

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini banyak sekali hal yang dapat dilakukan orang untuk melepas rasa lelah dan rasa jenuh setelah melewati rutinitas yang dilakukan setiap hari. *Game* adalah salah satu cara untuk menghilangkan rasa lelah mereka karena dengan bermain *game* mereka mendapatkan hiburan yang membuat mereka senang, tertawa dan bahagia sehingga dapat membuat mereka lupa sejenak akan penuhnya aktivitas yang dilakukan setiap hari. *Game* saat ini mudah sekali untuk dinikmati karena sebagian besar barang dan alat yang digunakan sudah menggunakan teknologi yang sangat maju dimana sangat mendukung untuk dapat menikmati *game*. *Game* mengajarkan orang untuk berpikir kreatif dan kritis untuk menyelesaikannya *game* tersebut. Selain itu *game* juga memberikan pelajaran atau informasi tanpa mereka sadari sehingga secara tidak langsung mereka sudah belajar mengenai pesan yang terdapat di dalam *game* tersebut.

Pada saat ini penerapan bahasa asing juga sudah hampir di semua barang yang digunakan sehari-hari, lihat saja kemasan makan, alat-alat elektronik dan masih banyak lagi, sebagian besar untuk keterangan atau penjelasan mereka menggunakan bahasa asing terutama bahasa Inggris. Dari hal sekecil itu dapat dilihat kalau saat ini masyarakat harus mulai mengenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak sehingga pada saat mereka sudah terjun ke dunia kerja mereka dapat bersaing dengan orang-orang yang berasal dari luar Indonesia. Perlunya

mengajarkan Bahasa Inggris kepada mereka tanpa melupakan bahasa nenek moyang mereka yaitu Indonesia karena yang diinginkan adalah mereka dapat bersaing di dunia internasional dengan tanpa melupakan Tanah Air Indonesia.

Teknologi yang semakin Maju dan Perlunya penguasaan bahasa asing inilah yang membuat teretusnya ide untuk membuat *game* edukasi "fireworks" yang mana berisi tentang pembelajaran Bahasa Inggris yang terdiri dari beberapa bagian yaitu *writing*, *reading* dan *listening* dengan konsep yang sangat mudah untuk dimainkan tapi memerlukan pengetahuan mengenai Bahasa Inggris. *Game* ini menggunakan animasi dan gambar yang menarik sehingga dapat membuat orang terhibur dan secara tidak langsung orang yang memainkan *game* ini dibawa untuk belajar Bahasa Inggris dengan cara yang sangat mudah. Adanya *game* ini dapat berguna untuk memberikan pengetahuan dan pembelajaran mengenai Bahasa Inggris dengan cara yang mudah dan menghibur, sehingga *game* ini dapat dijadikan salah satu sarana belajar bagi orang-orang yang sulit dalam mempelajari Bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas dapat disimpulkan suatu perumusan masalah. Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi "Fireworks" agar menarik dan bermanfaat bagi pengguna ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. *Game* edukasi "*fireworks*" ini hanya terdiri dari 3 *level* permainan.
2. *Game* edukasi "*fireworks*" *level 1 writing* berisi tentang melengkapi dan menyusun kata.
3. *Game* edukasi "*fireworks*" *level 2 Listening* berisi tentang memilih barang sesuai *speaker* katakan.
4. *Game* edukasi "*fireworks*" *level 3 Reading* berisi tentang menjawab pertanyaan dari cerita yang ditampilkan.
5. *Game* edukasi "*fireworks*" ini dalam memainkannya dibatasi oleh waktu.
6. *Game* edukasi "*fireworks*" ini dirancang untuk *single player*.
7. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe flash CS6*. Juga menggunakan beberapa *software* multimedia lain seperti *Adobe ilustrator CS6*, *Adobe photoshop CS6*, *Adobe audition CS6* dan *software* pendukung lainnya.
8. Materi pokok diambil dari buku "*Workbook Basic English 5 Primary 5*" dengan pengarang S. B. Sulaiman.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Memberi hiburan bagi pemain sekaligus memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komputer secara maksimal.
2. Memberikan pembelajaran bagi pemain mengenai Bahasa Inggris dasar dengan mudah.

3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* edukasi "*fireworks*" ini adalah :

1. Sebagai penghibur bagi para pemain yang telah lelah dengan aktivitas sehari-hari sekaligus sebagai sarana pemberi pengetahuan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komputer secara maksimal.
2. Untuk pembelajaran mengenai Bahasa Inggris dasar kepada pemain terutama anak kelas 5 Sekolah Dasar(SD).

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Studi Pustaka

Untuk mempelajari proses pembuatan *game* edukasi "*fireworks*" ini dan melengkapi data yang diperlukan. Penulis melakukan *studi pustaka* agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan *tutorial* yang terdapat di *internet*.

2. Observasi *Game* Sejenis

Melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan *referensi* untuk membuat *game* edukasi "*fireworks*" ini menjadi sebuah *game* yang sangat menarik.

3. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka dilakukan wawancara agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan *game* edukasi "fireworks" ini.

4. Perancangan

Merancang *game* yang ingin dibuat itu sangat penting sekali agar apa yang ingin disampaikan pada *game* tersebut dapat tersampaikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu perancangan *game* juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan *game*.

5. Analisis

Untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan *game*. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap *game* ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu :

1. BAB I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan dasar Bahasa Inggris, *definisi* dan jenis *game*, sistem perangkat lunak(*Software*) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan *game* yang utuh kebagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diperbaiki dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game*, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan *game*, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

5. BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* lebih lanjut.