

## BABI

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan game saat ini sangat pesat. Mungkin dulu kita hanya mengenal video game seperti nitendo maupun sega yang berada di pasaran, tetapi dengan seiring berkembangnya teknologi, kini permainan video game sudah merambah sampai ke dunia *smartphone*. Data Newzoo menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Total jumlah pemain *game mobile* di seluruh dunia mencapai 2,3 miliar. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki *rank global* ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk *mobile gaming* selama 2019.[1]

Menurut data di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Cisarua, Jawa Barat, hingga Februari 2021, itu ada sekitar 140 anak yang sudah berkonsultasi karena kecanduan gim *online*. Masih dari keterangan KPAI, terdapat pula sejumlah anak yang dirawat di RSJ Cisarua karena alasan serupa. Komisioner KPAI, Jasra Putra, menyebut, tanda-tanda kecanduan bisa dilihat ketika orangtua mengambil *gadget*-nya, lalu sang anak mengamuk atau menangis kencang dan teriak. Dia pun beranggapan, apabila sudah ada anak-anak yang masuk rumah sakit jiwa karena kecanduan gim, maka situasinya sudah gawat. Jasra mengungkapkan, memang selama pandemi ketika anak-anak banyak di rumah, durasi penggunaan *gadget* menjadi lebih tinggi. Selain untuk pembelajaran sekolah banyak melalui

daring, *gadget* juga dipakai oleh anak-anak untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan bermain gim *online*. Dalam survei KPAI di bulan Juni 2020, dari 25 ribu anak yang disurvei usia 10 sampai 18 tahun, 70 persen di antaranya sudah memiliki *gadget* sendiri. *Gadget* itu difasilitasi oleh orang tua mereka.[2] Dampak negatif dari hal tersebut salah satunya adalah banyak anak milenial tidak mengingat perjuangan tokoh pahlawan kemerdekaan dalam memperjuangkan bangsa Indonesia. Anak milenial justru lebih dengan mudah mengingat *hero* atau pahlawan yang ada di gim daripada tokoh pahlawan kemerdekaan.

Dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mencoba mengembangkan sebuah game android tebak tokoh pahlawan kemerdekaan untuk menunjang minat belajar anak milenial atau orang dewasa dalam mengingat kembali tokoh-tokoh pahlawan kemerdekaan dengan penelitian berjudul "Pengembangan Game Android "Tebak Gambar Pahlawan" Sebagai Media Pembelajaran". Dengan game ini diharapkan anak-anak dapat tertarik untuk kembali belajar dan mengingat siapa tokoh kemerdekaan bangsa Indonesia yang telah gugur dalam mempertahankan kemerdekaan, alasan penulis mengambil tema pahlawan karena di masa sekolah daring ini banyak anak-anak yang lebih menghabiskan waktunya bermain gim daripada belajar, oleh karena itu membuat beberapa anak tidak mengingat siapa tokoh pahlawan kemerdekaan. Untuk pembuatan game ini penulis menggunakan *software* Construct 2 sebagai media pendukung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan gim *android* “Tebak Gambar Pahlawan” untuk media pembelajaran?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game yang disajikan merupakan game tebak gambar, nantinya pemain akan menebak nama pada gambar yang sudah disediakan.
2. Game ini hanya dapat dimainkan secara single player.
3. Game yang dibuat merupakan game 2 dimensi.
4. Game ini untuk tingkat anak-anak mulai dari usia 4 tahun sampai 17 tahun.
5. Game ini bergenre edukasi dan kuis.
6. Game ini dimainkan secara offline.
7. Game ini dibuat menggunakan software construct 2.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat game tebak gambar pahlawan sebagai alat bantu pengenalan tokoh pahlawan kemerdekaan ke anak-anak.
2. Mengimplementasikan metode perancangan game *android* sebagai media pembelajaran.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian, antara lain adalah:

### 1. Bagi peneliti

- a) Menambah wawasan tentang *software construct 2*, *Adobe Photoshop* dan *software Website 2 APK Android App Builder*.
- b) Meningkatkan kemampuan dalam membuat game dan menyusun laporan.
- c) Memberikan tambahan pengetahuan tentang desain grafis, *script* dan gim edukasi.

### 2. Bagi Pemain

- a) Sebagai sarana alat bantu penunjang terjadinya proses belajar.
- b) Sebagai alat bantu untuk orang tua dalam mengenalkan tokoh pahlawan kemerdekaan ke anak-anak.

### 3. Bagi Institusi / Universitas

- a) Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game dengan *software construct 2*.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1.6.2 Metode Observasi**

Metode observasi adalah proses yang kompleks, terdiri dari berbagai macam proses biologis maupun psikologis. Namun proses yang paling penting ialah ingatan dan pengamatan. (Sutrisno Hadi)

### **1.6.3 Metode Analisis**

Melakukan observasi dengan cara mencari data dari anak-anak yang mengalami kecandungan bermain gim, selanjutnya dari keseluruhan data tersebut dilakukan proses pengklarifikasian berdasarkan informasi yang dibutuhkan.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan ini penulis menggunakan flowchart untuk menentukan alur dari game yang akan dibuat.

### **1.6.5 Metode Pengujian**

Setelah tahap pembuatan *script* selesai, dilakukan pengujian terhadap produk dengan menggunakan metode *Black Box* dan *White Box*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan. Sistematika yang akan digunakan pada penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :



## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang kajian pustaka, teori tentang pengertian *game*, *android*, *genre game*, *platform game*, *software*, media pembelajaran.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam perancangan game *android* "Tebak Gambar Pahlawan".

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses perancangan game *android* "Tebak Gambar Pahlawan" dari proses seperti desain game, *layout game*, *sound*, *script*, *testing* dll.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.