

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah Game, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Perkembangan game membawa dampak negatif yang membayangkannya. Menurut Prof. Psikologi Douglas A. Gentile, yang menjalankan media Research Lab. di Iowa State University "seorang anak yang telah kecanduan game yang berlebihan sampai-sampai mempengaruhi kejiwaannya seperti gelisah, depresi dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah akan merosot[1, 2014].

Game sebenarnya juga bisa digunakan sebagai media pendamping belajar anak yang lebih menarik sehingga membuat anak lebih giat dalam belajar, game edukasi misalnya bisa mengembangkan kognitif anak. Menurut Tom Watson menyebutkan bahwa dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka[2, 2014].

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tema penelitian ini adalah " Analisis Perancangan Permainan Bounce Me Menggunakan Adobe Flash CS3 " yang diharapkan bisa menjadi media pendamping anak dalam belajar dan mengembangkan kognitif anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang di uraikan diatas dapat dirumuskan permasalahnya sebagai berikut: Bagaimana merancang *game* untuk anak dengan memanfaatkan teknologi guna membantu dalam proses belajar anak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Game "Bounce Me" ini, memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Jenis *game* dirancang guna melatih anak dalam memecahkan masalah, berhitung, dan menjumlahkan angka.
2. Anak -anak usia 5 - 6 tahun sebagai audiencinya.
3. Lingkup penelitian hanya sampai pembuatan *game* dan pengujian pada audience.
4. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe SoundBooth CS3
 - c. Adobe Photoshop CS3

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan pemikiran kepada anak-anak bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan bermanfaat.
2. Dapat memberikan sumbangan ilmu berupa informasi pengetahuan dan semangat *game development* lokal untuk meningkatkan kualitas video *game* di Tanah Air.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

3. Membuat game edukasi yang menarik agar meningkatkan minat belajar anak di usia dini.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan game ini adalah metode pengembangan game, dilakukan berdasarkan 7 tahap [3, 2015].

1. Tahap riset dan penyusunan konsep dasar
2. Perumusan gameplay
3. Penyusunan asset dan level design
4. Test play (*Prototyping*)
5. Development
6. Alpha / close beta test
7. Rilis

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori permainan, Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2.0, Adobe SoundBooth CS3, dan Adobe Photoshop CS3 yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada Adobe Flash CS3.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan system sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.

