

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran game yang cukup signifikansi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran juga disepakati oleh para guru di Indonesia. Misalnya saja Dra. Entit Usidati, seorang guru Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung, menulis sebuah artikel di Harian Gala Media 11 Oktober 2010 mengatakan bahwa *game* adalah media pembelajaran masa kini. Beliau kemudian menjelaskan “Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual – verbal, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi). *Game* selalu dimainkan berulang-ulang dan terus menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. Banyak sekali jenis *game* yang bersifat interaktif dan bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya *game* etualangan, simulator *game*, music *game*, puzzle *game*, dan lain-lain.”

Game sebetulnya pisau bermata dua. Orang bisa merasa terhibur dengan *game* dan terpacu adrenalinnya. Namun disisi lain, masalah ketagihan pada *game* juga tidak bisa dihindarkan. Seseorang bisa betah berjam-jam bermain *game* sampai lupa makan dan minum. Mereka paham betul tentang seluk beluk *game*. Misalnya anak-anak SD zaman sekarang, kalau mereka main *game* sepak bola,

mereka begitu hapal dengan nama-nama pemainnya, asal klubnya, asal negaranya, mukanya, skillnya dan lain sebagainya. Namun jika kita tanya tentang pahlawan-pahlawan Indonesia, bisa jadi mereka tidak sehapal terhadap para pemain itu.

Aplikasi game edukasi yang akan dibuat berdasarkan inspirasi sebuah game sosial media yang bernama *line play*. Game yang secara garis besar merupakan permainan ringan, game ini dibuat seperti kehidupan asli para manusia sesuai tingkat kebutuhan sehari-hari, serta bisa membeli prabotan dan menyusun isi dalam rumah.

Yang bertujuan untuk sekedar mengisi waktu luang atau kejenuhan semata dan sebagai media pembelajaran dikalangan anak-anak. Dari pengamatan pada sebuah game yang terdapat dalam sosial media serta turut sertanya pengawasan orang tua dalam perkembangan anak, maka game edukasi yang dibuat bisa menjadi media pembelajaran bagi anak agar bisa melatih kecerdasan otak sejak dini. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah game *merapikan kamar* dengan alur konsep game edukatif bergenre puzzle.^[1]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat difokuskan pada rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang dan pembangunan game “Merapikan kamar” menggunakan action script pada Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan game sangat luas, sesuai dengan metode-metode tertentu. Oleh karena itu untuk memfokuskan arah tujuan penulis agar penulis dapat lebih jelas mendefinisikan apa yang akan dibuat. Bagaimana penulis menentukan metode yang tepat untuk menyelesaikan karyanya tepat waktu dan berguna.

1. Software pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah Adobe Flash sebagai inti dari perancangannya, sedangkan software lainnya Adobe Audition untuk membuat audio suara, Corel Draw sebagai tambahan gambar yang akan dibuat secara manual.
2. Game ini dimainkan oleh single player.
3. Dalam proses pemain menuju kemenangan adalah dimana game tersebut mempunyai 2 kategori yaitu easy dan normal
4. Game ini di buat berbasis desktop
5. Aplikasi game yang dibuat tidak terkoneksi oleh jaringan internet, melainkan offline.
6. Cara penggunaannya lebih dominan menggunakan mouse dalam memainkan game "Merapikan Kamar".

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuandari pembuatan game "Merapikan Kamar" adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat sebuah game.
2. Mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan pada saat perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan game “Merapikan Kamar” adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan game edukasi
2. Dapat membantu orang tua dalam hal menerapkan nilai kedisiplinan, kebersihan, ketelitian anak melalui sebuah game.

1.6 Metode Penelitian

Ada pun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat dibutuhkan dalam metode ini. Oleh sebab itu penulis melakukan metode pengumpulan data diantaranya dengan :

1. Metode Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan pengamatan secara langsung terhadap anak usia 4 sampai dengan 5 tahun, guna mengetahui minat dan keinginan seorang anak dalam bermain game.

2. Metode Quisioner

Metode ini diterapkan untuk membuktikan game yang akan dirancang penulis nantinya akan bermanfaat. Pengolahandata quisionernya penulis akan mencari jawaban terbanyak untuk mengetahui minat anak dalam bermain game tersebut.

3. Metode Studi Pustaka

Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi, seperti buku teks, majalah dan jurnal ilmiah nasional yang diperoleh dari perpustakaan maupun dari file internet sehingga dapat diperoleh landasan teori.

4. Metode Analisis

Analisis adalah perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat beserta dengan pemantapan konsep. Metode yang digunakan dalam menganalisis perancangan dan pembuatan game ini adalah analisis SWOT guna mendapatkan hasil analisis yang akurat dan pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan, mendapatkan peluang, meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

5. Metode Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi desain/diagram game (alurgame), perancangan interface, perancangan karakter dan sound

6. Metode Pembuatan

Melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

7. Metode Pengembangan

Pengembangan adalah konsep produksi dimana tahap pembuatan game dilakukan yang mencakup pembuatan desain, pembuatan karakter dan penerapan desain interfacenya.

8. Metode Testing

Dalam tahap testing game ini penulis diuji melalui *Black Box* dan *white box*. Ini sangat penting untuk menemukan kesalahan yang terjadi pada game yang dibuat.

1.7Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

BAB I :PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai landasan-landasan teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

BAB III :ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi yang dibuat. Pada bab ini juga akan menjelaskan rancangan dalam bentuk penelitian baik secara umum maupun spesifikasi.

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V :PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

