

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.

Akan tetapi dalam perkembangannya perusahaan game saat ini sedikit melupakan unsur edukasi/pembelajaran yang terkandung dalam game yang dibuat. Perusahaan pembuat game lebih mengedepankan unsur kekerasan dan kriminalitas, hal ini dirasa kurang pantas untuk diperkenalkan kepada anak – anak yang masih dalam masa pertumbuhan khususnya pada usia 3 – 6 tahun.

Kelemahan ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME INTERAKTIF MENGENAL HEWAN DAN HABITATNYA BERBASIS ANIMASI 2D MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004”**.

Game ini adalah game edukasi yang bertujuan mengenalkan hewan mulai dari, bentuk, suara, dan habitatnya. Terdiri dari 5 pertanyaan dan dari setiap pertanyaan disertakan dengan gambar hewan dan dalam setiap pertanyaannya akan diberikan narasi untuk membantu bagi anak yang belum bisa membaca. Game ini di buat dengan macromedia director sebagai induk dan grafisnya menggunakan coreldraw dengan tehnik penggambaran modern.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana membuat game yang memiliki unsur edukasi yaitu berupa pengenalan hewan dan habitatnya.

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. Game yang akan dibuat dibatasi pada hewan yang ada di peternakan, rumah, hutan yang ada di Indonesia.
2. Pembuatan game dibatasi pada pembuatan game khusus usia anak-anak (3-6 tahun).
3. Game yang akan dibuat dibatasi pada platform PC yang ber-operating sistem windows.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:
 - Macromedia Director MX 2004
 - Adobe Photoshop CS3
 - Coreldraw X4
 - Adobe Audition

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan game interaktif mengenal hewan dan habitatnya berbasis Macromedia MX 2004.
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

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

1. Mengumpulkan data

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah :

a) 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 digunakan untuk pembuatan game yang sedang dikerjakan.

b) Metode studi pustaka

Metode studi 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.

2. Analisis data

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

3. Perancangan sistem

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

4. Pembuatan aplikasi

Dari perancangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan software Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Coreldraw X4, Adobe Audition.

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

Dalam bab ini berisi tentang pengenalan game, konsep dasar game, pembuatan game, kebutuhan sumber

daya manusia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan game, character design dan karakter board, ide cerita, tema, dan sinopsis game yang digunakan pada game mengenal hewan dan habitatnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game mengenal hewan dan habitatnya.

BAB V PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.

