

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game berasal dari bahasa Inggris, namun sangat familiar didengar, sehingga kata inilah yang digunakan untuk menggantikan kata permainan. Saat ini perkembangan teknologi game di dunia sudah semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan game merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis yang banyak digemari oleh masyarakat di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game saat ini dapat dilihat baik dari segi grafik maupun jenisnya. Meskipun saat ini beredar banyak jenis game, namun setiap jenisnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Permainan dan bermain sangatlah identik dengan dunia anak-anak, oleh karena itu wajar anak-anak selalu mengisi waktunya 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.

Anak – anak khususnya anak usia dini 3 – 5 tahun yang sedang tahap bertumbuh dan berkembang sangatlah perlu bimbingan dan motivasi dari para orang tua maupun para pendidik agar anak – anak cepat menangkap dan mempelajari pengetahuan – pengetahuan baru yang belum diketahuinya sama sekali. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah Aplikasi yaitu Game edukasi yang dapat menarik dan meningkatkan minat juga kemauan anak dalam bermain sambil belajar yang menyenangkan agar anak – anak tidak cepat merasa bosan.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat game adalah Macromedia Director MX 2004. Macromedia Director MX 2004 adalah sebuah software yang berfungsi menyatukan berbagai media yaitu images, animasi, video, audio, dan teks, yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan game yang menarik.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul game **Analisis dan Perancangan Aplikasi Edukatif Game “Tebak Suara Hewan” untuk Anak Usia Dini Menggunakan Macromedia Director MX 2004**. Game ini bersifat edukatif khususnya bagi anak usia dini untuk lebih cepat belajar mengenal berbagai macam hewan dan suara – suara hewan tersebut karena masih banyaknya anak – anak usia dini yang masih kurang pengetahuan tentang jenis – jenis hewan serta masih belum mengerti karakter suara hewan – hewan tersebut. Game ini terdiri dari 3 level permainan yang dibuat dengan macromedia director sebagai induk dan grafisnya menggunakan Photoshop

dengan tehnik penggambaran yang modern menggunakan pen tablet genius sehingga menghasilkan game 2D yang menarik dengan kualitas yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana cara memberikan sarana anak dalam memfokuskan pada pembelajaran mengenal suara – suara hewan yang menarik sebagai pengetahuan daar bagi anak – anak?
2. Bagaimana merancang aplikasi education game berbasis multimedia yang interaktif dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004?
3. Bagaimana implementasi aplikasi edukasi sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan game edukasi ini ditujukan pada anak – anak usia dini (3 – 5 tahun).
2. Game ini dibatasi oleh 3 level permainan. Di setiap levelnya terdapat target skor yang harus dicapai oleh pemain untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.

3. Karakter yang ditampilkan dalam game ini yaitu animasi hewan Gorila dan animasi hewan – hewan lainnya yang lucu.
4. Dalam game ini tidak terdapat *save* dan *load* mode karena game ini bersifat mini game.
5. Game yang akan dibuat dibatasi pada platform PC yang *ber-operating sistem windows*.
6. Software yang digunakan untuk aplikasi game 2D ini yaitu :
 - Macromedia Director Mx 2004 sebagai software utama
 - Adobe Photoshop CS3
 - Coreldraw
 - Adobe Audition

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah

1. Untuk mengetahui pembuatan education game dengan mendalam menggunakan Macromedia MX 2004.
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. Dapat memberikan sarana yang baik dalam bentuk game edukasi dan dapat diterapkan sebagai sarana pengajaran mengenal suara – suara hewan yang praktis baik dengan ataupun tanpa pengajar secara menarik.
5. Bagi anak-anak dapat dijadikan suatu sistem pembelajaran yang menarik berbasis game sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.
6. Bagi orang tua/wali dan para pendidik dijadikan suatu sistem pembelajaran alternatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena sudah dikemas dalam bentuk audiovisual yang menarik.

1.5 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 dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang akan dibuat. Dalam hal ini penulis

melakukan dengan mempelajari dari game-game yang telah dibuat dengan memperhatikan kesamaan serta kekurangan dan kelebihan, yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan game yang sedang dikerjakan.

1.5.1.2 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 dapat didapatkan dengan membaca buku, untuk itu penggunaan komputer untuk mencari data yang berasal 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.

1.5.2 Analisis data

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

1.5.3 Perancangan sistem

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

1.5.4 Pembuatan Aplikasi

Dari perancangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan software Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Coreldraw, Adobe Audition.

1.5.5 Uji coba sistem

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

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang definisi dan pengertian game, istilah game, sejarah game, kategori game, klasifikasi 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, tema dan sinopsis game yang digunakan pada game tebak suara hewan.

BAB IV IMLPEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game 2D “Tebak suara hewan” untuk anak usia dini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi ini.

