

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi mobile yang semakin pesat, semakin banyak pula orang yang mengembangkan produknya di perangkat mobile. Sebut saja Kongregate, salah satu portal game berbasis Flash paling ternama. Belum lama ini Kongregate membuat kompetisi dalam pembuatan aplikasi mobile dengan total hadiah senilai 215 juta rupiah. Bahkan karena keterbatasan yang dimiliki oleh perangkat mobile, aplikasi mobile yang sederhana pun bisa menjadi hit. Sebut saja Angry Bird, game buatan developer Finlandia yang sangat populer belakangan ini. Dengan konsep sederhana, mampu menjadi salah satu game paling menguntungkan sepanjang sejarah dengan meraup keuntungan lebih dari 600 milyar rupiah.

Dewasa ini teknik pembuatan aplikasi mobile mengalami kemajuan yang sangat berarti. Salah satu aplikasi mobile yang banyak digemari saat ini adalah game, dan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi di perangkat mobile adalah Adobe Flash. Flash lebih user friendly karena pekerjaan yang dibuat bisa dilihat langsung pada Stage, aplikasi mobile berbasis Flash juga bisa di package ke berbagai perangkat mobile seperti perangkat berbasis Android, iPhone, Nokia, maupun Blackberry tablet. Jadi sekali membuat aplikasi, bisa di deploy di berbagai perangkat mobile.

Di era seperti sekarang game tidak hanya dimanfaatkan untuk hiburan saja, tetapi juga sebagai media edukasi. Dra. Entit Usidati, S.ST, seorang guru Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung, menulis sebuah artikel di Harian Gala Media 11 Oktober 2010 yang menyatakan bahwa game adalah media pembelajaran masa kini. Beliau lalu memaparkan bahwa manusia memiliki sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga game juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan.

Dijaman sekarang ini kepraktisan menjadi yang utama, banyak orang sekarang sudah menginginkan life in hand. Mobile phone bukan lagi barang yang jarang dimiliki, penggunaanya sangat banyak. Bukan hanya orang dewasa dan remaja saja, bahkan anak-anak dan balita pun sudah familiar dengan mobile phone. Dan tentu saja penggunaan mobile phone pada anak-anak dan balita masih harus mendapat bimbingan dari para orang tua. Maka berdasarkan hal yang telah dipaparkan diatas penulis merasa terdorong untuk membuat sebuah aplikasi mobile phone berupa game edukasi. Yang mana diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai pendidikan sejak dini. Game ini akan diberi judul "Mewarnai Gambar". Disini balita akan diajak untuk mewarnai sebuah gambar sesuai warna yang mereka pilih. Game ini bertujuan mengembangkan kreatifitas dan kepekaan balita dalam memilih warna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat game edukatif “Mewarnai Gambar” untuk mobile menggunakan software Adobe Flash CS5?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan pembahasan dan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode apa yang digunakan, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pada perancangan mobile game edukatif “Mewarnai Gambar” dari proses awal hingga proses akhir produksi, meliputi:

1. Perangkat mobile yang digunakan yaitu Nokia E75, Nokia E63 dan Galaxy Tab.
2. Script yang digunakan adalah ActionScript 2.0.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat game edukatif “Mewarnai Gambar” yaitu Adobe Flash CS5.
4. Game dilengkapi satu bahasa, yaitu bahasa Indonesia.
5. Format file yang akan digunakan yaitu .swf.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan mobile game edukatif “Mewarnai Gambar” adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan perangkat mobile yang telah banyak beredar dimasyarakat luas sebagai media belajar.
2. Membantu memperluas sarana belajar yang mudah diterapkan bagi para pendidik kepada tingkat balita.
3. Mengimplementasikan pemahaman ilmu yang didapat dengan membuat karya nyata yang bermanfaat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulls

1. Mendapatkan pengalaman kerja di bidang pembuatan aplikasi game.
2. Menambah pengetahuan di bidang animasi dan game.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

1. Menambah dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi dibidang aplikasi mobile dalam bentuk game edukatif.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sedang mengambil skripsi.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan Kalangan IT

1. Sebagai referensi bagi masyarakat yang ingin membuat mobile game edukatif berbasis Flash.
2. Sebagai sumber informasi terpercaya yang tersedia untuk masyarakat.

1.5.4 Bagi Pembimbing dan Balita

1. Memberikan hiburan sekaligus pendidikan sehingga mengajar balita akan jadi menyenangkan.
2. Belajar dan mengajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja karena aplikasi dijalankan pada perangkat mobile.
3. Mengasah kreatifitas dan menambah daya ingat pada balita.
4. Menambah interaksi dan mendekatkan hubungan antara balita dan pembimbingnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil yang di inginkan maka sangat di perlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini. Metode yang digunakan ada empat, berikut penjelasannya.

1.6.1 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku yang berkaitan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan dalam pengerjaan game edukatif untuk memperoleh informasi.

1.6.3 Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang memiliki sumber informasi terkait.

1.6.4 Metode Study Literature

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan *literature* yang biasa dipakai, seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, misalnya dengan mengunjungi situs-situs resmi yang berhubungan dengan mobile game, Adobe Flash CS5, ActionScript 2.0 dan pembuatan game edukatif.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

1.7.2 Bab II Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang definisi mobile game, definisi game edukatif, pengenalan Adobe Flash CS5, dan pengenalan ActionScript 2.0.

1.7.3 Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang analisis, ide, tema, dan praproduksi.

1.7.4 Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap dalam pembuatan mobile game edukatif "Mewarnai Gambar" sampai kepada tahap publish dan tahap percobaan game.

1.7.5 Bab V Penutup

Bab terakhir ini menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

