

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Saat ini berbagai media telah digunakan dan dikembangkan untuk kebutuhan proses pembelajaran, proses inovasi tersebut juga merambah dibidang teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang digunakan untuk kepentingan hingga saat ini adalah teknologi komputer. Seiring dengan perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi canggih, *game* merupakan salah satu media edukasi yang dapat mendorong kemampuan daya ingat dan ketelitian bagi pemain, juga sebagai media hiburan dan lainnya. Sehingga *game* menjadi lebih interaktif dan lebih nyaman.

Dengan proyek akhir ini penulis membuat *game* yang interaktif dan bisa digunakan pada anak-anak yang diberi banyak pendidikan di dalamnya. *Game* ini akan menampilkan gambar yang sama tetapi di dalamnya terdapat beberapa perbedaan pada gambar tersebut. Pada *game* ini tugas pemain mencari perbedaan yang ada pada dua gambar tersebut yang terlihat sama dengan cara meng-Klik bagian gambar yang berbeda pada tampilan gambar.

Untuk itu penulis tertarik membuat *game* mencari perbedaan pada gambar, dari permasalahan diatas dengan ini penulis membahasnya dalam Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Game Mencari Perbedaan Pada Gambar “.**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang diangkat penulis untuk dikaji pada tugas akhir yaitu bagaimana menciptakan aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar yang sangat populer bagi kalangan anak-anak maupun remaja.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut penulis mendapat hambatan-hambatan yang ditemukan dalam proyek yang dibangun, baik berupa *script* yang digunakan, *fiture* dan *software* pendukung dalam pembuatan *design* yang akan dirancang.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

- a. Bagaimana pengaruh aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar terhadap pengguna ?
- b. Bagaimana program aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar yang diinginkan ?
- c. Bagaimana merancang aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya pokok permasalahan diatas tentang Pembuatan *Game* Mencari Perbedaan Pada Gambar, maka batasan yang dibahas adalah :

- a. Mendesain *lay out* dari *game* mencari perbedaan pada gambar menggunakan *software* CorelDraw X5.
- b. Kontroler untuk memainkan *game* tersebut menggunakan *pointer mouse*.
- c. Perancangan *game* akan menggunakan Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.
- d. Gambar yang ditampilkan pada *game* sebanyak 2 gambar.
- e. *Level* yang dibuat sebanyak 3 *level*.
- f. *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 menghasilkan 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 menjadi 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 pada gambar, penulis melakukan beberapa langkah penelitian sebagai 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 Adobe Flash CS5.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang rancangan desain program aplikasi *game* mencari perbedaan pada gambar.

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 penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran dalam hasil akhir pembuatan aplikasi *game* yang dirancang.