

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi computer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi computer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan. Seiring perkembangan teknolongi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industri game, yang salah satunya adalah perancangan game.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Disamping itu, tingkat stress yang tinggi dan aktivitas masyarakat yang padat menganjurkan kita untuk sejenak menghilangkan kejenuhan tersebut

dengan bermain game. Tidak hanya orang dewasa saja yang membutuhkan game, anak-anak pun memerlukan game.

Game adalah aplikasi permainan yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan. Pada zaman globalisasi ini banyak sekali permainan yang dapat mempengaruhi daya pikir dan sifat anak. Dengan adanya berbagai permainan yang ada, kami juga menginginkan adanya suatu games/permainan yang dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, saya ingin membangun suatu game puzzle yang memberikan pengalaman edukatif bagi anak-anak. Selain melatih kesabaran dan konsentrasi bermain puzzle juga dapat meningkatkan kemampuan belajar anak, khususnya dalam memecahkan masalah. Dalam tugas akhir ini, topik yang akan diberikan adalah pengguna dilatih untuk berpikir cepat dan dapat mengurutkan puzzle secara tepat.

1.2 Maksud dan Tujuan

Penulis mengharapkan setelah merumuskan permasalahan di atas, dapat mencapai tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Maksud penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Aplikasi Game Puzzle adalah:

1. Membangun suatu game puzzle yang dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam memecahkan suatu masalah.

2. Menghibur anak-anak dengan permainan yang positif.
3. Untuk melatih daya ingat anak.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Program Diploma Tiga (D.III) untuk Jurusan Manajemen Informatika pada Akademi Bina Sarana Informatika (BSI).

1.3 Metode Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mencari data dari berbagai sumber dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

a. Observasi

Yaitu secara langsung mengamati atau meneliti terhadap game puzzle yang diselidiki sehingga diperoleh gambaran dan pedoman dalam pembuatan game puzzle ini.

b. Keperpustakaan

Untuk mendukung selesainya tugas akhir ini penulis melakukan studi keperpustakaan melalui berbagai buku-buku bacaan, catatan-catatan kuliah dan literatur-literatur lainnya yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini.

c. Perancangan

Tahap perancangan permainan terdiri dari dua bagian yaitu *game concept design* dan *technical design* :

Game concept design meliputi:

konsep utama game :

No.	Elemen	Keterangan
1.	Judul	Game Puzzle
2.	Platform	Windows 7
3.	Target Pengguna	Anak-anak
4.	Genre Permainan	Edukasi, Puzzle

Tabel I.1 Konsep Utama Game

1.4 Ruang Lingkup

Mengingat luasnya bahasan yang akan diambil, maka penulis membatasi permasalahan pada pembuatan aplikasi game puzzle menggunakan Adobe Flash Professional diantaranya acak gambar kemudian dipersatukan kembali.