

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, permainan dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. *Games* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Edukasi adalah hal terpenting untuk membantu seseorang untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu. Dengan *game* dapat membantuk seseorang untuk bermain dan sekaligus belajar tentang sesuatu yang baru. Dengan ini berencana untuk membuat *game arcade* untuk mendukung belajar mengetik cepat untuk segala umur. Dalam *game arcade* ini pemain dapat terhibur serta *player* di haruskan menyelesaikan permainan dengan cara mengetikkan kata sesuai dengan kata yang muncul agar mendapatkan poin untuk menyelesaikan level-level selanjutnya ketika bermain. Karena tantangan inilah maka berencana membuat aplikasi *game arcade* menggunakan *actionsript* dan *flash*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membuat *game arcade* dengan interaksi mendukung belajar mengetik cepat berbasis *desktop*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Merupakan *arcade game* yang dimainkan untuk *single player*.
2. Gambar 2 dimensi.
3. *Game* untuk semua umur.
4. Tidak dapat menyimpan *score*.
5. Tidak ada perhitungan kata permenit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Mengembangkan *game arcade* guna mendukung berlatih mengetik cepat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari tugas akhir ini adalah untuk memberikan alternatif hiburan yang dapat menghilangkan kejenuhan serta melatih kecepatan tangan mengetik dalam bentuk *game arcade*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri aturan perancangan yang berurutan serta memenuhi beberapa tahapan.

### A. Pengumpulan Data

Pada laporan Tugas Akhir ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka  
Metode studi pustaka, yaitu metode pengumpulan dengan mencari referensi dari berbagai buku.

2. Referensi Internet

Mengumpulkan materi-materi dengan cara mengunjungi berbagai website yang berkaitan dengan tugas akhir.

3. Observasi

Mengumpulkan data-data mengenai *game arcade* dan aplikasi terkait yang sekiranya akan digunakan di dalam *game* yang akan dibuat.

## **B. Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini untuk mencapai hasil yang baik dalam perancangan sebuah *game* yang sederhana, maka tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Analisis data

Pada perancangan sistem ini peneliti melakukan observasi terhadap data-data meliputi penganalisaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. Mencari dan mempelajari berbagai *game* yang berkaitan dengan pembelajaran mengetik cepat, pemodelan dan *tools* yang berhubungan dengan teori-teori yang berkaitan dengan *actionsript*.

2. Desain

Dalam hal ini peneliti merancang dan membuat *Game* Desain sebagai media perancangan sistem. Menentukan perancangan proses serta antarmuka (*interface*) meliputi perencanaan pola permainan, desain aplikasi, desain level dan fitur-fitur yang akan dibuat.

3. Pemodelan

Tempat pada setiap-tiap level serta objek *game* itu sendiri yang akan dimodelkan sehingga siap untuk digunakan.

4. Pengkodean

Dengan flash, *Game* akan dibuat sesuai skenario yang telah dirancang. Mulai dari animasi serta jalanya permainan hingga selesai.

## 5. Pengujian

Mengadakan pengujian dan menganalisis *aplikasi* secara sederhana seperti mengujikannya ke beberapa user apakah aplikasi *game* ini sudah layak untuk dimainkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan berguna untuk memberi gambaran umum dari keseluruhan isi laporan. Penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi dasar teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan konsep dasar multimedia. Meliputi gambaran umum tentang teori yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi ini. Dalam bab ini dijelaskan tentang teori-teori dari perangkat lunak dan teori pembuatan *game*.

#### BAB III METODOLOGI

Pada metodologi ini berisi pengumpulan data, pengembangan sistem, serta perancangan. Pada pengumpulan data meliputi observasi dan studi pustaka. Dalam pengembangan sistem terdapat analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan keluaran, analisis *game*. Di dalam bab ini juga akan menjelaskan tentang kebutuhan *software* yang dibutuhkan serta spesifikasi *software game* yang digunakan. Dijelaskan pula perancangan pembuatan *game*, perancangan antarmuka, dan perancangan *game*.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan perangkat lunak yang meliputi metode perancangan dan hasil perancangan. Dalam perancangan ini akan menggunakan *game* desain untuk memodelkan pembuatan *game*.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan-kesimpulan dari hasil aplikasi yang telah dibuat berupa rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya serta saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan dan pengkritikan penelitian tugas akhir ini