

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan game sangatlah pesat seiring dengan berjalannya waktu dimana manusia membutuhkan hiburan. Pembuatan game ini mempunyai prospek yang luar biasa untuk dikembangkan. Baik itu game nya berbentuk 2D maupun 3D karna kedua nya memiliki penggemar tersendiri dan game juga memiliki unsur masing-masing ada yang mengandung pembelajaran dan ada juga yang tidak. Dan dengan bermain game memiliki dampak tersendiri bagi penggunanya atau yang memainkannya.

Dari unsur game tersebut game yang mengandung unsur pembelajaran sangatlah cocok untuk menjadi solusi dari masalah – masalah yang sering timbul di kehidupan sehari – hari. Salah satunya tentang kurangnya kesadaran masyarakat dengan sampah, dimana sampah – sampah jika di buang sembarangan akan memiliki dampak tersendiri dimana sampah itu di buang.

Dampak yang ditimbulkan dari sampah yang di buang tidak pada tempatnya sangatlah banyak , salah satunya banjir dan wabah penyakit. Setiap tahun kita sering mendengar bencana banjir di beberapa daerah di Indonesia dan salah faktor penyebabnya adalah sampah-sampah yang berserakan atau dibuang sembarangan oleh orang-orang yang kurang peduli dengan lingkungan.

Oleh karena itu penulis mencoba membuat suatu game yaitu game “ Ambil Sampah “. media game dipilih karena mempunyai daya tarik yang begitu besar

terutama terhadap anak-anak. Game ini memberikan gambaran bahwa membuang sampah tidak pada tempatnya itu memberikan dampak yang tidak baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut. “Bagaimana membuat game “Ambil Sampah” Menggunakan Game Maker 8.1”

1.3 Batasan Masalah

Dari berdasarkan rumusan masalah di atas penulis memberi batasan dalam pembuatan game “ambil sampah” sebagai berikut :

1. Pembuatan game menggunakan software Game Maker 8.1
2. Game ini hanya berupa game 2D
3. Game yang dimainkan 1 player saja
4. Tahapan produksi hanya sampai pada proses Executable
5. Game ini di peruntukan untuk usia 6 sampai 8 tahun
6. Game ini hanya memiliki 3 level di sungai dan di kota dan Score 1000

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian penulis di antaranya yaitu :

1. Membuat Game “Ambil Sampah” menggunakan Software GameMaker 8.1

2. Memenuhi persyaratan kelulusan D3 Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun mamfaat yang bisa di dapat dan bisa di capai dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan saat kuliah
2. Menambah pengetahuan di bidang pemograman, dan menambah pengalaman tentang game.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Sebuah referensi penulisan karya ilmiah berbentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa sedang mengambil Tugas Akhir
2. Dokumentasi sebuah karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Tugas Akhir

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

1. Sebagai bukti pengembangan ilmu pengetahuan khususnya IT berupa sebuah karya ilmiah.
2. Menghasilkan sebuah game edukasi untuk 6 ± 8 tahun
3. Di harapkan bisa memberikan motivasi dan pemahaman anak-anak dalam belajar
4. Membuka wawasan bagi masyarakat terutama orangtua bahwa game juga bisa sebagai sarana belajar anak.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini di perlukan adanya pengumpulan data yang benar dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data maka di saat penyusunan tugas akhir ini akan mengurangi hambatan-hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini berjalan dengan baik.

Adapun metode yang di gunakan penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data yaitu :

1. Metode Literatur

Penulisan ini di mulai studi pustaka yaitu mengumpulkan dan memahami bahan referensi yang membahas tentang pembuatan game edukasi menggunakan software GameMaker 8.1

2. Metode Dokumentasi

Metode ini mencangkup kumpulan artikel yang menunjang dalam penyusunan tugas akhir ini, seperti. Buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan game serta tatacara dalam pembuatan game menggunakan software GameMaker 8.1

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I - Pendahuluan Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, mamfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, serta jadwal rencana kegiatan penelitian, sistematika penulisan hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II – Landasan Teori, Menguraikan teori-teori yang mendasari pengertian game, bahasa pemrograman dan pengertian tentang software yang digunakan serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan game tersebut.

Bab III – Tinjauan Umum, Bab ini membahas tentang software Game Maker 8.1 serta penjelasan tentang fungsi-fungsi tools yang terdapat pada Game Maker 8.1.

Bab IV - Pembahasan, Dalam bab ini dijelaskan tentang tahap pembuatan game “ Ambil Sampah “ menggunakan software Game Maker 8.0 dari tahap pra produksi, produksi , hingga pasca produksi.

Bab V – Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas tentang kesimpulan dan saran supaya pengembangan lebih baik.

