

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan game komputer dan android yang makin berkembang seiring perkembangan teknologi-teknologi yang terus di perbaharui merupakan nilai plus untuk dicermati, banyak hal yang menarik darinya. Di Indonesia juga telah banyak bermunculan komunitas-komunitas pencinta game. Mereka hadir untuk saling berbagi pengalaman serta pengetahuan dalam bermain game atau bahkan menjelaskan bagaimana cara untuk membuat permainan sederhana menggunakan beberapa aplikasi berbasis windows. Salah satu jenis game dalam perkembangan dunia global adalah Educational Games.

Game telah menjadi komoditi bagi kehidupan manusia baik dalam segi bisnis ataupun hobi, sampai saat ini sudah berdiri berbagai macam perusahaan game di banyak negara di dunia seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat maupun Indonesia. Itu semua dikarenakan game telah melekat bagi manusia modern saat ini. Berbagai alat permainan telah bermunculan dari dahulu baik dalam bentuk console, gadget, bahkan dalam PC sekalipun. Para perusahaan game berlomba-lomba membuat game yang menarik bagi para gamer di dunia dan mencari berbagai ide agar game tersebut menarik dan inovatif dan hasilnya game telah berhasil menarik hati para konsumen baik dari usia muda sampai usia lanjut pun menyukai game.

Siswa pada saat ini cenderung lebih suka bermain game elektronik seperti Playstation(PS'konsol permainan modern canggih. Peralatan ini banyak beredar dengan berbagai pernik pendukung dan rilisan terbaru Playstation!. Berbagai jenis game console juga dapat kita temui dengan mudah ditengah masyarakat kita. Seiring dengan banyaknya game console yang ada, jenis permainan yang dihadirkan pun cukup beragam. Jenis permainan yang dikembangkan oleh perusahaan game saat ini cukup beragam. Dari permainan ringan hingga permainan yang cukup berat untuk kalangan anak-anak dapat dengan mudah kita temui. Sayangnya jenis permainan ini banyak yang mengincar anak-anak sebagai konsumennya, tidak peduli apakah game tersebut mempunyai dampak negatif atau tidak bagi perilaku anak dalam proses pencapaian prestasi.

Saat siswa bermain siswa memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang di rasakan dan di pikirkan. Dengan bermain, siswa sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan siswa mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berani mengemabngkan dirinya sendiri. Dalam bermain, siswa dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Di SMA N Jumapolo sendiri masih menggunakan materi berupa buku-buku yang diterbitkan secara fisik, karena itu berdasarkan tulisan diatas, penulis bermaksud membuat suatu game untuk membuat siswa semangat belajar dengan adanya media baru dalam penyampaian materi tentunya lebih menarik dari buku karena adanya unsur - unsur multimedia.

Adobe flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata Macromedia Flash berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai software multi media yang luar biasa. Bahkan Macromedia Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat media pembelajaran yang mudah dan efektif.

Sesuai dengan data diatas penulis berniat membuat game berbasis flash yang berjudul "Perancangan Game Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA N Jumapolo menggunakan Adobe Flash"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana Merancangan Game Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA N Jumapolo menggunakan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian : SMA N Jumapolo.
2. Materi Game adalah Bahasa Indonesia.
3. Ruang lingkup Game ini untuk siswa sma kelas X.
4. Penelitian yang akan di lakukan hanya sebatas uji coba sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembuatan game dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Tujuan dari penelitian antara lain adalah:

- a. Membuat sebuah Game Bahasa Indonesia pada SMA N Jumapolo berbasis Multimedia.
- b. Melengkapi sarana belajar yang tidak terpaku pada buku dengan cara belajar dengan multimedia yang lebih interaktif.
- c. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (SI) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi objek :
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat di gunakan oleh pihak SMA sebagai media dalam kegiatan belajar dan mengajar materi Bahasa Indonesia.
 - b. Membantu siswa dalam memahami materi yang di pelajari
2. Penulis, Menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses pembuatan sistem informasi dan menambah pengalaman yang berharga.

1.6 Metode Penelitian

Berikut merupakan beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

1. Observasi

Metodologi studi literatur digunakan untuk menunjang pengumpulan data mengenai pokok - pokok bahasan yang berkaitan dengan penyusunan penelitian yaitu mempelajari beberapa buku atau literatur, artikel, dan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan. Selain itu, penulis juga menggunakan fasilitas internet sebagai sumber data penting yang diperlukan.

2. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dengan memanfaatkan buku, jurnal, referensi dan pengambilan data dengan cara mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan silabus Bahasa Indonesia.

3. Alur Mengembangkan Aplikasi Pendukung Pembelajaran

1. Merancang Konsep Dasar
2. Menentukan Genre Game
3. Merancang Tool
4. Gameplay
5. Merancang Grafik
6. Suara
7. Program
8. Test Game

9. Publishing

1.8 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terseruktur maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori - teori, pendapat, prinsip dan sumber - sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang perancangan aplikasi media pembelajaran tersebut, dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS6 hingga sampai menjalankan aplikasi yang telah dirancang.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan realisasi perancangan dalam bab sebelumnya dengan menerapkan langsung penggunaan aplikasi multimedia tersebut.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang literature.

