskan dalam buku *Child Development*, setidaknya ada 8 manfaat kegiatan bermain bagi anak diantaranya adalah perkembangan fisik, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, dan belajar bersosialisasi.

Melihat anak-anak yang lebih suka bermain daripada belajar, penulis membangun aplikasi *education game* untuk pembelajaran di bidang pengenalan nama-nama hewan pada anak-anak (*World of Zoo*). Penulis memilih anak-anak

sebagai target *user* karena mempertimbangkan kesulitan proses pembelajaran secara teoritis pada anak-anak mengingat anak-anak lebih suka bermain. Penerapan *education game* diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Aplikasi ini dibangun dengan mempertimbangkan konsep multimedia, kriteria *education game* dan kebutuhan pengguna (*user requirements*). Penelitian ini diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* dan perangkat lunak *Adobe Flash*. Aplikasi ini sangat interaktif dan dapat digunakan sebagai alat bantu pengajar dalam pembelajaran pengenalan nama-nama hewan ataupun digunakan secara mandiri oleh *user*. Aplikasi ini juga masih dapat disempurnakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi di masa depan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, Bagaimana merancang sebuah aplikasi game *World of Zoo* yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam menciptakan game *World of Zoo* :

1. Game di buat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *ActionScript 2.0* sebagai pendukung.
2. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, komputer atau laptop.
3. Game *World of Zoo* ini termasuk kedalam jenis *education games*.
4. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).

5. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Dalam game *World of Zoo* ini, game hanya mencapai level 3.
7. Software yang digunakan Adobe Flash CS6 , ActionScript 2.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Untuk menghasilkan game *World of Zoo* menggunakan Flash.
2. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
3. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang sastra 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
  - a. Agar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di berikan di kampus.
  - b. Menambah wawasan berpikir konkrit terhadap ilmu dasar yang didapat di kampus.
  - c. Dapat memberi motivasi bagi para software developer muda khususnya mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat bagi Industri kreatif:

- a. Merupakan wujud pengabdian warga negara dalam menunjang kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.
  - b. Agar game dapat menarik pasar mobile application.
3. Manfaat bagi Lembaga:
- a. Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan dan mutu kurikulum akademi.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

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

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada pada objek penelitian seperti cara memainkan game.

##### **2. Metode Kepustakaan.**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustaka maupun dan forum-forum di internet.

#### **1.7 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

##### **a. Analisis**

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman.

b. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

c. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS6 dan penggunaan *actionscript*.

d. Uji coba

e. Pemeliharaan

### 1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab Landasan Teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi - definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti..

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

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre game, rincian game dan *flowchart*.

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

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk game project hanya berupa *whitebox testing*.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

