

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung ribuan tahun. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Evolusi game komputer dimulai dari game komputer pertama seperti *Pong* dan *Space War* yang sukses luar biasa pada zamannya. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game-game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game-game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash, game-game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat flash adalah karena game ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi system yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik, dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari

banyak game yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti game-game yang dapat menambah pengetahuan seseorang, game- game pembelajaran namun terdapat juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah penulis mencoba membuat game yang bermanfaat, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, informatif, menambah wawasan dalam pembendaharaan kosa kata dalam bahasa Jepang, nyaman untuk dimainkan, dan cocok untuk segala usia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi adalah “Bagaimana menciptakan sebuah game sederhana untuk pembelajaran bahasa Jepang yang bisa menghibur, menambah wawasan bahasa, bisa melatih konsentrasi dan dapat dimainkan oleh siapa saja, dan dengan tampilan dan cara bermain (game play) yang tidak sulit?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi game komputer ini, yaitu ;

1. Menghasilkan suatu solusi dari permasalahan yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi game yang dapat juga dipergunakan sebagai sarana belajar bahasa asing.
2. Game yang akan dibuat adalah sebuah PC game yang mencocokkan kata-kata yang tertera dengan gambar yang tersedia. Waktu dan score akan diberikan dan berbeda pada tiap levelnya, untuk mengevaluasi kecekatan, ketelitian dan penguasaan kosa kata dari pemain.
3. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash 8 dan Adobe audition 1.5.
4. Game ini terdiri dari 6 level yang pada tiap levelnya waktunya akan berkurang.
5. Game yang akan dibuat merupakan jenis game Edukasi karena merupakan suatu game pembelajaran yang menggabungkan antara jenis word game dan guessing game.
6. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
7. Kosakata Bahasa Jepang yang digunakan dalam game ini merupakan kosakata untuk benda dan bukan kata kerja, Bahasa Jepang yang digunakan merupakan bahasa Jepang untuk penggunaan sehari – hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut;

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1(S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang game pembelajaran
 - b. Dapat menambah wawasan tentang Bahasa Jepang.

2. Bagi gamers

- a. Dapat menambah pengetahuan bahasa, terutama Bahasa Jepang
- b. Mengurangi stress dan streatipe bahwa belajar bahasa asing itu sulit

1.6. Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu;

1. Metode Kepustakaan

Penelitian mengacu pada buku-buku, literature dan situs internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

2. Metode Wawancara

Suatu metode dengan cara tanya jawab secara langsung kepada nara sumber yang terkait dengan informasi yang dibutuhkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan system penulisan skripsi ini, maka penulis membaginya dalam 5 BAB. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut;

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game ini dan penjelasan mengenai software-software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III Analisis

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisis game.

BAB IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi penjelasan tentang perancangan game dan implementasi sistem game.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.