

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi yang 2 dimensi atau animasi 3 dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Model animasi 3D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Pembuatan objek animasi awal mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar manual di atas kertas frame-perframe yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak objek - objek animasi diproduksi secara digital yang dapat mempersingkat produksi lebih cepat.

Salah satu animasi game edukasi sangat di minati semua kalangan. Banyak menarik perhatian para anak-anak, mulai dari anak remaja dan orang dewasa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul “**Perancangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Multimedia**“.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada Perancangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Multimedia adalah sebagai berikut :

1. Perlunya diciptakan game edukasi teka-teki silang yang unik dan tampilan yang bagus.
2. Perlunya kapasitas memory yang sangat besar untuk mempercepat permainan game edukasi teka-teki silang.
3. Bahwa adanya game ini, pemain dilatih untuk menebak kata dari soal yang disediakan game tersebut.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang dan menjalankan game edukasi teka-teki silang serta cara membuat menarik perhatian si pengguna dalam menjalankan game edukasi teka-teki silang.?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Tugas Akhir ini antara lain:

1. Bahasa pemograman yang digunakan adalah actionscrpt.
2. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan program Macromedia Flash 8.
3. Aplikasi ini tidak dapat dibangun dengan sistem online.

4. Aplikasi ini dapat dimainkan dengan menggunakan keyboard dan mouse.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah game edukasi teka-teki silang yang akan ditampilkan pada layar komputer secara real yang akan dibaca oleh PC atau Laptop.
2. Game edukasi teka-teki silang ini dibuat nyata untuk mengibur si pengguna.

I.3.2. Manfaat

Adapun dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi ini dapat membantu orang-orang lebih memahami tampilan visual dari suatu benda serta menjadi model pembelajaran yang lain yang biasa diterapkan dalam berbagai bidang.
2. Memperkecil ruang yang dibutuhkan untuk melihat objek secara menyeluruh daripada menampilkan objek tiga dimensi dalam bentuk nyata.

I.4. Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

I.4.1. Analisa Sistem

Mempelajari pembuatan game edukasi teka-teki silang yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan game edukasi teka-teki silang melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan, membahas tentang pengertian desain grafis, animasi, modeling, Macromedia Flash 8.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.