

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era game kini bukan hanya sebagai pengisi waktu luang saja tapi juga sebagai hal yang di anggap perlu dan harus ada, misal : siswa sekolah bermain game online selesai pulang sekolah hingga lupa waktu, kasus seperti ini sangat sering kita temui, konten yang di tawarkan dalam game tersebut pun beraneka macam, mulai dari aksi hingga mendidik. Adalah sebuah ide kreatif dan ilmiah apabila menerapkan media pembelajaran dan memasukkan konten pendidikan dalam merancang sebuah game. dengan demikian, secara tidak langsung subjek yang bermain game tersebut akan terdoktrin akal pikirannya untuk menerapkan konten yang ada dalam game tersebut di kehidupan seharinya (lihat kasus : penayangan *Smackdown* di televisi mempengaruhi kehidupan seharinya untuk berbuat kekerasan).

Estetika keindahan rumah merupakan 1 hal yang penting, penataan interior ruangan rumah akan membuat pemilik rumah menjadi nyaman dan betah untuk di tinggali. Anak – anak sekolah usia SD umumnya masih kurang memperhatikan segi keindahan ruangan. dengan misl : kamarnya acak – acakan, pendidikan non-formal seperti inilah yang malah dibutuhkan oleh anak – anak usia tersebut untuk bisa menstimulasi pemikirannya menjadi lebih dewasa dalam segi penataan ruangnya, misal : kamar tidur. Perlu juga bagi seorang desainer interior untuk mengembangkan desain interior rumah dari ruang keluarga, kamar tidur, dapur,

dll. Namun bagaimana menggabungkan game dengan pendidikan estetika atau keindahan rumah?.

Melatarbelakangi permasalahan di atas itulah yang menggelitik peneliti untuk merancang dan mengembangkan sebuah game dimana terdapat muatan konten pendidikan estetika keindahan interior rumah dengan judul game "*Rumah Ibu Marji*".

Banyak game builder yang dapat digunakan untuk merancang sebuah game, salah satunya adalah Flash, banyak game berbasis Flash yang dapat kita temui pada halaman – halaman situs yang biasa kita sering kunjungi atau akses, alasan ini pula yang membuat peneliti menggunakan platform ini, meskipun segmentasi dari game ini adalah siswa siswi usia SD dan desainer interior ruangan tapi tidak menutup kemungkinan apabila peneliti menggunakan platform Flash maka masyarakat umum juga akan bermain game ini.

Harapan dari pengembangan dan perancangan game ini adalah siswa – siswa usia SD setelah memainkan game ini akan menjadi sadar dan peduli tata ruang rumahnya. khususnya kamar tidurnya, kebersihan, keindahan dan kerapian. Kemudian bagi desainer interior ruangan adalah dapat menemukan konsep desain yang dapat di aplikasikan pada rumah kliennya.

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 "*Rumah Ibu Marji*" menggunakan Flash yang menarik untuk memberikan kontribusi wawasan terhadap siswa-siswi tingkat SD dan desainer interior.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan game "*Rumah Ibu Marji*" ini memiliki batasan masalah yaitu

1. Perancangan game ini menggunakan Adobe Flash Player sebagai aplikasi penunjang utama, menggunakan Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X5 sebagai aplikasi desain dari *interface* game, lalu Adobe SoundBooth CS3 sebagai aplikasi pengolah suara yang akan digunakan sebagai pengisi suara dari game "*Rumah Ibu Marji*" kemudian Adobe AfterEffect untuk membuat movie dari game tersebut
2. Menggunakan metodologi kepustakaan dalam perancangan game ini.
3. Perancangan game "*Rumah Ibu Marji*" ini juga menyertakan analisis dan CD berisi softfile game "*Rumah Ibu Marji*".
4. Game "*Rumah Ibu Marji*" adalah game bergenre Puzzle game dan education game.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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

1.4.1 Maksud Penelitian

Peneliti mempunyai maksud mengapa perlu mengembangkan game ini dan menjadikannya sebagai tugas akhir S1 yaitu :

1. Merancang game ini sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang game.
2. Merancang game ini sebagai sarana untuk memberikan wawasan terhadap siswa-siswi usia SD
3. Memberikan kontribusi pada desainer interior untuk mencari konsep desain interior ruangan dan mengaplikasikannya pada rumah kliennya.
4. Mengembangkan kemampuan peneliti dalam bidang game khususnya desain dan *game programming*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

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

1. Dengan merancang game ini dapat memberikan kontribusi Wawasan pengetahuan berupa kerapian, keindahan dan estetika rumah kepada pemain (anak usia SD), karena peneliti berkesimpulan hal seperti ini sebaiknya ditanamkan sejak kecil tidak hanya di lingkungan keluarga saja tapi di lingkungan sekolah.
2. Membantu desainer interior mengembangkan ide desain interior ruangan lewat game ini.

3. Dengan merancang game ini pembaca karya ilmiah ini dapat mengetahui cara perancangan game menggunakan flash.
4. Membuka wawasan baru dalam mempelajari bidang computer yaitu *game programming* dan bagaimana merancang 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, kemudian peneliti juga mengumpulkan data sekunder mengenai desain interior, hal ini dilakukan guna memperoleh informasi mengenai konten atau muatan yang akan ditampilkan dalam game "*Rumah Ibu Marji*", 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.

1.5.5 Implementasi

Pengembangan game ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak waterfall kemudian dalam perancangannya, peneliti membuat storyboard dan flowchart terlebih dahulu sebelum masuk tahap implementasi, dimana peneliti mengimplementasikannya ke dalam platform Flash menggunakan Flash CS6, pada bagian desain peneliti menggunakan Photoshop CS6 & Coreldraw, pada bagian sound editing peneliti menggunakan Adobe soundbooth CS3.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematika 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 *Rumah Ibu Marji*, implementasi dan pengetesan game (*blackbox testing & whitebox testing*).

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

