

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer pada saat ini sangat pesat, dimana yang telah kita ketahui dalam instansi pemerintahan maupun swasta lebih mengutamakan menggunakan teknologi komputer dalam menyelesaikan pekerjaannya, dan juga bagi para pelajar atau mahasiswa/i serta dosen dalam mempermudah proses belajar mengajar.

Salah satu perkembangan teknologi saat ini yang digemari oleh masyarakat luas yaitu permainan (*game*). Game merupakan sebuah alat untuk bermain dan refreshing yang sangat berkembang di akhir- akhir ini dalam lingkungan masyarakat. Saat ini game telah berkembang menjadi sebuah alat ataupun media yang bisa digunakan sebagai sarana belajar.

Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Sementara kata “*game*” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target- target yang ingin dicapai oleh pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Game menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang setelah beraktifitas. Banyak game yang bermanfaat namun ada juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena faktor kekerasan, pornografi dan hal lain

yang berbau negatif, tentu keuntungan dan kerugian bermain game kembali terletak pada orang yang memainkannya.

Untuk itu penulis tertarik membuat *game* mencari perbedaan rumah, dari permasalahan diatas dengan ini penulis membahasnya dalam Tugas Akhir yang berjudul “**Perancang Aplikasi Game Mencari Perbedaan Rumah dengan Aplikasi Adobe Flash CS5**”.

I.2. Ruang Lingkup

I.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang diangkat penulis untuk dikaji pada tugas akhir yaitu

1. Bagaimana menciptakan aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah yang sangat populer bagi kalangan anak- anak maupun remaja?

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas penulis dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah terhadap pengguna ?
2. Bagaimana program aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah yang diinginkan ?
3. Bagaimana merancang aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya pokok permasalahan yang diatas tentang Aplikasi Pembuatan *Game* Mencari Perbedaan Jenis Rumah, maka batasan yang dibahas adalah :

1. Mendesain *layout* dan *game* mencari perbedaan jenis rumah menggunakan *software* CorelDraw X5.
2. Kontroler untuk memainkan *game* tersebut menggunakan *pinter mouse*.
3. Perancangan *game* akan menggunakan Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.
4. Gambar yang ditampilkan pada *game* sebanyak 2 gambar.
5. *Level* yang dibuat sebanyak 3 *level*.
6. *Game* ditujukan khusus pada *play group*.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Dengan adanya proyek ini, penulis dapat mengetahui sejauh mana teori yang diperoleh dari perkuliahan dengan kenyataan di lapangan. Pengalaman yang diperoleh selain dapat menambah ilmu pengetahuan juga dapat menambah kemampuan dalam mengembangkan ilmu yang telah di dapat oleh penulis.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi *game* yang populer dikalangan anak- anak khususnya dan para mania *game* umumnya.
2. Untuk menghasilkan media edukasi yang interaktif.

3. Untuk motivasi dalam pembelajaran.

I.3.2 Manfaat

Dari tujuan diatas tentunya dapat mmenjadi manfaat yang bisa diperoleh bagi pengguna, baik anak- anak khususnya dan para mania *game* umumnya.

Adapun manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mampu meningkatkan daya ingat terhadap anak- anak maupun pengguna *game* lainnya.
2. Menjadi dasar untuk membangun keinginan anak- anak dalam belajar.
3. Menjadikan anak- anak dan pengguna lainnya dapat berinteraksi dengan media teknologi komputer.

I.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam merancang dan membangun aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah, penulis melakukan beberapa langkah penelitian berikut :

1. Penelitian kepustakaan

Memperoleh informasi dengan mengumpulkan buku tentang *design, game, future game*, logika pemrograman serta mempelajari dan membaca berbagai referensi yang berhubungan dengan proyek yang dibuat.

2. Perancangan Aplikasi

- a. Merancang *interface* aplikasi berupa tampilan serta beberapa fungsi yang mengatur proses dalam *game*.

- b. Penulisan program untuk menentukan dan menulis kode- kode yang akan dieksekusi oleh perangkat lunak.
- c. Melakukan uji coba aplikasi untuk eksekusi aplikasi, sehingga kesalahan ataupun kekurangan yang terdapat pada perangkat lunak dapat diketahui dan diperbaiki.

I.5 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan Tugas Akhir ini terdiri atas 5 (lima) bab yang kemudian masing- masing bab dibagi lagi dalam beberapa sub- sub bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai alasan pemilihan judul, ruang lingkup permasalahan, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan tentang sejarah *game*, pengertian *game*, *ActionScript*, pengertian gambar dan pengenalan AdobeFlash CS5.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang rancangan desain program aplikasi *game* mencari perbedaan jenis rumah.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dapat dilihat hasil dan pembahasan tampilan hasil aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar yang dibuat penulis serta kelebihan dan kekurangan aplikasi *game*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dalam hasil akhir pembuatan aplikasi *game* yang dirancang.