

BAB I

PENDAHALUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia digital game terus berkembang pesat. Berbagai genre muncul sesuai dengan kebutuhan pasar, termasuk di dalamnya, educational game. Permainan dengan mengusung tema edukasi menyediakan konten interaktif dan kolaboratif untuk keperluan pembelajaran. Melalui permainan, maka dibuatlah konsep Game Based Learning untuk memenuhi kebutuhan edukasi[1].

Game dapat mengembangkan kreatifitas dan daya pikir anak, serta menanamkan mind set ke anak-anak dalam bentuk edukasi sekaligus memberikan hiburan. Proses tumbuh kembang anak tidak terlepas dari bermain, sehingga game yang di mainkan sebaiknya membawa dampak yang edukatif. Perusahaan energi E.O.N telah mensurvei 2000 orang partisipan yang menunjukkan bahwa sekarang ini anak-anak lebih menyukai hiburan elektronik, seperti video game, dibandingkan dengan mainan tradisional, seperti Lego, boneka, ataupun rumah-rumahan [2]. Hal itu telah membuktikan terjadinya pergeseran dari game tradisional menjadi game elektronik.

Sekarang ini game tidak hanya dapat dimainkan di Personal Computer (PC), namun dapat juga dimainkan di gadget / smartphone. Menurut survei sebuah perusahaan market research, NPD,pada tahun 2009 hanya delapan persen anak-anak yang memainkan game di smart phone, namun pada tahun 2011 telah meningkatkan menjadi 38 persen. Sehingga dapat dilihat bahwa anak-anak secara perlahan mulai meninggalkan game PC dan beralih ke mobile game.

Keunikan, keanekaragaman dan ciri khas rasa dari masakan nusantara membuat banyaknya masakan nusantara yang di gemari oleh generasi muda saat ini salah satunya masakan khas Kalimantan Timur. Generasi muda saat ini banyak yang ingin mencoba membuat sendiri masakan yang mereka gemari, akan tetapi yang sering menjadi kendala untuk mempelajarinya adalah bagaimana cara membuat dan apa saja bahan yang diperlukan dalam masakan tersebut. Kemudian muncul masalah dalam hal mempelajari bagaimana tata cara memasak dengan cara yang interaktif dan menarik serta tidak monoton. Sehingga akan menumbuhkan rasa keinginan untuk mengaplikasikan masakan yang mereka gemari.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, permainan dapat menjadi salah satu media untuk memberikan edukasi tentang tata cara dalam memasak masakan khas Kalimantan Timur dan bahan yang digunakan. Sehingga dengan adanya game ini dapat membantu generasi muda untuk menumbuhkan rasa keinginan untuk mengaplikasikan masakan yang mereka gemari dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah adalah Bagaimana membangun suatu permainan yang dapat memberikan informasi resep makanan khas kaltim kepada generasi muda berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek-aspek yang dibutuhkan dalam membangun suatu aplikasi sistem informasi maka diperlukan batasan-batasan yang jelas dalam membangun aplikasi ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Game resep hidangan Kalimantan Timur ini berbasis Android.
2. Terdiri dari 3 bagian yaitu hidangan utama, hidangan pembuka, dan hidangan penutup.
3. Pembuatan game menggunakan Unity3D dengan perspektif dua dimensi.
4. Segmentasi usia anak untuk permainan ini adalah para remaja.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membuat game edukasi tentang pengenalan masakan-masakan khas Kalimantan Timur pada sistem operasi Android.
2. Pengguna, khususnya remaja agar biasa menjaga atau melestarikan budaya tentang masakan khas daerah.
3. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat :

1. Manfaat Bagi Peneliti :
Mendapatkan pengetahuan lebih tentang bagaimana membuat game informasi yang interkatif.

2. Manfaat Bagi Para Pengguna Game

Pengguna dapat lebih mengetahui masakan khas daerah Kalimantan Timur dari bermain sebuah game dan dapat membantu melestarikan agar budaya tersebut tidak terpengaruh dari budaya lain.

3. Manfaat Bagi Para Pengembang

Memberikan tambahan pengetahuan dan referensi dalam penerapan edukasi dan informasi budaya kedalam sebuah game.

1.5 Metode Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, metode yang dipergunakan untuk memperoleh data-data antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan/Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mensurvey langsung guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi tersebut.

2. Wawancara & Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara tatap muka langsung dengan pihak Kejaksaan dan melakukan wawancara guna menanyakan hal yang diperlukan guna melengkapi kebutuhan-kebutuhan dalam membangun aplikasi tersebut. Dan melakukan pencatatan langsung guna menjadi data asli yang nantinya akan menjadi patokan.

3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi – referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

1.6 Metode Pengembangan

Dalam melakukan desain *game* edukasi dan model pengembangannya, didasarkan pada metodologi pengembangan *Game Development Life Cycle*. Terdapat enam aktivitas, yang setiap aktifitasnya harus selesai sebelum masuk ke aktivitas yang lainnya. Keenam aktivitas tersebut adalah initiation, pre-production, production, testing, beta, dan realease[3].

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai refrensi penulis dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori ini diambil dari literatur- literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

