

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.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada pemain untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas pemain. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha pemain, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari pemain.

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.

Game Menghias CupCake merupakan salah satu *game puzzle*. Game ini ditujukan untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam membuat cake. Pemain pada *game* ini harus menghias cupcake sesuai dengan permintaan pelanggan berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

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 Menghias CupCake*.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pengguna *game* adalah anak usia 6 – 15 tahun.
2. Pembuatan *Game Menghias CupCake* ini hanya pada sampai level 3.
3. Cara memainkan *Game Menghias CupCake* ini hanya menggunakan *mouse*.
4. *Game Menghias CupCake* ini hanya dapat dimainkan dengan 1 pemain (*single player*).
5. Tokoh utama dalam permainan ini yaitu seorang anak perempuan.
6. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan *Game Menghias CupCake* adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *Game Menghias CupCake* yang dapat membuat anak berkreasi dan belajar pada saat yang bersamaan.

2. Memperkenalkan kepada anak – anak berbagai hiasan pada cupcake.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak *Game Menghias CupCake* ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution.*¹

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.

¹Ariesto Hadi Sutopo. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Hal 32

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan program *Game Menghias CupCake* 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.

