

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia yang cukup pesat belakangan ini membuat multimedia bisa leluasa masuk ke segala bidang. Didukung dengan keberadaan model interaksi manusia komputer yang semakin interaktif, saat ini fungsi dari keberadaan multimedia semakin meluas dan merajalela.

Tidak hanya di bidang teknologi informasi yang memang merupakan induknya, namun manfaatnya dalam hal-hal transportasi, otomotif, jasa konstruksi, dan bahkan di bidang sosial seperti media kampanye politik ataupun dalam bidang bisnis bisa kita rasakan perannya yang begitu vital saat ini.

Di antara banyaknya produk multimedia, game merupakan teknologi multimedia yang sangat interaktif dan banyak digemari disemua kalangan, ditambah dengan merebaknya perangkat-perangkat canggih seperti media touch screen, joystick wi fi, ataupun aplikasi motion capture yang menambah keintiman interaksi antara manusia dan komputer. Game berasal dari bahasa inggris namun sangat familiar didengar, sehingga kata inilah yang digunakan untuk menggantikan kata permainan.

Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak, oleh karena itu wajar jika kebanyakan anak selalu mengisi waktu luangnya dengan bermain. Bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk

menggunakan aspek emosional, imajinasi dan kreatifitas serta fisiknya. Hanya saja sering kali terlupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik, terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak.

Dewasa ini banyak sekali bermunculan berbagai produk aneka jajanan mulai dari makanan ringan, minuman, hingga jajanan buatan rumahan yang biasanya kita temui dijual di depan sekolah terutama sekolah dasar. Biasa kita temui jajanan di depan sekolah selalu ramai dikunjungi anak-anak setelah pulang sekolah. Anak-anak rata-rata selalu menyisakan uang sakunya untuk jajan setelah pulang sekolah. Hal ini sebenarnya cukup memprihatinkan dimana anak yang dalam masa pertumbuhan seharusnya makan makanan yang bergizi bukan makan jajanan sembarangan yang kurang jelas asal usulnya atau bahkan tidak ada kandungan gizinya, ini mungkin disebabkan oleh kekurang taunya anak mengenai makanan yang bermanfaat bagi tubuh dan yang tidak bermanfaat. Peran orang tua sangatlah penting dalam hal ini untuk membimbing anak agar mengerti mengenai makanan apa saja yang bermanfaat bagi tubuh dan makanan yang sama sekali tidak bermanfaat atau bahkan bisa membahayakan kesehatan bagi yang memakannya. Mungkin orang tua akan kesulitan untuk menyampaikan kepada anaknya mengenai hal ini sehingga munculah ide untuk membuat skripsi yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME INTERAKTIF MENGENAL SUMBER MAKANAN YANG MENGANDUNG VITAMIN SERTA MANFAATNYA BAGI TUBUH".

Game ini adalah game edukasi yang bertujuan mengenalkan makanan mulai dari bentuk, warna dan manfaatnya bagi tubuh. Terdiri dari 3 level dan pada setiap level mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda. Game ini di buat dengan macromedia director sebagai induk dan grafisnya menggunakan coreldraw dan adobe photoshop untuk pewarnaanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu:

Bagaimana membuat game yang memiliki unsur edukasi yaitu berupa pengenalan sumber makanan yang mengandung vitamin serta manfaatnya bagi tubuh.

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini lebih fokus secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi game ini. Untuk itu masalah hanya dibatasi pada :

1. Game yang akan dibuat dibatasi pada buah dan sayuran (4 sehat 5 sempurna) yang ada di Indonesia.
2. Pembuatan game khusus dirancang untuk usia anak 3 - 5 tahun (anak pra-sekolah)
3. Game yang akan dibuat dioperasikan pada unit komputer yang menggunakan OS windows.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:
 - Macromedia Directoer MX 2004
 - Adobe Photoshop CS5

- Coreldraw X4
- Adobe Soundbooth

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan game interaktif mengenal sumber makanan yang mengandung vitamin serta manfaatnya bagi tubuh.
2. Pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
3. Salah satu syarat kelulusan Sistem Informasi SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi game ini antara lain adalah :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan diluar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.
2. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
3. Pembuatan dokumentasi agar dapat digunakan oleh orang lain maupun diri sendiri.
4. Bagi anak-anak dapat dijadikan suatu sistem pembelajaran berbasis game yang menarik sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.

5. Bagi orang tua atau wali dijadikan suatu sistem pembelajaran alternatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena sudah dikemas dalam bentuk audiovisual yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Mengumpulkan data

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah :

a) Metode observasi

Penulis menggunakan metode observasi terhadap situasi bebas atau free situation. Observasi ini dilakukan terhadap situasi yang terjadi secara wajar yaitu mengamati kebiasaan siswa sekolah dasar setelah pulang sekolah.

b) Metode studi pustaka

Metode studi pustaka yaitu dengan mempelajari sumber bacaan yang berhubungan dengan pembuatan game yang sedang dikerjakan, kebutuhan akan sumber yang digunakan sebagai referensi, dalam hal ini bukan hanya berupa pustaka seperti buku dll, tapi juga contoh atau tutorial yang mungkin tidak didapatkan dengan membaca buku seperti dari internet baik itu berupa Pdf,

doc, Html atau pun data berupa contoh atau video dan lain-lain yang sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan dalam menyempurnakan pembuatan game ini.

2. Analis data

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perancangan sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam pembuatan aplikasi sehingga sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan.

4. Pembuatan aplikasi

Dari perancangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan software Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS5, Coreldraw X4, Adobe Sounbooth.

5. Uji coba sistem

Pengujian sistem ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut telah berjalan dengan baik sesuai dengan harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengenalan game, konsep dasar game, pembuatan game, kebutuhan sumber daya manusia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan game, character design dan character board, ide cerita, tema, dan sinopsis game yang digunakan pada game mengenal sumber makanan yang mengandung vitamin serta manfaatnya bagi tubuh.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game mengenal sumber makanan yang mengandung vitamin serta manfaatnya bagi tubuh.

BAB V PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.