

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan mempengaruhi kehidupan di setiap lingkungan yang ada. Program-program dan teknologi terus bermunculan harinya. Teknologi saat ini pun digunakan sebagai sarana pembelajaran, salah satunya adalah sebuah program yang bersifat mendidik yaitu game edukasi.

Sebagai suatu program yang interaktif, game edukasi dapat menjadi sebuah sarana pendidikan untuk membuat anak betah belajar lama. Bermain game dengan alur cerita yang mengalir, grafis yang memukau dapat menarik minat anak untuk bermain game.

Berkebun merupakan salah satu kegiatan yang bisa dijadikan sarana pendidikan. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah anak-anak sudah jarang memiliki lahan yang luas sehingga untuk berkebun ataupun bermain sulit. Dengan memanfaatkan ilmu teknologi berkebun dapat dilakukan di media elektronik yang dikemas dalam bentuk program yaitu game berkebun. Game ini merupakan simulasi berkebun dan bersifat edukasi. Game ini mengajak anak-anak bermain sambil belajar, mengenal, memahami, mencintai dan melestarikan alam melalui kegiatan berkebun. Dalam game ini mensimulasikan cara berkebun dalam

permainan yang menarik, sehingga anak-anak dapat bermain sekaligus belajar. Pemain diberikan sebidang tanah yang harus ditanami sesuai dengan tanaman yang sudah disediakan kemudian dirawat dan akhir dipanen hasilnya untuk dijual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu game edukasi berkebun.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan dalam penyusunan skripsi ini adalah Bagaimana game menjadi sarana hiburan dan edukasi yang praktis dan mudah di mainkan dan bagaimana membuat sebuah game berkebun dengan menggunakan Adobe Flash CS5?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan game ini terdapat batasan masalah, diantaranya :

1. Pembuatan game ini hanya sebagai sarana untuk membantu melatih daya ingat anak-anak berusia 7-12 tahun sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu di rumah.
2. Game ini bersifat single player.
3. Waktu yang digunakan sesuai dengan waktu yang ada di computer.
4. Game ini tidak dapat memilih banyak karakter yang dapat dimainkan sebagai tokoh utama.

5. Game ini memiliki 3 *level*, dimana setiap *level*nya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda berdasarkan waktu yang telah ditetapkan untuk memperoleh *score* pada game tersebut.
6. Dalam game ini jenis tanaman yang dapat ditanam adalah apel, jeruk, semangka, dan melon.
7. Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Adobe Flash CS5 dan Ink Scape sebagai software.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut ini merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Komputer pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat game flash yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut ,Broadcasting dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman secara langsung dalam pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya game berbasis flash.

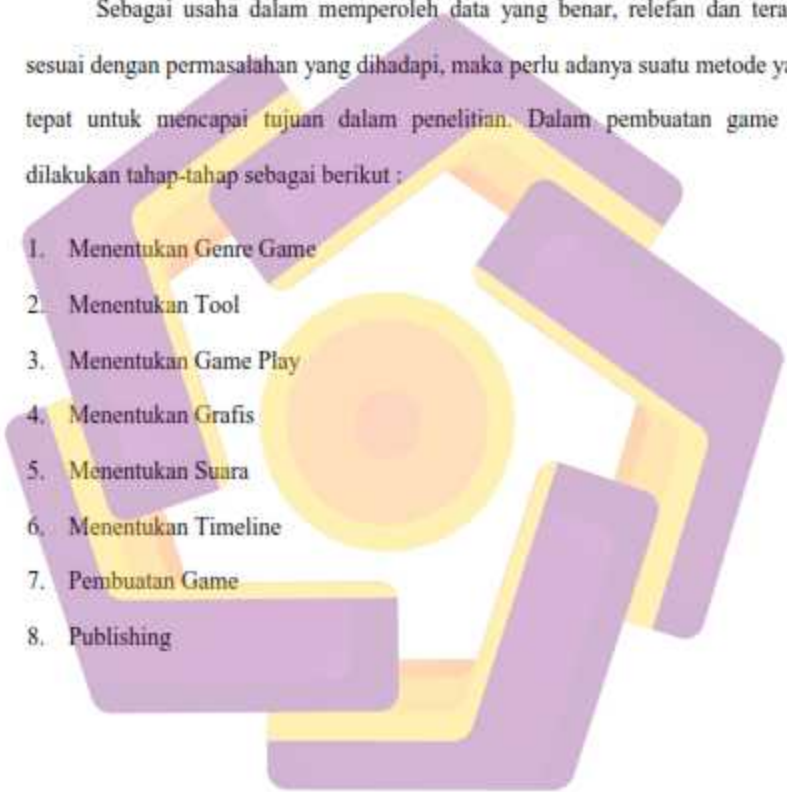
#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini manfaat yang dapat diambil adalah ingin memberikan refensi kepada khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin

mengetahui bagaimana proses pembuatan game flash, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas di bidang game.

### 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. Dalam pembuatan game ini dilakukan tahap-tahap sebagai berikut :

1. Menentukan Genre Game
  2. Menentukan Tool
  3. Menentukan Game Play
  4. Menentukan Grafis
  5. Menentukan Suara
  6. Menentukan Timeline
  7. Pembuatan Game
  8. Publishing
- 

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar game, sejarah game, jenis-jenis game, tahap-tahap pengembangan game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Perkebunan Tasya".

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan game "Perkebunan Tasya".

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game "Perkebunan Tasya".

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasanyangada pada pembuatan skripsi ini.