

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi banyak mempengaruhi tatanan hidup atau sebuah aturan dan sistem tertentu. Teknologi Informasi sekarang ini sudah semakin berkembang, kebutuhan akan sebuah informasi yang berkualitas sangatlah diperlukan. Perkembangan teknologi informasi dapat di manfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan, dalam hal ini lebih khususnya yaitu cara pembelajaran dengan media game. Karena dalam kegiatan belajar akan memungkinkan seseorang merasakan bosan dengan cara pemberian materi, suasana atau mungkin perasaannya sendiri. Bosan dan sulit berkonsentrasi menjadikan masalah untuk bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Dalam kesehariannya, beberapa dari mereka akan lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain daripada belajar. Bermain game yang memang sekarang ini sedang gencar, seperti game online. Games merupakan media virtual yang mawadahi penggunaanya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan didalamnya. Dengan merujuk pada perkembangan teknologi tentunya sangat tepat jika pada sebuah pembelajaran menggunakan media yang lebih komunikatif untuk menyampaikan sebuah

informasi yang menggunakan media berbeda sehingga diharapkan bisa menjadi sebuah cara dalam pemberian materi agar tidak membosankan. Game yang beredar dimasyarakat pun bermacam – macam, dari yang sederhana hingga yang rumit. Game yang sekarang merupakan mainan universal yang digunakan oleh balita, anak – anak hingga orang dewasa pun sekarang memainkan game. Game komputer tidak selalu dihubungkan dengan nilai edukasinya, tapi sebagaimana media virtual tumbuh dan berkembang, adalah cara yang hebat untuk membuat anak kecil belajar sekaligus merasakan kesenangannya. Tidak setiap game cocok untuk dipakai, tapi ada beberapa yang cocok dan bernilai untuk diajarkan karena dapat membantu perkembangan anak tersebut, luar maupun dalam lingkungan sekolah.

Aktivitas permainan yang tersaji dalam bentuk game tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi, implementasi game menggunakan media atau perangkat teknologi informasi yang interaktif dapat menghasilkan dan menampilkan berbagai aplikasi secara menarik. Maka beberapa media ini mampu memberikan pemahaman secara keseluruhan dengan lebih mudah karena adanya sesuatu yang berbeda yang membuat tidak merasa bosan dalam belajar. Namun hal tersebut tidak bisa lepas dari komputer sebagai salah satu alat teknologi yang saat ini mampu untuk mewujudkan perkembangan tersebut.

Memainkan sebuah game akan membuat orang yang memainkannya akan merasa penasaran dengan game yang mereka mainkan. Hal ini merupakan salah satu daya tarik dalam game tersebut, pemain akan memutar otak untuk menjadi

pemenang dalam game yang dimainkan. Tampilan yang menarik juga membuat para pemain tidak akan mudah bosan dengan game yang dimainkan.

Karena melihat ketertarikan anak-anak dalam bermain game dan sering merasakan bosan saat belajar, maka skripsi dengan judul “Perancangan game BIOLOGIC sebagai sarana pembelajaran kreatifitas berpikir anak”, akan dibuat game yang mengangkat tema edukasi. Game Biologic ini adalah game berisi materi sains biologi, karena biologi adalah materi yang mungkin lebih banyak disukai karena lebih dekat dengan kejadian atau keadaan yang ada disekitar kita selain ilmu sains lainnya. Game ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menyukai, mengingat serta lebih memahami materi agar tidak membosankan dan menjadikan game bukan hanya hiburan semata tapi juga untuk memberikan pemahaman dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang menjadi masalah adalah bagaimana membuat game biologic yang bisa menjadi media untuk pembelajaran yang tidak membosankan dan bisa memberikan pemahaman tentang suatu materi yang dibahas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan dari pokok pembahasan dan permasalahan yang coba dipecahkan, maka akan dibuat batasan sebagai berikut:

1. Game dibuat dengan menggunakan software Adobe FlashCS3.
2. Game berisikan beberapa materi dan setiap materi akan ada Quis.
3. Materi pembelajaran tentang IPA khususnya biologi untuk anak tingkat Sekolah Dasar kelas 4, materi diambil dari buku LKS IPA 1.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Merancang sebuah game yang menarik dan bisa menjadi sarana untuk pembelajaran.
2. Mempelajari dan mengembangkan ide cerita, gambar serta suara yang pada dasarnya akan dituangkan dalam game.
3. Menjadikan game yang bukan hanya sekedar sebuah permainan semata tetapi cara untuk menarik minat anak dalam cara belajar yang menyenangkan.
4. Membuat game BIOLOGIC sebagai media pembelajaran dengan menggunakan Adobe FlashCS3.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membantu pengguna dalam proses mempelajari materi IPA khususnya biologi yang disajikan dalam bentuk game.
2. Bagi penulis, meningkatkan keterampilan membuat game dan penyusunan laporan.

1.6 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literature yang ada seperti fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teori menggunakan buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

1.6.2 Merancang Konsep

Fase awal yang dilakukan dalam pembuatan game sebelum hasil didapatkan adalah merancang konsep tentang ide cerita dari game, tema, karakter-karakter dari game yang dibuat serta sinopsis cerita dari game yang dibuat.

1.6.3 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep selesai dilakukan, maka proses selanjutnya adalah proses pra produksi yang meliputi tahap perancangan genre game, tool yang digunakan, gameplay pada game yang dibuat, merancang grafis, mempersiapkan sound yang dibutuhkan dan merancang timeline.

1.6.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan hal yang dilakukan selanjutnya adalah mempersiapkan karakter, background dan pembuatan game.

1.6.5 Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi dan produksi selesai dilakukan, maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan game adalah pasca produksi, yang meliputi pengujian game dan publishing.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan game untuk media pembelajaran dan hiburan, antara lain pengertian game, sejarah game, konsep dasar software yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan game secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV Implementasi

Pada bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoreksian game, dan hasil implementasi dari game yang sudah dibuat.

BAB V Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan game dan berupa saran untuk perbaikan game yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

