

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video, sejak pertama kali game muncul sampai saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat, berdasarkan *platform* yang digunakan game sudah berkembang ke *platform PC, Console, Arcade, dan Mobile*. Perkembangan game juga diikuti dengan pemrogramannya seperti *HTML, Java* maupun *Flash*.

Di Indonesia sendiri konsumsi game sangat tinggi terbukti dengan ramainya *game console center* maupun warnet yang ramai dikunjungi orang-orang untuk bermain game *offline* maupun *online*, sehingga industri pengembangan game merupakan salah satu peluang yang besar di saat ini.

Pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang diajarkan di sekolah-sekolah di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun dalam penerapannya bahasa Jawa menjadi pelajaran yang di kesampingkan oleh pelajaran-pelajaran lain dan nilainya kurang di perhitungkan dalam syarat kelulusan siswa, sehingga banyak anak-anak yang kurang memiliki minat mempelajari bahasa Jawa karena relatif sulit dan memiliki keberagaman diksi atau pilihan kata berdasarkan tingkatannya.

Salah satu solusi untuk mengembalikan minat anak-anak dalam mempelajari bahasa Jawa adalah dengan menyuntikan pelajaran bahasa Jawa ke

dalam sebuah game berbasis *flash* bernama Kuis Cangkringan, dibuat dengan aplikasi utama yang cukup ringan dan masih mumpuni untuk digunakan sebagai pembuat aplikasi multimedia yaitu *Macromedia Director MX 2004*, nantinya diharapkan selain dapat menjadi media hiburan dan mengisi waktu luang, pemain juga dapat belajar bahasa Jawa dengan tampilan yang menarik serta berlomba mendapatkan nilai terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat game edukasi Kuis Cangkringan berbasis *flash* menggunakan *Macromedia Director MX 2004* ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *flash* game ini agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka ditentukan batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Game yang dibuat berbasis *flash*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Lingo*.
3. Game yang dibuat ditujukan untuk anak-anak pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD).
4. Hasil dari game ini adalah game *flash* berformat *.exe*.

5. Materi di dalam game berdasarkan pada buku saku KBJ (Kwaruh Basa Jawa) dan di buat untuk mendukung pembelajaran menggunakan buku KBJ.
6. Perangkat lunak yang digunakan antara lain Macromedia Director MX 2004, Adobe Soundbooth CS4 dan Adobe Photoshop CS5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat game edukasi bahasa Jawa berbasis flash.
2. Dapat membuat game yang bisa digunakan anak-anak sebagai pengisi waktu luang dan menambah wawasan.
3. Sebagai penerapan ilmu teori dan praktik selama mengikuti program pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam bidang Multimedia.
4. Sebagai syarat kelulusan strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Mengetahui proses pembuatan game edukasi dengan mendalam menggunakan Macromedia MX 2004.
2. Memberikan sarana yang baik untuk anak-anak dalam belajar budaya bahasa Jawa melalui game komputer berbasis *flash*.

3. Dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk membuat game sejenis.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan game ini metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam tahap ini dilakukan pencarian literatur, dari buku-buku tentang pengembangan game *flash*, artikel-artikel internet, beserta dokumentasi mengenai masalah-masalah yang akan dipecahkan.

1.6.2 Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang diperlukan menggunakan metode analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Perancangan Game

Di tahap ini dilakukan perancangan sistem untuk membuat game secara efektif dan interaktif. Pada tahap ini dilakukan penentuan *genre*, penentuan *tool*, penentuan *gameplay*, dan penentuan grafis dan suara.

1.6.4 Pengembangan

Dalam tahap ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek multimedia yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah game. Program yang digunakan untuk menyatukan aspek-aspek multimedia ini adalah Macromedia Director MX 2004.

1.6.5 Pengujian

Tahap ini dilakukan setelah game berhasil dibuat untuk kemudian dicoba dijalankan dan melihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan dapat berupa pengecekan tombol navigasi apakah ada kesalahan *input* perintah, pengecekan tampilan, *Black-box testing* dan *White-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar multimedia, pengertian game, pembuatan game, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Pada bab ini berisi tentang analisis game yang dibuat meliputi kebutuhan sistem, bahan yang diperlukan serta identifikasi masalah.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang proses pra produksi pembuatan game sampai dengan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini beirsikan tentang kesimpulan dan saran atau kritik terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

