

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan. Termasuk kehidupan sosial manusia, yang dimudahkan oleh teknologi berkomunikasi. Tidak perlu untuk bertemu secara *face to face*. Pemanfaatan teknologi ini juga dilakukan para ahli untuk memperkenalkan produk mereka. Untuk media pembelajaran dan banyak lagi. Dijaman sekarang tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun sangat menyukai animasi. Gabungan beberapa teknologi yang menghasilkan sesuatu yang menghibur itu saat ini memang sedang sangat diminati

Saat ini banyak sekali anak-anak yang melupakan hal penting seperti pengetahuan tentang olahraga. Mereka lebih senang bermain game dari playstation atau gadget mereka. Tanpa melihat manfaatnya. Sedangkan pelajaran atau ilmu yang diberikan dari sekolah tentang olahraga sangatlah minim. Anak-anak hanya diberikan waktu untuk mempraktekan secara langsung tanpa diberikan pengarahan tentang teknik-teknik dasar dari olahraga tersebut dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat game 2 dimensi menggunakan *Macromedia Flash*, yang berjudul **“Perancangan Game Tendangan Pinalti”**. Dengan game ini anak tidak hanya bermain tetapi mempelajari teknik dasar dalam permainan sepak bola, memperoleh pengetahuan sekitar olahraga sepak bola. Selain menarik dan

menghibur, game ini juga memperkenalkan olahraga kepada anak dengan cara yang menarik. Anak akan dituntut untuk tangkap menyelesaikan game ini dengan cara mencetak gol sebanyak mungkin dalam waktu yang sudah ditentukan.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Lingkup permasalahan yang akan dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak anak yang berusia sekolah cenderung menghabiskan waktu mereka bermain game tidak bermanfaat dan mengganggu perkembangan psikologis mereka.
2. Pengetahuan anak sangat minim tentang sejarah-sejarah olahraga khususnya sepak bola.
3. Belum dikembangkannya *game* tendangan pinalti yang juga cocok sebagai media pengenalan olahraga sepak bola.

I.2.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *game* tendangan pinalti berbasis *Macromedia Flash* sebagai media pengenalan olahraga sepak bola?
2. Bagaimana desain dan cara pembuatan *game* tendangan pinalti ini?
3. Apa saja fitur menarik dari game ini untuk menarik minat anak?

I.2.3. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada :

1. Perancangan *Game* Tendangan Pinalti ini memperlihatkan pemain yang dapat dipilih oleh gamer, waktu dan juga level.
2. Aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*.
3. Bahan pemrograman yang digunakan adalah *Action Script*.
4. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki *High Score*.
5. Permainan dirancang secara *offline*.
6. Aplikasi *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh *single user*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai *Game* yang meningkatkan minat anak pada dunia olahraga khususnya sepak bola dan memberikan pengetahuan dasar tentang olahraga tersebut.
2. Untuk memperkenalkan perancangan game dengan contoh perancangan *game* tendangan pinalti.
3. Mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya Perancangan *Game* 2 Dimensi.

I.3.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini :

1. Mengetahui hasil perancangan dari *Game* Tendangan Pinalti berbasis *Macromedia Flash*.
2. Mengetahui kemampuan motorik anak, yang tangkap menyelesaikan permainan ini.
3. Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* ini sebagai media yang menyenangkan untuk memperkenalkan olahraga sepak bola.

I.4. Metode Penelitian

Berisikan tentang teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ataupun bahan lainnya yang terkait seperti :

I.4.1 Metode Pustaka (*Library Research*)

Sebuah metode penelitian kepustakaan yang dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data berdasarkan buku-buku, artikel, mengenai perancangan *game* berbasis *Macromedia Flash*, dalam hal ini penulis memperoleh data secara teoritis yang akan menguatkan dan berbagai acuan penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

I.4.2 Sampling

Mengumpulkan contoh-contoh makalah, skripsi dan TA atau contoh kasus berupa perancangan dan penerapan *game* 2 dimensi.

I.5. Keaslian Penelitian

Perancangan *game* tendangan pinalti ini merupakan *game* yang dirancang untuk anak-anak sekolah dasar sebagai permainan yang juga dapat mengajarkan anak-anak tentang olahraga sepak bola. Dalam perancangan *game* ini penulis melakukan penelitian-penelitian yang menitik beratkan pada tampilan *game* yang juga menggunakan aplikasi Macromedia Flash dan metode 2D sebagai tampilannya, penelitian ini merupakan pengembangan dan perbaikan dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu:

1. Lulu Amanda Ayu dari Universitas Potensi Utama dengan judul "*Perancangan Aplikasi Game 2D Pengenalan Bendera*".
2. Dhimas Leo Prastowo dari Universitas Guna Darma dengan judul "*Membuat Game Bola Pantul*". Adapun analisa sistem yang digunakan adalah:
 - a. Metode yang digunakan
Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode 2D.
 - b. Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu dengan menggunakan Macromedia Flash.

Sedangkan penelitian yang akan dibuat yaitu “*Perancangan Game Tendangan Pinalti*”. Adapun analisa sistem yang akan dibuat adalah:

a. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode 2 Dimensi.

b. Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis desktop. Dan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang game ini yaitu dengan menggunakan Macromedia Flash.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori yang di gunakan penulis dalam penelitian ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang tata kerja dari metode yang akan digunakan dalam Perancangan Game Tendangan Pinalti serta menguraikan rancangan desain game ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil game yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan dan kekurangan game yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam BAB ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis.