

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game sebagai media hiburan telah berkembang pesat seiring kemajuan teknologi dan memiliki prospek yang cukup bagus. Hal ini dapat berdampak positif pada media pembelajaran dengan memanfaatkan *game* itu sendiri sebagai upaya untuk membantu dalam kegiatan belajar. Dengan berbagai inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman seseorang sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Dahulu sistem pembelajaran hanya terbatas pada sistem pembelajaran konvensional yaitu melalui buku dan kegiatan belajar-mengajar secara langsung, namun dengan kecanggihan teknologi yang berkembang pesat, pembelajaran dapat dilakukan dengan bermain *game* melalui teknologi informasi.

Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam pembelajaran. Belajar sambil bermain adalah konsep gabungan yang perlu diterapkan dalam pendekatan pengajaran bagi pelajar. Maksud belajar sambil bermain adalah pengajaran yang disampaikan secara tidak formal dengan menyusupkan unsur-unsur permainan yang mengarah pada pembelajaran seperti pembelajaran melalui Game Edukasi. Pemanfaatan dan penggunaan *game* edukasi dapat menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya *game* edukasi, diharapkan semangat untuk belajar akan lebih terpacu.

Adobe Flash adalah salah satu *software* yang saat ini banyak digunakan untuk membuat game mulai dari jenis game sederhana sampai game yang cukup rumit. Adobe Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang sangat menarik dan atraktif. Diantara program-program animasi, program Adobe Flash merupakan program yang paling *fleksibel* untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Fungsi program Adobe Flash adalah untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non-interaktif. Program Adobe Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi web yang akan ditampilkan dalam sebuah situs internet, pembuatan animasi-animasi film, animasi iklan dan lain lain.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi game edukasi sederhana sebagai media pembelajaran dan hiburan. Oleh karena itu, dengan pertimbangan tersebut penulis memilih topik tentang IT project dengan judul "Analisis dan Perancangan Game Edukasi Menggunakan Adobe Flash "Ayo Belajar Sambil Bermain" Dimana *game* tersebut di dalamnya merupakan suatu game edukasi simulasi pertunjukan pagelaran wayang berbasis multimedia yang menceritakan tentang kisah tokoh dan karakter dalam perwayangan . Dalam game ini, pemain (*user*) seolah-olah berperan sebagai lakon dalang yang mengatur alur cerita dalam petunjukan pagelaran wayang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Game "Ayo Belajar sambil Bermain" menggunakan Adobe Flash Profesional Cs6 agar dapat menjadi media edukasi sekaligus sebagai media hiburan

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang diidentifikasi, sebagai batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Game* ini dirancang dan dibuat dengan *software Adobe Flash Profesional CS6*
2. *Game* ini sebagai media edukasi
3. *Game* ini sebagai sarana hiburan
4. *Game* ini ditujukan untuk kalangan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk melengkapi syarat kelulusan program pendidikan Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan salah satu budaya indonesia yaitu Wayang.
3. Sebagai sarana hiburan.

1.5 Metode Penelitian

Perencanaan serta pembuatan pada game “AYO BELAJAR SAMBIL BERMAIN” menggunakan metodologi sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi-referensi terkait, mulai dari internet, buku-buku, maupun sumber langsung. Referensi-referensi tersebut digunakan untuk menentukan rancangan, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini selanjutnya dilakukan perancangan sistem game “AYO BELAJAR SAMBIL BERMAIN” dengan menggunakan teknologi *Adobe Flash Profesional Cs6*.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem harus menyesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja secara efektif sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian Dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan

1.6 Sistem Penulisan

Dalam penulisan Skripsi ini, dibagi menjadi beberapa bab untuk mempermudah dalam penyusunan, dan agar lebih mudah dibaca. Dipahami oleh pembaca yang mana dari setiap bab terdiri dari sub bab yang merupakan

penjelasan dari bab-bab sebelumnya. Adapun sistematika penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan secara umum tentang konsep belajar sambil bermain, maksud dan tujuan penulisan skripsi, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan metode-metode yang digunakan dalam memperoleh keterangan dan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi, serta penjelasan ringkas dari bab-bab yang ada.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian game, elemen penyusun permainan (game). Tinjauan kasus, Perancangan kasus dan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Game Edukasi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang penjelasan perancangan perangkat keras, rancangan piranti lunak, serta rancangan dari aplikasi yang dibangun.

BAB IV IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum implemetasi hasil uji coba program sistem yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, serta memaparkan anlisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi sistem komputer mengenai perangkat lunak, perangkat

keras dan konfigurasi komputer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi penguraian kesimpulan dari semua yang telah diuraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

