

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lahirnya teknologi informasi sebagai konsekuensi dari perubahan zaman yang semakin modern, terutama dunia industri yang semakin pesat turut mempengaruhi kehidupan manusia. Jika zaman dulu perubahan dari zaman pertanian ke zaman industri, maka sekarang peralihan dari zaman industri ke zaman teknologi informasi, dimana akses komunikasi dan jaringan informasi sudah begitu mudah dengan alat yang canggih. Komputer merupakan sarana yang paling berpengaruh dalam perkembangan teknologi informasi. Saat ini segala sesuatu dapat dilakukan oleh alat yang semakin hari semakin canggih ini mulai dari mengolah data, membuat animasi, mengolah media audio visual dan lain-lain dapat dilakukan oleh alat yang bernama komputer.

Saat ini siswa-siswa usia sekolah dasar sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi melalui penggunaan game dan CD interaktif. Penggunaan game dan multimedia interaktif dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik siswa-siswa. Pada usia 7 tahun atau memasuki tahapan sekolah dasar, siswa-siswa lebih banyak mempelajari tentang komputer, baik itu penggunaan perangkat keras maupun aplikasi. Salah satu target pengajarannya adalah mengasah kemandirian dan kreatifitas siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu game edukasi untuk menata kamar. Pada game ini siswa akan

menata kamar sesuai dengan kasus yang diberikan. Semakin cepat waktu dan kesesuaian perabot maka akan semakin tinggi skor yang didapat dan kita akan dapat memasuki kasus selanjutnya. Selain itu juga user dapat mencetak atau print hasil dari gambar permainan yang telah diselesaikan oleh pemain. Pembuatan game ini diharapkan mampu membantu siswa dalam melancarkan penggunaan mouse dan melatih kreatifitas. Game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3, Photoshop dan Action Script versi 2 sebagai script pendukung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat game kamarku menggunakan Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Game kamarku digunakan oleh anak-anak berusia mulai dari 7 tahun atau anak usia sekolah dasar.
2. Game ini hanya dapat digunakan oleh satu pemain saja.
3. Pada game ini terdapat 3 kasus yang harus diselesaikan.
4. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan Photoshop serta Action Script versi 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat game Kamarku.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi masyarakat atau dunia pendidikan anak usia dini
 - a. Dengan dibuatnya game ini mempermudah penyampaian sosialisasi teknologi multimedia kepada semua pihak yang ada dan mempermudah pengenalan multimedia interaktif dalam bentuk game.
 - b. Melatih kreatifitas anak-anak untuk menata kamar dan ruang.
2. Bagi penulis
 - a. Tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran dan Pengabdian.
 - b. Mengembangkan kemampuan dalam merancang dan membuat suatu game.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi Masalah
Digunakan untuk mengidentifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.

2. Menganalisis

Digunakan untuk menentukan kelemahan sistem, analisis kebutuhan dan kelayakan serta menentukan solusi.

3. Merancang

Digunakan untuk menentukan desain game yang meliputi perancangan proses, rincian game dan perancangan antar muka.

4. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembuatan game.

5. Menguji Coba

Digunakan untuk menguji apakah fungsi-fungsi game sudah berjalan sesuai dengan perancangan.

6. Pemeliharaan

Digunakan untuk menentukan pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, maka dijabarkan menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar game, sejarah dan perkembangan game, tahap-tahap pengembangan game, genre game dan landasan teori tentang perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Pada bab ini akan dibahas pula mengenai latar belakang cerita, rincian game, flowchart game dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan cara pembuatan game, pembahasan dari tiap fungsi utama yang dibuat serta hasil uji coba game.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti, guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA