

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat diluar komputer, dan disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk virtual.

Game atau permainan di dalam komputer sebagian juga merupakan simulasi dari bentuk-bentuk nyata dalam kehidupan manusia. Pada tahun 1965 game pertama kali diciptakan sebagai simulasi untuk tentara militer belajar strategi perang di tengah situasi perang dingin. Kemudian pada tahun 1970, dikembangkan menjadi video game komersil pertama, yaitu mesin *Magnvox* sebagai objek hiburan. Sejak saat itu, game menjadi objek hiburan yang menarik.

Perkembangan *game* saat ini sangat pesat, terdapat banyak sekali *game* yang dapat dimainkan di dalam komputer, baik dari *game* yang sederhana sampai *game* yang cukup rumit dalam pembuatannya.

Tebak tebakkan Merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun dewasa, tergantung jenis Tebakkan yang dipilih. Tebak - tabakan anak-anak misalnya, banyak sekali jenis dan cara permainan tebak - tebakkan versi anak- anak yang dapat dimainkan. Banyak pula jenis Buku permainan tebak - tebakkan yang menyajikan banyak pilihan yang menarik. Dan itu semua ada beberapa yang disimulasikan ke bentuk game yang ada di

komputer. Sehingga user tidak perlu membelinya dan mencari teman untuk bermain tebak tebakan tersebut.

Game "Who am I" permainan ini adalah salah satu permainan Tebak - tebakan yang dapat pula dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak maupun umum. Karena Game "who am I" ini masih tergolong langka yang disajikan dalam bentuk web sehingga memudahkan user untuk mengakses tanpa harus mempunyai aplikasi tersebut. Oleh sebab itu maka penyusun bermaksud untuk membuat sebuah *game* "Who am I" yang dapat dimainkan pada web melalui computer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana Membuat game "Who am I" sebagai sarana permainan yang menarik yang disajikan dalam bentuk web, selain itu juga sebagai sarana untuk belajar dan mengasah otak.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, antara lain:

- a. Jenis game ini adalah Quiz.
- b. Game ini untuk anak-anak, Remaja dan Dewasa.
- c. Game ini bersifat offline.
- d. Question/pertanyaan adalah Seputar tokoh nasional Indonesia.
- e. Jumlah Pertanyaan di game ini adalah 30.
- f. Pembuatan game ini menggunakan aplikasi antara lain :

- Scirra Construct 2

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat.
3. Menambah pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya di bidang web game.
4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya mahasiswa baru yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan Game "who am I" berbasis Html 5.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan game who am I ini antara lain :

- a. Mengemas media lama, menjadi media baru.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai hiburan yang dimainkan dalam computer.

- c. Memberikan efisiensi dan efektifitas serta rancangan dari Game Html 5 yang dibutuhkan.
- d. Memberi wawasan pada masyarakat tentang Web html 5
- e. Menambah wawasan tentang perancangan sebuah game who am i berbasis Html 5.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat game berbasis Html 5 sebagai media pembelajaran.

2. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Observari

Observasi tentang bagaimana cara membuat Game "who am I" berbasis Html 5.

2. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari Rumusan Masalah dapat diperoleh bahwa bagaimana membuat Game "who am I" berbasis html5 menjadi lebih praktis, kemudian dari observasi dan pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III : Analisis dan Perancangan Game

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap game yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat game, rancangan user interface dan rancangan tentang game yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan game yang telah di buat.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.