

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Game-game baru ini pun sangat membawa pengaruh bagi para pecinta game untuk memodifikasi komputer menjadi sebuah komputer game yang sangat canggih.

Sebuah komputer memang tidak akan sempurna bila tanpa game. Hal tersebut menggambarkan keadaan saat ini dimana hampir setiap komputer sudah memiliki game. Memainkan game di komputer memang sangat menyenangkan. Namun demikian, akan lebih menyenangkan lagi bila berhasil membuat game dan kemudian melihat orang lain memainkannya.

Untuk dapat menciptakan sebuah game professional yang menantang dan menarik, pembuatannya didukung oleh biaya jutaan rupiah. Riset dan ujicoba berkali-kali harus dilakukan demi kesempurnaan game tersebut. Selain itu diperlukan pembelajaran melalui pengalaman dari membuat game yang sederhana hingga membuat game yang profesional.

Membuat game bisa dikatakan sangat rumit tetapi pembuatannya dapat dilakukan dengan cara yang mudah. Untuk itu penulis bermaksud memberikan gambaran dalam pembuatan game yang merupakan sebuah dasar dari game-game profesional khususnya untuk anak-anak melalui “ **Perancangan Game Untuk**

Anak-anak “ petualangan Pepen” Dengan Macromedia Flash”. Pada dasarnya game diciptakan sebagai sarana hiburan saja tetapi akan lebih baik jika game diciptakan sebagai sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berfikir.

1.2. Perumusan Masalah

Dari yang telah dijelaskan di atas permasalahan dalam hal ini adalah bagaimana membuat sebuah game yang bisa mendidik anak-anak dan sekaligus sebagai sarana hiburan?

1.3. Batasan Masalah

Agar bahasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, sehingga pada perancangan game untuk anak-anak ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini dirancang sebagai media untuk melatih ketangkasan serta ketrampilan pada anak-anak jadi tidak sangat sesuai jika dimainkan oleh orang dewasa atau remaja.
2. Jenis game ini adalah petualangan dimana game memainkan peran satu karakter dalam menjalankan misi tertentu.
3. Game ini adalah game 2D (dua dimensi).
4. Game ini adalah game PC.
5. Ada pun software yang digunakan adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop 7, Adobe Audition.

1.4. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat mengembangkan aplikasi multimedia berupa game khususnya di Indonesia.
2. Sebagai aplikasi yang dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang mendidik bagi anak-anak.
3. Untuk menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
4. Sebagai salah satu syarat administratif, untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
 - a. Lebih dalam mempelajari pembuatan sebuah game.

- b. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang ditekuni, yaitu bagaimana merancang sebuah game anak-anak.

2. Bagi anak-anak :

- a. Menambah kreatifitas anak dalam berfikir.
- b. Mendapatkan hiburan yang sekaligus sebagai sarana belajar.

3. Bagi pembaca :

- a. Dapt digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan skripsi.
- b. Dapat mengembangkan program-program yang sudah ada menjadi lebih praktis.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan untuk itu penulis telah mencoba berbagai metode agar dapat mengumpulkan data-data yang benar serta akurat dan dapat dibuktikan kebenarannya. Beberapa metode-metode yang digunakan antara lain :

1.6.1. Studi Observasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan terhadap game-game yang sudah ada.

1.6.2. Studi Pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data melalui buku-buku bacaan dan situs-situs yang berhubungan dengan informasi-informasi pada software yang akan digunakan.

1.6.3. Pengujian Program

Setelah program pada game selesai dibuat langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian agar bisa dilihat kekurangan dan kelebihan pada game tersebut. Jika masih ada kekurangan maka harus dilakukan perbaikan agar game yang dibuat dapat lebih sempurna dan bermanfaat. Sedangkan kelebihan bisa dijadikan referensi jika penulis ingin membuat dan mengembangkan game selanjutnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan serta jadwal kegiatan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang mendasari pembuatan sebuah game serta membahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam membangun game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan evaluasi terhadap game yang telah dibuat. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi nama buku, pengarang dan penerbit serta literatur lain seperti majalah dan internet yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi mengenai informasi tambahan seperti listing program, tabel dan hal lain yang berfungsi melengkapi isi laporan.

1.8. Jadwal Kegiatan

Agar proses kegiatan dapat terencana dan berjalan tepat waktu, maka perlu adanya jadwal kerja kegiatan. Adapun rencana kerja kegiatan seperti yang tercantum dalam tabel 1.1.

Tabel. 1.1 Jadwal Kegiatan

Jenis Kegiatan	Agustus 08				September 08				Oktober 08				November 08			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Proposal																
Pengumpulan Data																
Perancangan Animasi dan Pembuatan Aplikasi																
Finishing																
Ujicoba																
Penulisan Laporan																