

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, pengguna teknologi untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan sangat berkembang. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, salah satunya adalah merancang game. Bagi sebagian orang memainkan game sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stress serta kejenuhan dalam sehari-hari. Sering dijumpai diperkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan meluangkan waktu mereka untuk bermain game dikomputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak memiliki hobi memainkan game.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre aplikasi game juga sangat beragam. Salah satu jenis game yaitu game *puzzle*. Game *puzzle* merupakan game sederhana yang memiliki peranan penting yaitu memotivasi pemain untuk melatih kesabaran dan ketelitian. Dibutuhkan konsentrasi dalam

memainkan game jenis ini. Game *puzzle* sangat baik untuk melatih kemampuan penglihatan pemain.

Salah satu game *puzzle* adalah “ The Remember National Hero “ game ini merupakan salah satu wujud dimana ingin menanamkan rasa kebersamaan dengan tujuan, menyadarka betapa pentingnya pahlawan nasional kita yang hamper dilupakan. Pembuatan aplikasi game akan dibahas dalam laporan pembuatan Tugas Akhir dengan judul “*Perancangan Game Edukasi Menolak Lupa Pahlawan Nasional Untuk Anak SD*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam dalam pnulisan Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi game “*Perancangan Game Edukasi Menolak Lupa Pahlawan Nasional Untuk Anak SD*”. Serta memperkenalkan kepada pemain, pahlawan-pahlawan nasional di Indonesia yang hamper dilupakan.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan tidak menyimpang, maka hanya memfokuskan kepada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi game ini, yaitu

:

1. Game dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash yang didukung oleh ActionScript.

2. Game yang dirancang dimainkan secara single player (satu pemain).
3. Game ini terdiri dari 4 tokoh pahlawan nasional.
4. Permainan ini di tujukan untuk media pembelajaran anak-anak khususnya usia 7 tahun, aplikasi game ini bermain dan belajar untuk mengasah dan melatih kemampuan berfikir pada anak-anak. Salah satu game yang dapat melatih daya pikir pemainnya adalah puzzle game atau teka-teki.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis adalah :

1. Membuat game " The Remember National Hero " memperkaya koleksi aplikasi game buatan Indonesia sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Diploma III

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

1. Menambah wawasan tentang perancangan dan pembuatan game.
2. Mengembangkan pengetahuan mengenai Adobe Flash dan ActionScript.

3. Menambah wawasan tentang tokoh-tokoh nama pahlawan nasional Indonesia yang hamper dilupakan.

2. Bagi Orang Lain

1. Dengan adanya game The Remember National Hero ini bias sebagai pengingat betapa pentingnya nama-nama pahlawan Indonesia yang hamper terlupakan ini.
2. Bisa menjadikan paduan dalam pembuatan game flash secara mandiri.
3. Sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari.
4. Bisa menjadi peluang bisnis pengembangan game komersial secara mandiri.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literature yang mendukung kelengkapan informasi.

2. Metode Ujicoba dan Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan ujicoba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyesuaian game yang telah tersusun.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini terdiri beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada pembuatan game ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas juga mengenai program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan Adobe Flash.

BAB III PERANCANGAN

Berisikan metode dan design system game, baik design visual dan design scripting game. Dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash hingga dengan hasil jadi game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan hasil pengujian game, pemeliharaan, kelebihan dan kekurangan, untuk melihat aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan, dan pembahasan dari tiap class/metod atau fungsi utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisi kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

