

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Video Game, atau bisa di singkat *Game* dalam kamus Bahasa Indonesia berarti permainan. Permainan (*Game*) merupakan kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan berisi sistem yang dimana pemain yang berinteraksi di dalam sistem dan konflik yang merupakan rekayasa atau buatan (peraturan). Peraturan yang dibangun bertujuan untuk membatasi perilaku (hak) pemain dalam permainan dan menentukan cara bermain. *Game* sangat diminati semua kalangan, tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak-anak pun menikmatinya. Ini dikarenakan *game* juga merupakan salah satu pilihan yang populer untuk melepas waktu senggang. *Game* juga memiliki dampak positif dan negatif untuk para pemainnya. Banyak *game* yang dapat memberi manfaat bagi penggunanya dan juga dampak buruk seperti *game* yang berbau pornografi dan kekerasan.

Dampak buruk yang dapat terlihat sekarang adalah anak-anak kini menjadi lebih tertarik dengan *game* yang berbau pornografi dan kekerasan yang tidak sesuai dengan umur, dan pola pikir mereka. Alhasil tidak sedikit anak-anak berani melakukan kekerasan atau menjadi tidak memiliki tata krama terhadap orang lain dan orang tuanya demi bisa bermain *game* tersebut.

Ada banyak jenis *game* dan *software* yang digunakan untuk membuat *game* yang bermacam-macam, dari segi efek dan perwarnaan baik dalam *editing*

gambar/foto maupun maupun *editing video*, di antaranya adalah Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Flash CS5 Profesional. Dan dalam pembuatan *game* ini menggunakan Adobe Flash CS5 Profesional dalam membangun *game* berjenis *hidden object*. Semua dapat dilakukan di Adobe Flash CS5 dari animasi, audio dan script. Sehingga software ini sangat efisien dalam banyak hal terutama dari segi animasinya. “Andy’s Holiday” merupakan *Game* yang dibuat berbasis pada kecerdasan otak ini, bertujuan membuat sang pemain/player dapat mengasah bagian-bagian dari otak mereka dan agar tertarik untuk memainkan *game* ini sampai akhir/selesai. Pada dasarnya *game* seperti ini dirancang dengan tahapan yang berbeda-beda pada setiap level permainannya, dengan masing-masing level terdapat bermacam-macam cara, setting tempat, karakter pemain, dan sub level yang berbeda tingkat kesulitannya. Andy yang menjadi pemain utama didalam *game* ini harus menyelesaikan berbagai macam rintangan pada setiap bagian level mulai dari yang pertama hingga akhir *game*, setting tempat yang ber-background petualangan (*adventure*) ini yang akan menjadi daya tarik bagi peminatnya terutama anak-anak pada usia 7-14 tahun bahkan untuk usia dewasa yang menjadi ikut penasaran untuk mencobanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dapat di simpulkan bahwa masalah utama yang diketahui adalah bagaimana membuat *game* yang mampu menarik minat anak-anak di usia dini?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, maka dibuatlah suatu batasan masalah agar permasalahan yang dihadapi lebih terarah serta dapat dicapai suatu pemecahan masalah yang optimal.

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Game dekstop ini dirancang menggunakan software Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Flash CS5 Profesional.
2. *Game* yang dirancang dimainkan secara single player.
3. *Game* ini hanya untuk anak-anak usia 9-14 tahun.
4. *Game* bertipe 2 dimensi (2D).
5. *Game* ini terdiri dari 3 level yang berisikan 3 sub level di dalamnya.
6. *Game* ini mampu memberikan output berupa score yang telah diperoleh *Player* setelah menyelesaikan misinya.
7. *Game* ini bersifat pasif yang artinya bila pemain mengakhiri permainan maka pemain tidak bisa melanjutkan misi dari *game* tersebut dan harus mengulanginya kembali dari awal permainan.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Membuat aplikasi *game* anak-anak yang berjudul "Andy's Holiday" yang mengambil genre *hidden object*. Bertujuan untuk pembelajaran

sekaligus menarik minat anak-anak dalam mengoperasikan *game* ini sehingga dapat menghibur dan memberikan tantangan tersendiri bagi anak-anak.

- b. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyusun penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap dari metode ini yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab dengan beberapa anak-anak untuk mendapatkan masalah-masalah yang terjadi dan juga sebagai informasi dalam menganalisa kebutuhan sistem.

b. Metode Studi Kepustakaan

Mendapatkan informasi yang sesuai dengan masalah yang ada melalui buku-buku ilmiah yang bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan analisa dan perancangan sistem.

2. Analisis Masalah

Melakukan analisis masalah yang telah diperoleh dari penelitian yang berupa hasil wawancara dengan beberapa anak-anak untuk perancangan sistem.

3. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem berdasarkan hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan.

4. Implementasi Sistem

Tahap dimana melakukan penerapan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

5. Uji Coba Sistem

Tahap ini dilakukan setelah selesai dalam tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program. Pengujian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna. Pengujian dilakukan untuk menguji apakah fungsi-fungsi game sudah berjalan sesuai dengan perencanaan.

6. Penyusunan Laporan

Tahap ini dikerjakan bersamaan dengan tahapan lainnya sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem mulai dari perancangan, pembuatan, hingga tahap pengujian.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam laporan. Oleh karena itu, laporan ini terbagi atas beberapa bab, yang mana antara bab satu dengan yang lainnya saling berkaitan.

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian dari pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan teori yang terkait yang mencakup tentang pengertian *game*, genre/jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan multimedia, tahap

pembuatan *game*, metode analisis, konsep permodelan sistem dan pengenalan *software* yang akan digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran umum game, analisis kebutuhan sistem, perancangan *game*, *flowchart* sistem permainan, perancangan karakter dan animasi, perancangan kontrol, desain antarmuka *game* dan rincian *game*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba sistem dan program, implementasi desain, hasil testing dari pembuatan aplikasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan yang memuat uraian singkat tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian, serta saran untuk penelitian lebih lanjut agar pengembangan sistem untuk anak-anak ini menjadi lebih baik.