

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* banyak di manfaaraan dalam berbagai bidang, seperti dalam dunia industri, pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satu perkembangan teknologi dalam dunia hiburan adalah *game*. Selain dapat menghibur *game* juga dapat menjadi alternatif untuk menambah wawasan seseorang.

Game merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Banyak *game* yang di mainkan oleh anak-anak namun tidak sesuai dengan usia mereka. Hal tersebut jika dibiarkan terus menerus dapat mempengaruhi perkembangan psikologi anak. *Game* untuk anak-anak sebaiknya *game* yang mendidik.

Dengan alasan di atas penulis akan membuat *game* membangun rel kereta api yang diberi nama *Railway* yang bisa memberikan pesan positif dengan menggunakan Adobe Flash CS3. Maka penulis mengambil judul skripsi Perancangan dan Pembuatan *Game* Membangun Rel Kereta Api Berbasis Dekstop. *Game* ini ditujukan untuk anak usia dibawah 7 tahun, agar bisa membantu mengembangkan kemampuan berfikir anak dan mendapatkan pelajaran dari permainan. Sehingga pemain selain terhibur juga mendapatkan pesan positif yang disampaikan di *game* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana membuat *game* puzzle dengan menggunakan software Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Agar *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini berjenis *game* Puzzle.
2. *Game* yang di buat di khususkan untuk anak-anak berusia dibawah 7 tahun.
3. Saat anak memainkan *game* sebaiknya dibimbing.
4. Untuk publikasian *game* flash yang akan di buat hanya sebatas offline.
5. *Game* ini bersifat single player.
6. *Game* ini terdiri dari 3 level.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu, teori-teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta kedalam aplikasi nyata yang akan berguna bagi anak-anak usia dibawah 7 tahun.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan *game* dengan tema Puzzle yang mampu menarik minat

anak-anak untuk menyambungkan komponen-komponen rel kereta api.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis, sebagai mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta adalah sebagai berikut :
 - a. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan membuka wawasan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
 - b. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia.
2. Manfaat penelitian bagi masyarakat umum
 - a. Melatih dan mengasah kemampuan berfikir, konsentrasi dan ketelitian anak.
 - b. Sebagai media hiburan agar mendapaTKan wawasan tentang rel kereta api terutama bagi anak usia dibawah 7 tahun.
 - c. Memperkenalkan komponen-komponen yang terdapat pada rel kereta api.
3. Manfaat penelitian ini bagi STMIK Amikom Yogyakarta :
 - a. Sebagai refrensi karya ilmiah dalam bentuk laporan sekripsi bagi mahasiswa yang mengambil skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui catatan-catatan selama kuliah, buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat *game* edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan komponen rel ketera api, sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis meliputi:

a. Analisis kebutuhan

b. Analisis kelayakan

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah :

a. Struktur Navigasi

b. Flowchart

- c. Storyboard

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah :

- a. Tentukan genre *game*
- b. Tentukan tool dan bahasa pemrograman yang ingin digunakan
- c. Tentuka *gameplay game*
- d. Tentukan grafis yang ingin digunakan
- e. Tentukan suara yang ingin digunakan
- f. Lakukan perencanaan waktu
- g. Proses pembuatan
- h. Lakukan publishing

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat di uraikan dibawah ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di uraikan teori umum dan teori khusus yang dibahas secara detail yang berhubungan dengan Perancangan dan Pembuatan *Game* Membangun Rel Kereta Api Berbasis Dekstop.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan untuk membangun *game* "Railway"

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi *game* yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan-tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, penerapan rencana aplikasi

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan dan Saran-Saran pembuatan *game*.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang di jadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi.