

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* sangat menyenangkan serta dapat menghilangkan penat bagi sebagian orang. Sering dijumpai anak-anak kecil bermain *game* yang pada dasarnya *game* bertujuan untuk menghibur baik untuk anak-anak hingga kalangan dewasa. *Game* sebenarnya penting dalam perkembangan otak, untuk melatih konsentrasi, serta untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena di dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemain untuk menyelesaikannya.

Di dalam perkembangan pendidikan tidak luput dari masalah-masalah pendidikan seperti kebosanan anak dalam belajar memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu adanya *game* edukasi yang dikembangkan untuk dapat mengatasi masalah pendidikan dalam meningkatkan minat belajar serta mengasah otak.

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini. Dalam hal ini melalui pendidikan Sekolah Dasar, di SD anak sudah diajarkan cara belajar dengan media hiburan. Dengan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk membuat *game* berbasis komputer yang berisi pembelajaran mencocokkan antar dua gambar yang berbeda. *Game* ini bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dalam *game* edukasi terdapat unsur tantangan, ketepatan, daya nalar, dan etika.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini yaitu bagaimana membuat *game* 2D yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat melatih konsentrasi dan ketelitian pemain ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini yaitu meliputi:

1. *Game* Perbedaan Gambar merupakan game Single Player.
2. Target usia pengguna ini adalah 7 tahun sampai dengan 12 tahun.
3. *Game* Perbedaan Gambar menggunakan jenis tampilan 2D.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan serta melatih konsentrasi dan ketelitian.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu pengguna akan lebih teliti dalam melihat sesuatu dan lebih berkonsentrasi

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

## **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan atau penyelidikan terkait objek penelitian dan melakukan penelitian terhadap beberapa *game* yang mengembangkan game 2D.

### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Pengguna akan diberi kuisisioner untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan penulis.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Tahap analisis ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem. Tahap analisis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threats)
2. Analisis Kebutuhan
3. Analisis Kelayakan Hukum
4. Analisis Kelayakan Teknologi

## **1.6.3 Metode Perancangan**

Dalam pembuatan *game* perbedaan gambar beberapa metode perancangan yang digunakan antara lain:

### **1.6.3.1 Perancangan Proses**

Perancangan proses di dalam *game* digambarkan menggunakan *flowchart* diagram untuk menentukan proses alur data yang berjalan saat *game* berlangsung.

### 1.6.3.2 Perancangan *Interface*

Perancangan *interface* digambarkan dengan menggunakan *storyboard* untuk menjelaskan tata letak *background*, *button*, dan objek-objek di dalam *game*.

### 1.6.3.3 Perancangan Struktur Game

Perancangan struktur *game* digambarkan menggunakan struktur navigasi untuk menentukan alur yang bisa diakses melalui tombol-tombol di dalam *game*.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan penelitian ini menggunakan metode *Arnold Hendrick GDLC (Game Development Life Cycle)*, metode ini sudah banyak diterapkan oleh pengembang dunia *game*.

Tahapan-tahapan dari metode *Arnold Hendrick GDLC* antara lain:

1. Prototype
2. Pre-production
3. Production
4. Beta
5. Live

### 1.6.5 Metode Testing

*Testing* dilakukan untuk mengecek fungsi-fungsi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan. Metode *testing* akan menggunakan *Blackbox Testing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam skripsi ini adalah

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul skripsi, seperti Aplikasi Tebak Gambar.

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

Bab ini menguraikan semua hasil analisis yang didapat dari proses penelitian yang telah dilakukan. Perancangan dari aplikasi game ini juga akan dibahas pada bab ini.

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

Bab ini membahas tentang bagaimana proses pembuatan game "Perbedaan Gambar" dalam macromedia flash, pembahasan tampilan, dan script game, serta testing game

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi ini. Serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.