

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer saat ini sangat pesat, seperti yang telah kita ketahui dalam instansi pemerintahan maupun swasta, lebih mengutamakan menggunakan teknologi komputer untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Salah satu perkembangan teknologi saat ini yang digemari oleh masyarakat luas yaitu permainan (*Games*).

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan dan juga sebagai media pembelajaran. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia.

Permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai "kelincahan intelektual" (*intellectual playability*) yaitu ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan. Apalagi untuk Anak usia dini, *game* bisa membuat otaknya berkembang, imajinasi dan kreatifitasnya juga akan meningkat karena dukungan *visualisasi game* itu sendiri.

Pembuatan *game* juga didukung dengan software yang menyediakan fasilitas untuk pembuatan *game*, salah satu *software* yang menyediakan fasilitas pembuatan *game* adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan software yang sudah tidak asing lagi, baik itu *game* yang berbasis *desktop* maupun *mobile*.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis termotivasi untuk membuat *game* edukatif khususnya untuk anak usia dini (4-7 tahun), *game* petualangan yang diharapkan mampu merangsang otak dan system motorik anak – anak. Dalam permasalahan diatas penulis mengangkat dalam judul skripsi "**Pembuatan Game Edukatif 2d "Aishe The Explore" Menggunakan Adobe Flash Cs6"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, Bagaimana Membuat Game Edukatif 2D “Aishe The Explore” Menggunakan Adobe Flash Cs6 dengan menarik agar minat belajar dan kreatifitas anak berkembang ?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut :

1. *Game* ini menggunakan Adobe Flash Cs 6 sebagai software utama .
2. *Game* ini diperuntukkan untuk anak usia dini dengan kisaran umur (4 – 7 tahun).
3. *Game* yang dibuat bersifat offline.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas ,adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengasah Konsentrasi anak usia dini.
2. Memainkan *game* sesuai umur.
3. Mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan *game* edukasi.
4. Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam *game* edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.

## 1.5 Metode Penelitian

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

## 1. Pengumpulan Data

Pada metode ini terdapat beberapa tahapan yang kami lakukan, antara lain sebagai berikut:

### a. Melakukan Tinjauan Pustaka

Untuk mendapatkan hasil informasi yang maksimal dalam memenuhi tujuan dari perancangan *games* ini, maka penulis juga melakukan tinjauan pustaka atau studi literatur dengan mempelajari buku-buku literatur dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan perancangan *games*.

### b. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data berdasarkan data – data yang sudah ada untuk dianalisa dan dipelajari.

## 2. Analisis Sistem

Pada tahap analisis data terhadap sistem penulis menggunakan analisis SWOT (Strength, Weaknes, Opportunity, Threath). Analisis SWOT adalah sebuah bentuk analisa situasi dan kondisi yang bersifat deskriptif ( member gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan kondisi sebagai factor masukan yang kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing – masing .

## 3. Metode Perancangan dan Implementasi

Pada metode ini akan dilakukan pembagian tahapan pada *aplikasi games*.

a. Planning

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk proses pengembangan *games* dengan menentukan titik atau fokus yang perlu dilakukan .

b. Modelling

Dalam proses ini hasil dari perencanaan diatas akan di implementasikan ditahap modeling ini.

c. Construction

Pada tahap ini dilakukan proses *coding* untuk menerjemahkan perancangan *games* yang telah dibuat dan dilanjutkan dengan pengujian apakah game yang dibuat sesuai target atau tidak.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan proposal ini terbagi dalam lima bab.pembagian bab demi bab dalam proposal ini adalah sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah , rumusan masalah,batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian , manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi uraian tentang sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini,prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan obyek pariwisata ,serta gambaran umum dinas pariwisata.dan akan diuraikan mengenai analisis system yang terdiri dari analisis kerja,analisis informasi, analisis layanan dan analisis kelayakan.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai design system yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi system serta uji coba program aplikasi/multimedia dengan pembahasan kelayakan aplikasi yang mendukung.

### 5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.

