

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi komputer demikian pesatnya, yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dengan segala bidang, kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah game. Game berasal dari bahasa Inggris, namun sangat familiar didengar, sehingga kata inilah yang digunakan untuk menggantikan kata permainan.

Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak, oleh karena itu wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, imajinasi dan kreatifitas serta fisiknya. Hanya saja sering kali terlupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik, terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak.

Dunia Game saat ini bukanlah dunia yang sama seperti dahulu, dimana segalanya hanya simpel, kini semua berubah dengan tampilan grafik super indah, cerita yang sederhana berubah menjadi menjadi kompleks dan membingungkan, mulai dari mencari harta atau balas dendam, kekerasan jalanan semua menjadi satu seperti perkembangannya sebuah cerita hidup sebenarnya. Dalam pembuatan

game yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si pembuat itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi pembuat atau desainer kepada pemain.

Perkembangan game saat ini tidak terlepas dari perkembangan komputer dan perangkat permainnya atau platform. Komputer memberi peranan penting dalam pendisainan suatu game, dengan semakin kuat kemampuan dari komputer maka semakin hebat juga jenis permainan yang mampu diciptakan para creator game. Para creator ini mencipta suatu dunia ilusi dari pikiran mereka dan menjadikannya layak untuk dinikmati dan memberi kesan tersendiri bagi para pemainnya. Untuk jenis game bagi usia anak-anak yang sudah ada belum begitu banyak yang sifatnya mendidik. Untuk itu diperlukan pengetahuan yang cukup mengenai hal pembuatan game terutama game bagi dunia anak-anak agar nantinya dapat memunculkan anak-anak yang cerdas dan kreatif, dan tidak menutup kemungkinan bisa menjadi creator – creator game yang mampu menembus level layak dimainkan oleh gamer yang ada diseluruh dunia.

Kelemahan ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan “PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu:

bagaimana membuat *game matching picture* menggunakan Macromedia Flash 8?

### 1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini lebih fokus secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi game ini. Untuk itu masalah hanya dibatasi pada :

1. Pembuatan game dibatasi pada pembuatan game khusus usia anak-anak (3-6 tahun).
2. Game yang akan dibuat dibatasi pada platform PC yang ber-operating sistem windows.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:
  - Macromedia Flash 8
  - Adobe photoshop CS
  - Adobe Audition

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan game matching picture berbasis Flash 8.
2. Pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
3. Salah satu syarat kelulusan pada Sistem Informatika S1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi game ini antara lain adalah :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan diluar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.

2. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
3. Pembuatan dokumentasi agar dapat digunakan oleh orang lain maupun diri sendiri.
4. Bagi anak-anak dapat dijadikan suatu sistem pembelajaran yang menarik berbasis game sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.
5. Bagi orang tua atau wali dijadikan suatu sistem pembelajaran alternatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena sudah dikemas dalam bentuk audiovisual yang menarik.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan laporan ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

### 1.6.1 Mengumpulkan data

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah :

#### 1. Metode observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang akan dibuat. Dalam hal ini penulis melakukan dengan mempelajari dari game-game yang telah dibuat dengan memperhatikan kesamaan serta kekurangan dan kelebihan, yang nantinya akan di gunakan untuk pembuatan game yang sedang dikerjakan.

#### 2. Metode study pustaka

Metode study pustaka yaitu dengan mempelajari sumber bacaan yang berhubungan dengan pembuatan game yang sedang dikerjakan,

kebutuhan akan sumber yang digunakan sebagai referensi, dalam hal ini bukan hanya berupa pustaka seperti buku dll tapi juga contoh atau tutorial yang mungkin tidak dapat didapatkan dengan membaca buku, untuk itu penggunaan komputer untuk mencari data yang berasal dari internet baik itu berupa Pdf, doc, Html atau pun data berupa contoh atau video dan lain-lain yang sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan dalam menyempurnakan pembuatan game ini.

#### 1.6.2 Analisis data

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

#### 1.6.3 Perancangan sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan Acuan dalam pembuatan aplikasi sehingga sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan.

#### 1.6.4 Pembuatan aplikasi

Dari perancangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan software Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition.

#### 1.6.5 Uji coba sistem

Pengujian sistem ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut telah berjalan dengan baik sesuai dengan harapan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam lima bab yaitu :



## **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan tentang sejarah dari game, beberapa penjelasan awal dari proses pembuatan dari game serta mengenai beberapa perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam pembuatan game tersebut.

## **BAB III           ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisa mengenai gambaran awal dari sebuah game dan bagaimana merancang game yang akan dibuat.

## **BAB IV           IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game dengan merefrensikan pembuatan game "*matching picture*"

## **BAB V            PENUTUP**

Penutup berisikan kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.