

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi terutama Teknologi Multimedia saat ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan Teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu terutama dalam dunia hiburan seperti *game*. *Game* dapat diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan. *Game* untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan media pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Game saat ini telah banyak dimainkan banyak orang dari usia muda sampai tua. Game adalah sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan, hiburan, dan melepaskan kejemuhan seseorang. Ada banyak jenis dalam *game* salah satunya adalah *game* Pencarian Objek. Game Pencarian Objek adalah permainan asah otak ringan, kumpulan sebuah objek tersembunyi dicari sehingga mendapat sebuah objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang sudah diketahui maupun yang belum diketahui. *Game* Pencarian Objek merupakan permainan asah otak yang dimainkan untuk mengetahui sebuah Objek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan

menyelesaiannya. Pemain ditantang untuk mencari sebuah objek yang tersembunyi yang terletak pada objek-objek lainnya. Cara memainkannya cukup mudah, pemain hanya mengklik sebuah objek yang menurut pemain itu adalah sebuah objek yang dimaksudkan.

Adobe Flash didesain dengan kemampuan membuat animasi 2 Dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD *Interaktif* dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, dan lain sebagainya. Dalam *game* Pencarian Objek ini, *flash* digunakan untuk membuat dan merancang keseluruhan tampilan, animasi serta pemrograman yang dibutuhkan menggunakan fasilitas *tools*, dan *action script*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul “Media Pembelajaran TIK Dengan Permainan Percarian Objek Berbasis Multimedia”. Aplikasi *Game* Pencarian Objek diharapkan dapat menjadi pembelajaran, hiburan, terutama menghilangkan rasa jemu dan dapat memberikan dampak yang positif bagi pengguna.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun beberapa permasalahan yang penulis peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game Pencarian Objek masih membutuhkan lebih banyak objek yang diinginkan oleh pemain.

2. Kurangnya media permainan mengenai pengenalan objek dari sebuah TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).
3. Pemain harus mengetahui terlebih dahulu objek dari sebuah TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

I.2.2. Rumusan Masalah

Berikut ini beberapa rumusan masalah tentang penelitian ini yang akan dicari penyelesaiannya antara lain:

1. Bagaimana merancang permainan agar menarik dan dengan tampilan dua dimensi ?
2. Bagaimana pemain dapat menyelesaikan permainan dengan mudah dan benar ?
3. Bagaimana cara membuat game yang menggunakan kategori dengan permainan yang bervariasi ?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan skripsi ini serta karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga penulis, maka dari itu penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini diantaranya:

1. Permainan *game* ini menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*.
2. Permainan *Game* Pencarian Objek hanya mencari objek seputar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan membebaskan *user* tanpa *time*.
3. User akan memainkan permainan sederhana dengan kurang lebih dua puluh objek mengenai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang akan dicari

dan tidak menggunakan *game over* hanya saja diberitahukan apabila *user* memilih objek yang tidak sesuai dengan kategori permainan.

I.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan sebuah Objek dari TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).
2. Mengetahui dan memahami permainan dengan *Adobe Flash* yang dihasilkan.
3. Mengajarkan user dalam mempelajari objek dari TIK(Teknologi Informasi dan Komunikasi).

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberi *alternatif* lain sebagai sarana pembelajaran dalam mengenal objek dari TIK(Teknologi Informasi dan Komunikasi).
2. Dengan adanya aplikasi ini akan menjadi sarana hiburan yang menarik.
3. Mengetahui bagaimana merancang aplikasi *game* dengan menggunakan bahasa pemrograman *action script Adobe Flash CS6*.

I.4. Metodologi Penyelesaian Masalah

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan penulisan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bersifat teoritis dengan cara melakukan pengumpulan data dengan teknik studi kepustakaan (*Library Research*). Penulis melakukan Studi Kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan Pembuatan Aplikasi *game* Pencarian sebuah Objek melalui buku-buku, artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

2. Analisa Permasalahan

Tahapan ini berupa proses pembelajaran lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada menggunakan analisa sebab akibat sebagai dasar penentuan analisa kebutuhan.

3. Analisa Kebutuhan

Tahapan bertujuan untuk menentukan solusi yang paing layak didalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan penulis gunakan.

4. Analisa Keputusan

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling layak didalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

5. Desain Sistem

Tahapan ini meliputi desain model, desain masukan dan keluaran serta desain dialog antarmuka pengguna.

6. Pembuatan Sistem

Berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilakukan proses pembuatan aplikasi *game* menggunakan perangkat yang telah ditentukan pada tahapan Analisa Keputusan.

7. Implementasi Sistem

Tahapan ini tidak akan dikerjakan seluruhnya, hanya tahap pengujian program. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu.

I.5. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan Media Pembelajaran TIK(Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan Permainan Pencarian Objek Berbasis Multimedia. Adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah Pembuatan *Game House* Petualangan "Harta Tersembunyi" Menggunakan *Adobe Flash*. Untuk lebih jelas perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Sri Esti Setia Ningsih	Game Tebak Gambar Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> .	Perancangan Aplikasi Game Tebak Gambar ini dibuat menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> , Untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV.
2.	Anggun Indah Purwaningsih, dkk.	Pembuatan <i>Game House</i> Petualangan "Harta Tersembunyi" Menggunakan <i>Adobe Flash</i> .	Perancangan Aplikasi Game ini dibuat menggunakan <i>Adobe Flash</i> , Game ini untuk melatih ketelitian dan daya ingat anak-anak. Selain sebagai sarana hiburan, game juga bisa sebagai sarana pembelajaran yang edukatif.

I.6. Sistematika Penulisan

Langkah dan tahapan yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB ini di bahas mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi yang digunakan serta Sistematika Penulisan ini sendiri.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini dijelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi *game* Pencarian Objek TIK(Teknologi Informasi dan Komunikasi), serta teori-teori yang mendukung analisa penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, algoritma serta ketentuan pengguna.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada BAB ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB ini merupakan penutup dari penulis laporan Skripsi ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.