

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman yang sudah mulai maju ini, perkembangan media-media pembelajaran sudah mulai maju dan juga bervariasi. Banyak orang yang menggunakan media-media pembelajaran interaktif dalam memberikan materi ataupun pelajaran kepada anak nya. Bahkan sudah mulai banyak sekolah-sekolah yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam memberikan materi kepada para muridnya. Media pembelajaran interaktif yang telah ada sekarang memiliki banyak jenis, mulai dari cd interaktif, pembelajaran melalui video dan juga pembelajaran melalui game. Dari semua jenis media pembelajaran interaktif ini, media pembelajaran melalui game termasuk salah satu yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya game adalah untuk hiburan dan dengan dijadikan media pembelajaran bisa membuat anak-anak / para murid menjadi lebih senang dalam belajar karena mereka bisa bermain dan belajar disaat yang bersamaan.

Dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan game ular tangga yang saat ini bisa dibilang sudah jarang lagi dimainkan, selain bisa membuat para murid tidak bosan dalam belajar juga mengingatkan kembali kepada user jika game-game seperti ular tangga ini masih hidup dan tetap menarik untuk dimainkan. Game ular tangga sendiri sebenarnya adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular"

yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Dengan menggunakan program Adobe Flash CS3 yang merupakan salah satu program untuk desain dan animasi, dapat membuat game interaktif ular tangga ini menjadi lebih menarik, karena kita bisa membuat berbagai macam animasi untuk game ini, dan juga dengan memberikan animasi pada materi pembelajarannya dapat membuat user tidak merasa bosan dalam belajar. Dalam permainan ini materi akan ada pada setiap tempatnya, jadi kita belum tentu akan mendapat materi yang sama setiap kali bermain, karena materi-materi dan soal di setiap tempat berbeda-beda

Dalam pembuatan sebuah media pembelajaran yang berupa game, tidak selamanya seseorang dapat membuat media game dengan sempurna karena dalam pembuatan game dibutuhkan bermacam-macam keahlian seperti programing, desain terutama desain grafis, dan juga editing sound, semua itu adalah unsur-unsur utama yang dibutuhkan oleh seseorang jika dia ingin membuat game sendirian (tanpa bantuan orang lain). Tapi walaupun begitu manusia tidak ada yang sempurna karena itu pasti dia juga butuh bantuan walaupun itu bantuan itu hanya berbentuk pelatihan dari orang lain. Karenanya dengan membuat game ini

secara tidak langsung juga membantu dalam mempelajari pemrograman, desain, dan juga sound editing yang nantinya akan berguna pada saat pembuatan media game tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam skripsi ini adalah :

1. Bagaimana skripsi game ular tangga interaktif yang dibuat dapat membantu anak-anak dalam belajar matematika.
2. Bagaimana supaya skripsi game ular tangga interaktif ini tidak membosankan sehingga anak-anak atau siapapun yang menggunakannya dapat belajar dan tetap tidak merasa bosan.
3. Bagaimana supaya skripsi game ular tangga interaktif ini mudah digunakan oleh siapapun terutama anak-anak.
4. Bagaimana membuat game ular tangga yang sudah jarang dimainkan oleh orang-orang ini menjadi populer kembali dan banyak orang yang menyukainya.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang dibahas pada game maka dibuatlah batasan masalah yang berisi :

1. game ular tangga interaktif ini hanya berisikan materi matematika aritmatika sederhana (tambah, kurang, bagi, dan kali) yang dapat mengasah kecepatan dan ketanggapan berpikir pemainnya.

2. Skripsi game ular tangga interaktif ini dibuat dengan menggunakan program Adobe Flash sebagai program utama-nya.
3. Skripsi game ular tangga interaktif ini hanya terbatas untuk 1 *user* ditambah dengan 1 komputer / npc
4. Game ini dibuat dengan user friendly sehingga memudahkan *user* dalam mempelajari navigasi dalam game ini

1.4 Tujuan Pembuatan Game

Tujuan dari pembuatan game ini mencakup beberapa aspek, seperti :

1. Untuk mempermudah *user* dalam mempelajari matematika mencongak terutama untuk anak-anak
2. Untuk hiburan pada *user* dan juga menunjukkan kalau anak-anak Indonesia juga bisa membuat game yang menghibur.
3. Untuk mengembangkan daya berpikir *user* terutama anak-anak
4. Untuk menunjukkan kepada orang tua bahwa bermain game tidak selamanya membawa pengaruh buruk tapi juga memiliki sisi positif

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dibuatnya game interaktif ini adalah :

1. Untuk mempermudah *user* dalam mempelajari matematika khususnya arimatika dasar (tambah, kurang, kali, bagi).
2. Sebagai sarana hiburan yang menghibur dan juga bermanfaat bagi *user*.

3. Mengembangkan daya berpikir user.
4. Menunjukkan kepada orang tua bahwa bermain game tidak selamanya membawa pengaruh buruk tapi juga memiliki sisi positif.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian di skripsi pembuatan game interaktif ini digunakan beberapa metode-metode penelitian diantaranya adalah

1. Metode Keperustakaan (Library)

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dengan cara mencari informasi mengenai suatu hal di perpustakaan atau library. Di perpustakaan terdapat banyak buku yang dapat kita gunakan sebagai referensi ataupun informasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode Penelitian ini adalah metode penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dari literature-literatur yang ada. Literature tersebut bias berupa buku ataupun laporan-laporan yang dibuat oleh orang lain.

3. Metode Wawancara

Metode Penelitian dengan cara wawancara ini adalah metode penelitian dengan cara mewawancarai secara langsung orang yang berhubungan ataupun orang yang lebih ahli mengenai skripsi yang kita buat ini, tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan

informasi dan juga masukan sebanyak mungkin dari orang yang lebih berpengalaman dalam hal ini.

4. Metode Eksperimental

Metode penelitian dengan cara eksperimental ini adalah mode penelitian dengan cara bereksperimen secara langsung membuat game interaktif tersebut, dengan begitu akan diketahui bagai harus membuatnya dan juga dapat mengetahui kesalahan-kesalahan yang dibuat selama pembuatan game interaktif ini sendiri. Metode berisi 3 bagian yaitu analisis, perancangan, dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan dari Skripsi ini

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi Latar Belakang Masalah kenapa dibuat skripsi ini selain itu bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan juga sistematika penulisan dari laporan skripsi ini.

BAB II : DASAR TEORI

Pada Bab dasar teori ini menguraikan tentang dasar-dasar teori dari game yang akan dibuat. Selain itu juga berisi tahapan pengembangan system yang digunakan, pengertian Action Script yang digunakan dalam

pembuatan game ini, Pengertian Latar Belakang Game, Sprite dan jenis-jenisnya. Pada bab ini juga membahas program-program yang digunakan dalam pembuatan game ini seperti Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, dll.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan ini membahas tentang Tinjauan Umum dari game ini, Analisis Sistem yang sudah ada, Perancangan Aplikasi, Perancangan FlowChart Sistem, State Transition Diagram, Perancangan Tampilan, dll

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi ini berisi implementasi / pembuatan dari game ini sendiri dan juga pembahasan mengenai game ini, seperti tampilan awal, cara bermain, dan juga printscreen permainan ini sendiri

BAB V : PENUTUP

Pada Bab penutup ini berisi tentang kesimpulan yang didapat setelah pembuatan game ini. Selain itu bab ini juga berisi kritik dan saran untuk mengembangkan game ini supaya menjadi lebih baik dari sebelumnya.