

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program permainan (*game*) saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengguna komputer. Mayoritas pemakai komputer, menghabiskan waktu di depan komputer dengan bermain *game* untuk melepaskan kebosanan atau kejenuhan.

Game yang berbasis edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk pengetahuan dan perkembangan anak. *Game* yang bersifat edukasi atau pembelajaran memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Game Mystery Of Island ini berbasis *Games Puzzle*. *Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan pemain/pengguna *game* lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang – ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba hingga berhasil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dibuat perumusan masalah bagaimana membangun suatu game sehingga pengguna dapat terhibur dengan memainkan game ini dalam bentuk permainan *Game Mistery Of Islands*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan program ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah *Game Mistery Of Islands* ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna *game* adalah anak usia 6 – 15 tahun.
2. Pembuatan *Game Mistery Of Island* ini hanya pada sampai level 3.
3. Cara memainkan *Game Mistery Of Island* ini hanya menggunakan *mouse & keyboard*.
4. *Game Mistery Of Island* ini hanya dapat dimainkan dengan 1 pemain (*single player*).
5. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Flash CS3.
6. *Game Mistery Of Island* ini bisa di gunakan di semua OS yang mempunyai Flash Player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *Game Mistery Of Islands*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi penulis

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktik.

1.5.2 Bagi User

1. Dapat melatih kreatifitas bagi anak – anak.
2. Dapat memberikan hiburan kepada *user* berupa game yang disertakan level yang berbeda – beda agar tidak merasa bosan dalam memainkannya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam pembuatan *game flash* ini. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis *game*.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash*.

3. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan dasar teori mengenai multimedia, tahap-tahap pengembangan multimedia, *game*, sejarah *game*, tipe *game*, dan perangkat lunak yang dipakai yaitu *AdobeFlash CS3*serta perangkat pendukung lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan program *Game Mystery Of Islands* yang berupa konsep, perancangan game, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan struktur navigasi, dan perancangan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas menyajikan tahap-tahap implementasi perancangan, pengujian serta pembuatan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang merangkum keseluruhan isi yang telah dibahas, dan saran yang ditunjukkan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.

