

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, media hiburan untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan berkembang. Salah satunya adalah bermain game. Perkembangan game yang sangat pesat telah menjadi bagian dari gaya hidup tersendiri untuk memenuhi suatu kebutuhan bagi tiap manusia. Saat ini telah banyak jenis game antara lain side scrolling, shooting, action, adventure, puzzle dan lain-lain.

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir dan meningkatkan daya kreatifitas seorang pemain. Aplikasi game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bagi sebagian orang yang memainkan game sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stres serta kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata, seperti game edukasi. Game edukasi merupakan game dengan tema mengandung unsur pembelajaran.

Game yang akan di buat di sini yaitu Guess The Letters tujuan permainan game edukasi ini yaitu pemain atau anak-anak memilih karakter hewan sesuai dengan abjad, mengenal huruf abjad dalam bahasa inggris. Selain menyenangkan

game ini juga diharapkan bisa melatih pengetahuan dan daya ingat anak-anak terhadap hewan-hewan dan abjad dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membangun game dengan judul "Analisis dan Pembuatan Game Guess The Letters Menggunakan Macromedia Director" sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan game di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam pembuatan game ini dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah game yang dapat dijalankan di dekstop dengan sistem operasi yang mendukung macromedia director ?
2. Bagaimana membuat game yang dapat melatih keterampilan anak-anak atau user dalam bermain game Guess The Letters?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan aplikasi game Guess The Letters supaya mencapai sasaran yang di tuju maka adanya batasan masalah, diantaranya :

1. Untuk membangun game ini digunakan software Macromedia Director, Adobe Photoshop.
2. Game ini ber-genre puzzle.
3. Permainan ini ditujukan untuk anak usia 5-7 tahun.
4. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
5. Game ini dimainkan secara offline.
6. Media masukan yang di gunakan adalah Mouse dan Keyboard.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam pembuatan game Guess The Letters ini adalah :

1. Membuat sebuah game yang dapat dimainkan oleh kalangan anak-anak.
2. Sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-7 tahun agar mereka bisa melatih konsentrasi, ketangkasan dan daya ingat.
3. Menerapkan secara langsung teori-teori yang telah diperoleh dibangku kuliah.
4. Sebagai Syarat kelulusan program Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan game.
 - b. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.
 - c. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia.
2. Bagi Orang Lain
 - a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game.
 - b. Mendorong minat mahasiswa untuk mengembangkan game.

1.6 Metode Penelitian

1. Studi Pustaka

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang tahapan-tahapan dalam pembuatan game dan kebutuhannya melalui tutorial-tutorial terkait yang didapat dari berbagai sumber.

3. Metode Waterfall

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan mulai dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan di susun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar game meliputi pengertian game, sejarah perkembangan game, jenis-jenis game, tahap pengembangan game serta

menjelaskan software atau aplikasi yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan game Guess The Letters.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang berisikan metode dan desain sistem game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang pelaksanaan implementasi berdasarkan pada hasil perancangan dan pengujian game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis dalam pembuatan game Guess The Letters.

