

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir ini. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game – game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, Game – game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash. Game – game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat flash adalah game ini relatif ringan jika dijalankan, Tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang relatif menarik, Dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Namun ada beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur

kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negative, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Masuknya game edukasi dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak merasa bosan, karena sifat anak suka cepat jenuh apabila mata pelajaran dikemas dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan pada usia dini anak sangat peka terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungan. Rasa keingintahuan yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus yang sesuai dengan masa perkembangannya. Ini diyakini dapat memacu minat, kebutuhan dan kemampuan anak untuk mempelajari sesuatu.

Dora adalah animasi yang disukai dikalangan anak-anak, karena diacara dora sangat menarik selalu mengajak main dan sambil belajar bersama anak-anak sehingga anak-anak sangat mengenal karakter Dora. pengaruh Dora bagi anak-anak juga sangat baik bisa menambah wawasan bagi anak melalui permainan Dora tersebut.

Atas dasar itulah dalam penelitian ini akan dibuat game bertema Bermain Dan Belajar Sejarah Bersama Dora, yang bermanfaat untuk mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang anak, menarik, dan nyaman untuk dimainkan oleh anak-anak khususnya dibawah 4-10 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah

game Bermain dan belajar sejarah bersama Dora yang menarik dan interaktif agar menambah minat belajar anak khususnya tentang sejarah.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya:

1. Game ini terdapat 6 pulau di Indonesia (Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Bali) yang masing masing berisi informasi dan permainan.
2. Game ini ditujukan untuk anak-anak usia 4-10 tahun.
3. Kategori game ini *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
4. Game ini menggunakan mouse sebagai input navigasi.
5. Software yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe photoshop CS3
 - c. Actionscript 2.0
 - d. Adobe Audition 3.0

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat game Bermain Dan Belajar Sejarah Bersama Dora menggunakan adobe flash CS3.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi strata I (S1) sistem informasi dan memperoleh gelar "S.Kom" di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat baik bagi penulis maupun bagi pihak lain – lain yang terkait adalah sebagai berikut :

- c. Bagi penulis
 - Menambah pengetahuan tentang penggunaan Flash dan Action Script 2.0
 - Menambah wawasan tentang cara membuat game.
- d. Bagi Masyarakat luas
 - Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal penyampaian Informasi mengenai sejarah, khususnya kepada anak-anak usia 10 tahun kebawah.
- e. Bagi Orang tua/Guru
 - Mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak mengenai sejarah Indonesia.
 - Menambah minat belajar anak dalam mempelajari sejarah.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu :

1. Genre Game

Menentukan *genre game*. Pertama memikirkan genre game apakah game yang ingin dibuat. Pemilihan jenis game yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mudah dan cepat dalam pembuatannya.

2. Tool

Menentukan *tool* yang ingin digunakan. Ini bagian yang terpenting, dengan apakah membuat game tersebut, biasanya game dibuat dengan bahasa pemrograman.

3. Gameplay

Gameplay adalah sistem jalannya game tersebut, mulai dari menu, area permainan, save, load, game over, story line, mision sukses, mission failed, cara bermain dan sistem lainnya harus ditentukan. Sebisa mungkin buatlah gameplay yang enak untuk dimainkan dan tidak menyulitkan pemain sehingga pemain merasa nyaman ketika memainkan game.

4. Grafis

Grafis yang ingin digunakan yaitu jenis grafis secara sederhana dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu jenis kartun, semi realis, atau realis. Pilih jenis grafis yang sesuai dengan kebutuhan game, kemudian pilih software apa yang ingin digunakan dalam membuat gambarnya.

5. Suara

Menentukan suara yang ingin digunakan. Tanpa suara akan membuat game kehilangan nilainya, karena itu diperlukan pemilihan suara yang ingin digunakan dalam permainan. Pemilihan suara bisa dibagi menjadi beberapa bagian main menu, save menu, load menu, shoot, dead, mission success, mission failed, loading dan bagian-bagian lainnya. Pemilihan suara yang digunakan haruslah seirama dengan baginnya. misal untuk bagian misi gagal tidak cocok jika menggunakan musik yang bersemangat, haruslah musik yang mengandung unsur kesedihan untuk didengar sehingga akan membuat pemain makin sedih ketika kalah.

6. Timeline

Melakukan perencanaan waktu. Dengan perencanaan waktu akan membuat perancang game makin bebas melakukan hal lainnya karena perasaan perancang tidak lagi terganggu dengan game yang belum selesai dibuat, kemudian ketika waktu pembuatan game sudah tiba perancang akan membuat game sesuai dengan urutan waktu yang sudah ditentukan sehingga tidak bingung bagian game mana yang belum selesai dikerjakan. Perencanaan waktu pembuatan sangat baik untuk dilakukan.

7. Pembuatan

Melakukan pembuatan game karena semua komponen yang diperlukan sudah disiapkan dari awal. Lakukan proses pembuatan berdasarkan waktu yang sudah ditentukan.

8. Publishing

Melakukan publishing. Ketika sudah selesai membuat game, publish game menjadi setup jika game harus diinstal terlebih dahulu sebelum dimainkan atau publish menjadi .exe jika game bisa langsung dimainkan tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu, metode mempublish tergantung dengan tool yang digunakan untuk membuat game.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang definisi dan sejarah game, tipe - tipe game, tahap - tahap pembuatan game, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis kelemahan system menggunakan SWOT, analisis kebutuhan, perancangan game dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi – fungsi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

