

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini, dunia game tidak akan pernah dapat berhenti, mati dan padam, perkembangan game atau revolusioner game akan terus berkembang seiring kemajuan jaman dan kebutuhan manusia. Game yang dulu hanya secara umum sebuah aktivitas untuk rekreasi, bersenang-senang, mengisi waktu luang, berolahraga, dan media pendukung sarana belajar kini telah menjamah ke dalam teknologi informasi komputer yang semakin maju dan canggih era ini, game mulai diimplementasikan ke dalam perangkat lunak. Game pun menjadi beranekaragam *genrenya* yaitu *game arcade, strategic, sport, logic* dan sebagainya. Flash adalah salah satu perangkat lunak yang paling banyak digunakan dalam pembuatan game khususnya game online namun dari game Flash tersebut belum terdapat game yang memberikan wawasan ilmu atau edukasi.

Memperhatikan semakin marak dan berkembangnya game seiring kemajuan teknologi informasi saat ini, maka peneliti melakukan studi penelitian tentang bagaimana cara merancang game yang menarik menggunakan Flash, game tersebut bergenre *quiz game* namun terdapat sarat muatan edukasinya (*education game*) sehingga game ini juga memberikan alternative kepada user mengenai cara belajar yang menyenangkan dan nyaman, game ini juga di tujukan untuk memberikan

kontribusi terhadap pendidikan komputer kepada remaja SMA/K usia 16-19 tahun, game ini diberi nama "Match The Label". Peneliti dalam merancang game tersebut juga memberikan analisis, identifikasi, dan penjelasan tentang konsep perancangan game menggunakan flash, sehingga pembaca dan pengguna karya ilmiah ini menjadi paham mengenai pembuatan game menggunakan flash. Dalam karya ilmiah ini akan dibahas pembuatan game dengan menyertakan analisis-analisis, *coding*, DFD, dan screenshot game hingga menyertakan software game dalam lampiran CD.

Dari adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat mengisi dan memenuhi kebutuhan masyarakat dalam segmen remaja SMA/K, dalam hal game edukasi yang menarik dan bermanfaat khususnya di bidang komputer, juga ikut membantu menyumbang kemajuan teknologi informasi dalam bidang game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang game "Match The Label menggunakan Flash yang menarik masyarakat khususnya remaja usia SMA/K agar mendorong minat belajar mereka terhadap komputer?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan game “Match The Label” ini memiliki batasan masalah yaitu

1. Perancangan game ini menggunakan Adobe Flash Player sebagai aplikasi penunjang utama, kemudian menggunakan Adobe Photoshop CS4 sebagai aplikasi desain dari *interface* game, lalu Adobe SoundBooth CS3 sebagai aplikasi pengolah suara yang akan digunakan sebagai pengisi suara dari game “Match The Label”
2. Menggunakan metodologi kepustakaan dalam perancangan game ini.
3. Perancangan game “Match The Label” ini juga menyertakan analisis dan CD berisi softfile game “Match The Label”.
4. Game “Match The Label” adalah game bergenre quiz game dan education game.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan studi S1 Sistem Informasi. Adapun tujuan lain dari penelitian ini :

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang game ini sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang game.
2. Merancang game ini sebagai sarana alternative pembelajaran bagi remaja seusia SMA/K khususnya dalam bidang komputer.
3. Mengembangkan kemampuan dalam bidang game khususnya desain dan *game programming*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini selain mempunyai tujuan yang telah ditetapkan juga mempunyai manfaat yaitu :

1. Dengan merancang game ini dapat memberikan kontribusi sarana pembelajaran di bidang komputer kepada remaja mulai SMA/K.
2. Dengan merancang game ini pembaca karya ilmiah ini dapat mengetahui cara perancangan game menggunakan flash.
3. Membuka wawasan baru dalam mempelajari bidang komputer dalam bentuk game yang menarik.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode wawancara (survey) dan metode kepustakaan, dalam wawancara sendiri peneliti menggali sumber data informasi kepada salah satu guru pengajar TIK SMA/K, hal ini dilakukan guna memperoleh informasi mengenai konten atau muatan yang akan ditampilkan dalam game "Match The Label", sedangkan metode kepustakaan yaitu dengan membaca buku-buku referensi dan sumber-sumber internet yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada perancangan game tersebut, meliputi analisis terhadap masalah game yang berjalan (*compiling, debugging, running*), analisis hasil akhirnya, analisis kebutuhan game dan analisis kelayakan game.

1.5.3 Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan game yang meliputi desain model interface, coding, estetika game, fungsionalitas game, dan kualitas game sendiri akan sarat muatan konten yang dibawanya.

1.5.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian game yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian game tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengambilan data, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia dan game, macam-macam atau genre game dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis PIECES : analisis kebutuhan sistem, teknologi, kelayakan, biaya dan manfaat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai perancangan game baik dalam langkah-langkah mengembangkan game Match The Label, implementasi dan pengujian game.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN