

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya teknologi informasi, perkembangan *game* di dunia semakin pesat tak terkecuali di Indonesia, sehingga *game* mempunyai prospek yang sangat bagus. *Game* merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis, sehingga digemari oleh masyarakat disemua kalangan baik anak – anak maupun orang dewasa. Meskipun saat ini beredar banyak jenis *game*, namun setiap jenisnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing.

*Game* sebenarnya seperti pisau bermata dua. Semua orang bisa merasa terhibur dengan sebuah *game* yang dapat membuat orang merasa senang dan juga terpacu adrenalnya. Namun, di sisi lain bisa terjadi masalah ketagihan pada *game* yang juga tidak bisa dihindarkan. Seseorang bisa betah berjam – jam bermain *game* sampai lupa makan dan minum. Mereka paham betul tentang seluk beluk *game*. Misalnya anak – anak SD zaman sekarang, kalau mereka main *game* sepak bola, mereka begitu hapal dengan nama – nama pemainnya, asal klubnya, asal negaranya, mukanya, skill dsb. Namun jika kita tanya tentang pahlawan – pahlawan, kebudayaan, keanekaragaman Indonesia bisa jadi tidak sehapal terhadap para pemain itu.

Peran *game* yang cukup signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran juga disepakati oleh para guru di Indonesia. Misalnya saja Dra. Entit Usidati, S.ST, seorang guru Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung, menulis sebuah artikel di Harian Gala Media 11 Oktober 2010 mengatakan bahwa *Game* adalah media pembelajaran masa kini. Beliau juga menjelaskan bahwa manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual – verbal, sehingga *game* juga baik dilibatkan dalam proses edukasi. *Game* selalu dimainkan berulang – ulang dan terus menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi – materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. Banyak sekali jenis *game* yang bersifat interaktif yang bisa dipakai sebagai media edukasi. Misalnya *game* petualangan, simulator *game*, music *game*, puzzle *game*, pairs *game* dan lain – lain.

Maria Virvou dkk melakukan penelitian tentang efektivitas *game* dalam membantu proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa *game* yang mereka buat dapat sangat memotivasi sambil meningkatkan efek edukatif pada siswa.

Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan *game* mempunyai prospek yang bagus. Di Indonesia sendiri telah banyak bermunculan komunitas pencinta *game* terutama *game* komputer. Mereka hadir untuk saling berbagi pengalaman serta pengetahuan dalam bermain *game* atau bahkan menjelaskan bagaimana cara untuk membuat permainan atau *game* sederhana menggunakan aplikasi berbasis flash. Flash merupakan program handal yang dapat digunakan membuat *game*, baik untuk dekstop maupun *mobile* (telepon genggam). *Game*

mencocokkan atau biasa disebut *pairs game* adalah salah satu contoh *game* yang bersifat interaktif yang bisa dipakai sebagai media edukasi. *Game* tersebut mencampurkan unsur edukasi dan juga hiburan, sehingga membuat pemain mendapatkan ilmu atau informasi yang berguna serta hiburan saat memainkannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat membuat *game* berbasis flash tentang “ **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME INDONESIA PAIRS CARD MENGGUNAKAN ADOBE FLASH** ”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat sebuah *pairs game* yang menarik dengan mencampurkan unsur edukasi didalamnya dengan menggunakan Adobe Flash?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan dan pembuatan *game* ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Misi dalam *game* ini adalah menebak letak kartu dan memasangkannya.
2. *Game* ini dibatasi oleh 5 level permainan. Pada setiap levelnya terdapat waktu yang harus ditaklukan oleh pemain untuk bisa melanjutkan ke level berikutnya.
3. *Game* ini dirancang untuk anak usia diatas 9 – 12 tahun.
4. Kartu dalam *game* ini diambil dari rumah adat dan tari daerah yang ada di Indonesia.
5. Dalam *game* ini tidak ada save dan load mode karena *game* ini bersifat mini *game*.

6. Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Adobe Flash Professional sebagai software utama, Adobe Photoshop, Adobe Soundbooth dan Corel Draw.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Berikut tujuan yang ingin dicapai penulis dalam menyusun skripsi ini adalah :

1. Dapat membuat *pairs game* yang bersifat edukasi dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, khususnya anak – anak umur 9 tahun keatas.
2. Melatih anak dalam penggunaan logika, menganalisa dan memecahkan masalah.
3. Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam *game* ini memiliki unsur tantangan, kecepatan berfikir, ketepatan dan etika.
4. Menanamkan rasa kebhinekaan kepada anak, sehingga anak – anak mengerti dan memahami arti kebhinekaan (keanekaragaman).
5. Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata-1 jurusan Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah dapat menjadikan skripsi ini sebagai bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan *pairs game*, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang game.

## 1.5 Metode Penelitian

Berikut merupakan beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs - situs yang berhubungan dengan *game* dan juga mengenai pengetahuan konten tentang keanekaragaman Indonesia.

### 2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis dengan menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini penyusun membagi ke dalam beberapa bab sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun hal-hal yang akan dibahas mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung penelitian. Hal-hal yang akan dibahas antara lain

definisi multimedia, objek multimedia, teori media pembelajaran dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis masalah yang menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan rancangan aplikasi yang menjelaskan tentang konsep pemodelan sistem.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### BAB V PENUTUP

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

### DAFTAR PUSTAKA

Halaman ini merupakan bahan-bahan yang menjadi referensi/literatur atas penelitian yang dilakukan.

### LAMPIRAN

Lampiran berisikan tabel yang panjang, surta keterangan dan *listing* program.