

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Teknologi berasal dari akar kata latin "texere" yang berarti membangun. Teknologi adalah desain untuk tindakan instrumental yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat yang terlibat dalam mencapai hasil yang diinginkan (Roger,1983 : 12). Teknologi tidak harus dibatasi hanya untuk penggunaan mesin. Bersamaan dengan perkembangan teknologi dibidang elektronika munculah media baru yaitu komputer. Dengan mengetahui karakteristik media baru seperti Digital, Interaktivitas, Hypertext, Penyebaran, dan Virtual, kita dapat pula mengerti kelebihan-kelebihan sekaligus kelemahan-kelemahan media baru.

Dalam kurun waktu kurang lebih sepuluh tahun '*virtual reality*' atau VR istilah ini telah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari. Salah satu label dari *virtual reality* adalah game. Game sebetulnya dua sisi mata uang yang berlawanan dan patut di kaji. Orang bisa terhibur dengan game, terpacu adrenalinnya, dsb. Namun disisi lain, masalah ketagihan pada game juga tidak bisa dihindarkan. Maria Virvau dkk melakukan penelitian tentang efektivitas game dalam membantu proses pembelajaran. Mereka mengatakan bahwa game edukatif *virtual reality* yang mereka buat (VR-ENGAGE) dapat sangat memotivasi dan juga dapat meningkatkan efek edukatif pada siswa (Hidayatullah, dkk, 2011: 8).

Game mempunyai potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dengan kata lain game adalah media pembelajaran masa kini. Ketika orang bermain game, segenap potensinya dikerahkan untuk menyelesaikan setiap level dalam game, pikiran, fisik bahkan emosional juga ikut terlibat. Pada saat seperti ini, biasanya materi-materi yang terkandung dalam game akan terserap dengan sempurna. Pembuat game jadi hafal siapa saja tokoh dalam game tersebut, gamers juga mengerti alur ceritanya, bahkan gamers menjadi hafal bagaimana caranya bermain dengan baik. Namun jika kita tanya kepada gamers tentang nama-nama pahlawan Indonesia, bisa jadi gamers tidak sehapal tokoh dalam permainan game tersebut.

Bagi sebagian besar orang tua, menganggap bahwa bermain game adalah kegiatan yang tidak mendidik sehingga sebisa mungkin mereka melarang anak-anak untuk melakukannya. Memang, bermain game perlu dibatasi, namun bukan berarti harus dilarang sama sekali. Banyak sekali jenis game yang bersifat interaktif, bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya game petualangan, simulator game, music game, puzzle game, dan lain-lain.

Game memiliki peran tersendiri dalam memunculkan sebuah kreativitas anak. Banyak sekali game-game yang melatih kreativitas anak. Misalkan, game Donkey Kong, Pacman, Dig Dug dan masih banyak permainan yang sebenarnya melatih kreativitas anak. Selain melatih kreativitas, game juga membuat anak lebih berani

mengambil resiko dan keputusan, berani untuk melakukan kesalahan dan tentunya siap untuk kalah.

Dengan menarik kesimpulan diatas, maka peneliti berminat untuk membuat game yang diberi judul “Menembak Bebek”. Game ini bertujuan agar anak-anak tidak bosan dengan kegiatan, melatih pikiran, konsentrasi pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tentang game di atas, permasalahan yang muncul dan menjadi perhatian peneliti adalah untuk mengetahui “Bagaimana membuat sebuah game hiburan yang bermanfaat dengan menggunakan Adobe Flash CS4 “?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar tidak meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian pembuatan game ini, nantinya akan dibatasi pada beberapa item berikut ini:

1. Game dibuat menggunakan software adobe flash CS4, Adobe Illustrator CS3 dan Adobe Soundboth CS3.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 Dimensi.
3. Game dimainkan secara single player.
4. Game terdiri dari 3 level.
5. Game berjenis shooting

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan game.
2. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti :

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata 1 dan menjadi mengerti bagaimana cara pembuatan game berbasis flash.

2. Manfaat bagi masyarakat luas :

Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat serta dapat melatih kinerja otak.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan pada sistem yang berjalan, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart system.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript*.

4. Pengujian

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Adapun berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian terhadap perancangan aplikasi game menembak bebek. Pada akhir bab ini diberikan garis besar isi skripsi dalam sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game menembak bebek.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai analisis game dan perancangan pembuatan game.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini diuraikan pembahasan dan implementasi game serta dijelaskan mengenai hasil uji coba game dalam bentuk laporan pembahasan dan pengujian terhadap tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game tersebut.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari penulisan skripsi ini dimana akan dijelaskan simpulan yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya dan dari simpulan tersebut akan dihasilkan saran-saran yang dapat dipergunakan oleh pihak perusahaan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang akan dihadapi perusahaan tersebut.