

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari game yang hanya dapat dimainkan satu orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Para pengguna komputer tidak akan lepas dari dunia game, hanya saja game selalu berkembang seiring dengan perubahan jaman. Sehingga game yang berteknologi tinggi kurang mampu menyesuaikan dengan komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya game mini, komputer yang memiliki spesifikasi terbatas mampu menjalankan game ini, Termasuk game mini yang hingga saat ini cukup digemari oleh para pengguna komputer. Game mini merupakan game yang dapat dimainkan mulai dari anak kecil hingga dewasa.

Game mini merupakan game yang tingkat kompatibilitasnya tinggi karena komputer dengan spesifikasi yang terbatas pun mampu menjalankan kategori game ini. Banyak sekali saat ini game mini yang dikembangkan dan dibangun oleh para programmer game. Dengan tujuan agar game mini tidak termakan oleh jaman dan dapat bersaing dengan kategori game lainnya. Game mini dikembangkan agar pengguna game mini tidak bosan dengan game-game yang sudah ada sebelumnya.

Perkembangan teknologi game sekarang ini telah berkembang sangat pesat, banyak sekali perangkat yang bisa mendukung suatu aplikasi game.

Seorang anak seumuran anak taman kanak - anak cenderung disiapkan semua kebutuhan dan keperluannya oleh orang tua masing - masing, anak - anak tersebut mungkin kurang tahu tentang nama dan apa saja kebutuhan yang harus dia gunakan atau yang diperlukan dalam melakukan aktifitas sehari - harinya, seperti mau berangkat sekolah, makan, mandi, dan sebagainya. Atas dasar diatas penulis mencoba membuat game yang sederhana dan bisa mengasah kemampuan anak taman kanak - anak dalam berbahasa inggris dasar tentang nama - nama kebutuhan yang diperlukan saat memulai aktifitas. Maka dari itu penulis memilih jenis game anak - anak yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan, baik untuk melatih imajinasi, kemampuan berbahasa inggris dasar atau menggunakannya untuk media pendidikan.

Game yang dibuat penulis merupakan game anak - anak yang bisa dijalankan di komputer. Game ini terdiri dari beberapa level, dimana tokoh utama harus mencari gambar benda yang dibutuhkan sesuai dengan petunjuk yang telah ada untuk menyelesaikan setiap level pada game tersebut. Sesuai dengan topik yang telah dipaparkan di atas, maka untuk skripsi penulis mengambil judul:

“ Pembuatan Game Anak – Anak Kindergarten Seek and Seek Berbasis Flash “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan utamanya adalah:

1. Bagaimana pembuatan game anak “ seek and seek “ berbasis flash.
2. Apakah manfaat pembuatan game anak “ seek and seek “ berbasis flash untuk anak taman kanak – kanak.
3. Apakah manfaat game anak “ seek and seek “ berbasis flash untuk anak taman kanak – kanak.

1.3 Batasan Masalah

1. Menghasilkan suatu solusi dari permasalahan yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi game anak “ seek and seek “ berbasis flash yang dapat dipergunakan untuk menghibur dan belajar.
2. Game yang akan dibuat bersifat pembelajaran tentang nama benda dan kebutuhan yang diperlukan anak taman kanak – kanak, saat melakukan aktifitas di ruangan.
3. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Macromedia Flash 8, Corel Draw X3, Adobe Photoshop cs3, Adobe Audition 3.
4. Game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan 1 orang.
5. Game yang akan dibuat merupakan jenis game edukasi anak.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan SI pada program studi Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menggunakan software Macromedia Flash 8, Corel Draw X3, Adobe Photoshop cs3, Adobe Audition 3 untuk menyelesaikan pembuatan game anak " seek and seek " berbasis flash.
3. Menghasilkan sebuah game anak " seek and seek " yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
4. Menambah pengetahuan anak taman kanak – kanak untuk berbahasa inggris dasar tentang nama benda dan kebutuhan yang diperlukan saat melakukan aktifitas.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang diperoleh dapat dirasakan baik bagi penulis maupun pihak - pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang game anak.
 - b. Dapat menambah wawasan bahasa pemrograman macromedia flash 8.
 - c. Menambah wawasan dalam mendesign game.
 - d. Memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Bagi gamer (anak – anak)
 - a. Dapat menambah kemampuan berbahasa inggris dasar tentang nama – nama benda yang diperlukan saat memulai aktifitas dan dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar.

- b. Anak – anak akan lebih tahu kebutuhan benda yang diperlukan saat melakukan aktifitas.
3. Bagi Pihak Luar
 - a. Sebagai acuan bagi peneliti berikutnya, khususnya penelitian mengenai game anak.
 - b. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru taman kanak – kanak.
 - c. Dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk mengenalkan kosakata bahasa inggris dasar oleh orang tua kepada anak.

1.6 Metode Penelitian

Metode ini dilakukan agar memperoleh hasil yang diinginkan, maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini. Adapun tahapan – tahapan untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku atau diktat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

2. Metode Pengembangan Sistem

- a. Analisis requirement, menentukan jenis (tipe) game yang akan dibuat.

- b. Design, yaitu membuat rancangan dan design obyek yang akan dibuat.
- c. Scripting, yaitu membuat program dengan menggunakan software macromedia flash 8.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan ini dimulai setelah pengumpulan data dilakukan. Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi tersebut. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dan teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis menguraikan analisis semua permasalahan dan hasil perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implementasi game, pengujian game, dan pemeliharaan game.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran.

