

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* komputer dan video *game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi yang terus di perbaharui merupakan poin menarik untuk dicermati, banyak hal yang menarik darinya. Di Indonesia sendiri telah banyak bermunculan komunitas-komunitas pencinta *game* komputer. Mereka hadir untuk saling berbagi pengalaman serta pengetahuan dalam bermain *game* atau bahkan menjelaskan bagaimana cara untuk membuat permainan sederhana menggunakan beberapa aplikasi berbasis windows. Salah satu jenis *game* dalam perkembangan dunia global adalah Educational Games.

*Game* telah menjadi komoditi bagi kehidupan manusia baik dalam segi bisnis ataupun hobi, sampai saat ini sudah berdiri berbagai macam perusahaan *game* di banyak negara di dunia seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat maupun Indonesia. Itu semua dikarenakan *game* telah melekat bagi manusia modern saat ini. Berbagai alat permainan telah bermunculan dari dahulu baik dalam bentuk *console*, gadget, bahkan dalam PC sekalipun. Para perusahaan *game* berlomba-lomba membuat *game* yang menarik bagi para *gamer* di dunia dan mencari berbagai ide agar *game* tersebut menarik dan inovatif dan hasilnya *game* telah berhasil menarik hati para konsumen baik dari usia muda sampai usia lanjut pun menyukai *game*.

Anak-anak pada saat ini cenderung lebih suka bermain *game* elektronik seperti *Playstation(PS)*, *konsol* permainan modern canggih. Peralatan ini banyak beredar dengan berbagai pernik pendukung dan rilisan terbaru *Playstation3*. Berbagai jenis *game console* juga dapat kita temui dengan mudah ditengah masyarakat kita. Seiring dengan banyaknya *game console* yang ada, jenis permainan yang dihadirkan pun cukup beragam. Jenis permainan yang dikembangkan oleh perusahaan *game* dewasa ini cukup beragam. Dari permainan ringan hingga permainan yang cukup berat untuk kalangan anak-anak dapat dengan mudah kita temui. Sayangnya jenis permainan ini banyak yang mengincar anak-anak sebagai konsumennya, tidak peduli apakah *game* tersebut mempunyai dampak negatif atau tidak bagi perilaku anak dalam proses pencapaian prestasi

Yuliyanti (2012), di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengemabngkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Sesuai dengan data diatas penulis berminat membuat *game* berbasis flash yang judul Analisis dan Perancangan *Game* “Si Pintar” Berbasis multimedia e-*Games* Interaktif dimana *game* tersebut bertujuan untuk mendidik dan melatih daya pikir otak para anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat *game* edukasi untuk anak umur empat sampai enam tahun?.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi ini bersifat *Single Player*, artinya tidak perlu dihubungkan dengan jaringan dan untuk memainkannya hanya dilakukan satu orang saja.
2. Game ini dibuat untuk anak usia 4-6 tahun.
3. Penyampaian materi yang disajikan pada aplikasi ini bersifat statis, tidak terhubung dengan database.
4. Aplikasi *game* ini dibangun dibawah sistem operasi Windows, yang mencakup aplikasi :
  - a. Adobe Flash CS 5.
  - b. Adobe Illustrator CS5.
  - c. Adobe Audition 1,5..

5. Tampilan gambar didalam aplikasi ini masih berbentuk Dua Dimensi (2D).
6. *Game* ini merupakan game interaktif berisi permainan angka, mengenal hewan, buah-buahan, mengenal peralatan sekolah.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembuatan Aplikasi *game* dengan menggunakan Adobe Flash CS3. Tujuan dari penelitian antara lain adalah:

- a. Membuat *game* interaktif yang bersifat edukatif (berhitung, mengenal buah, mengenal hewan, dan mengenal peralatan sekolah).
- b. Mengubah cara belajar monoton yang terpaku pada buku dengan cara belajar yang lebih interaktif.
- c. Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam *game* edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.
- d. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- e. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Sebagai alternatif lain bagi anak yang gemar bermain *game*, karena didalamnya memiliki tantangan permainan yang bersifat edukatif.
2. Mengurangi kebosanan anak terhadap cara belajar yang tidak bervariasi.
3. Melatih daya ingat dan kepekaan para anak.
4. Cara belajar anak yang menyenangkan.
5. Dapat dijadikan sebagai acuan untuk menghasilkan *game* serupa yang lebih kompleks.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah :

### 1.6.1 Observasi

Metodologi studi literatur digunakan untuk menunjang pengumpulan data mengenai pokok – pokok bahasan yang berkaitan dengan penyusunan penelitian yaitu mempelajari beberapa buku atau literatur, artikel, dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan. Selain itu, penulis juga menggunakan fasilitas internet sebagai sumber data penting yang diperlukan.

### **1.6.2 Analisis dan Perancangan**

Metode ini dilakukan dengan menganalisis terhadap data yang akan digunakan dan juga melakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat.

### **1.6.3 Pembuatan Aplikasi**

Metode ini dilakukan dengan pembuatan grafis, antarmuka aplikasi, animasi, dan karakter serta mengumpulkan dan mempelajari beberapa source code flash yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori – teori, pendapat, prinsip dan sumber – sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

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

Bab ini berisikan tentang perancangan aplikasi *game* edukasi tersebut, dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS3 hingga sampai menjalankan aplikasi yang telah dirancang.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi tentang tahapan realisasi perancangan dalam bab sebelumnya dengan menerapkan langsung penggunaan aplikasi multimedia tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang literature.

