

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata.

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang 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 edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Secara umum, game edukasi telah banyak dikembangkan namun tidak banyak game edukasi untuk perguruan tinggi dan praktisi. Game edukasi yang dibuat biasanya bersifat non-simulasi dan ditujukan

untuk anak-anak. Ada beberapa game pada segmen perguruan tinggi dan praktisi, misalnya bussiness game, namun kebanyakan game pada segmen tersebut mengangkat permasalahan untuk tingkat strategis. Tidak banyak ditemui game edukasi yang mengangkat permasalahan di tingkat operasional.

Adobe flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata Adobe Flash berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai software multi media yang luar biasa. Bahkan Adobe Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif.

Pada kesempatan ini penulis membangun Game Pembelajaran Edukatif Bermain Bersama Om Gendut Sebagai Media Pembelajaran. CD ini ditujukan bagi anak-anak yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut : "Bagaimana merancang game edukasi untuk anak-anak sekolah dasar, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran."

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Game hanya dapat dijalankan pada PC/laptop.
2. Game ini bergenre Game Arcade dengan tujuan Edukasi.
3. Game ini tidak terdapat menu save game dan load game.
4. Game ditujukan untuk anak usai 7-10 tahun.
5. Dalam pembuatan game ini tidak disertakan waktu dan level dalam setiap permainannya.
6. Software yang digunakan dalam pembuatan Game Edukasi ini adalah Adobe flash CS4, serta beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop CS4, Goldwave.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat game edukasi untuk anak-anak sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, sehingga dapat membangun bisnis game khususnya game flash.
3. Dapat menghibur dari rasa kejenuhan serta dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam game flash.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah rangkaian proses sistematis yang digunakan dalam menyelesaikan sebuah penelitian.

1. Pengumpulan Data (Studi Pustaka)

Studi Pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan game.

2. Pengujian dan Analisis

Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

3. Perancangan Game

Perancangan game meliputi perancangan arsitektur.

4. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembuatan game dan uji coba program.

5. Pemeliharaan

Digunakan untuk menentukan pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis game yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan game yang akan dibangun, dan tinjauan umum game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan Game Edukasi bagi anak-anak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

