

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia digital game terus berkembang pesat. Industri teknologi berlomba-lomba untuk menciptakan game yang menarik baik untuk orang dewasa, remaja atau anak-anak.. Berbagai genre muncul seiring berjalannya waktu, termasuk di dalamnya game edukasi.

Saat ini, di Indonesia juga semakin berkembang industri dalam bidang game. Perkembangan itu terbukti dengan mulai banyaknya perusahaan teknologi yang mengarah produksi pembuatan game. Game berbasis system operasi desktop dan smartphone peminatnya sangat tinggi, dapat dilihat dari game yang telah di unduh sebagian besar berasal dari Indonesia.

Bermain game merupakan kegiatan yang disukai di semua kalangan mulai dari orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Banyak game yang dimainkan oleh anak-anak namun tidak sesuai dengan usia mereka. Game untuk anak-anak seharusnya game yang mendidik, jika dibiarkan bermain game sesukanya dapat mempengaruhi psikologi anak.

Dengan alasan tersebut, game dengan mengusung tema edukasi menyediakan konten interaktif dan kolaboratif untuk keperluan pembelajaran. Melalui game, maka dibuatlah konsep *Game Based Learning* untuk memenuhi kebutuhan edukasi.

Pembelajaran pengenalan daerah-daerah di Indonesia untuk anak usia dini masih sangat monoton. Orang tua atau guru mengenalkannya melalui gambar yang ada di peta, papan tulis, atau ketika berada didalam museum. Tentu saja, ini tidak efektif dan tidak efisien dalam pembelajaran anak-anak yang cenderung melihat sesuatu menarik perhatian. Selain itu unsur-unsur yang membantu belajar juga sangat sedikit meliputi gambar dan teks.

Oleh karena itu penulis akan membuat game edukasi untuk desktop yang bisa menambah daya ingat anak serta membantu belajar daerah-daerah di Indonesia. Maka penulis mengambil judul skripsi **Perancangan dan Pembuatan Game Pembelajaran “Pengenalan Daerah-daerah di Indonesia” untuk Anak Usia Dini**. Game ini digunakan untuk anak usia khususnya berumur 4-8 tahun, agar bisa menambah kemampuan berfikir dan daya ingat anak serta mendapatkan pembelajaran dari Game. Sehingga pemain selain terhibur juga mendapat pengetahuan yang bermanfaat dari game tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Meninjau latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat game “Pengenalan Daerah-daerah di Indonesia” yang bisa menjadi media untuk pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat memberikan pemahaman tentang suatu materi dengan memberikan konsep *Game Based Learning*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

Pengenalan daerah-daerah terbagi berdasarkan jumlah provinsi yaitu 34 provinsi.

1. Pengenalan daerah-daerah terbagi berdasarkan jumlah provinsi yaitu 34 provinsi.
2. Game ini terdiri 3 level setiap provinsi.
3. Game ini memiliki main menu: Play, Help dan Level.
4. Game ini bersifat *single player*.
5. Game ini berjalan pada komputer / desktop
6. Software yang digunakan Adobe Flash CS6, Corel Draw X6, Adobe Photoshop CS 6, Adobe Audition CS 6, Adobe Premiere Pro CS6

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat permainan sekaligus pembelajaran dalam pengenalan daerah-daerah di Indonesia.
3. Pengguna, khususnya anak-anak dapat belajar tentang pengenalan daerah-daerah di Indonesia secara interaktif.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah

### 1. Peneliti

Mendapat pengetahuan mengenai pembuatan game edukasi Interaktif dengan mengimplementasikan *game based learning*.

### 2. Pengguna/anak - anak :

Anak-anak dapat belajar mengenal daerah-daerah di Indonesia melalui metode permainan, dan orang tua mendapat alternative media pembelajaran untuk mengenalkan daerah-daerah di Indonesia melalui game.

### 3. Pengembangan Teknologi Informasi

Memberikan tambahan pengetahuan dan referensi dalam penerapan *game based learning* dalam sebuah permainan.

### 4. Bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi mereka mengembangkan dan membuat game.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan hasil yang optimal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool dan Bahasa Pemograman

3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Animasi
6. Menentukan Suara
7. Menentukan Timeline
8. Pembuatan Game
9. Publisng
10. Testing
11. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan memperoleh data dari buku-buku dan internet tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Buku-buku tersebut diperoleh dari perpustakaan, rental buku, dan milik sendiri.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisa.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang ladasan teori, definisi dan gambaran perangkat lunak yang digunakan

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas latar belakang cerita alturnan permainan, genre action, karakter yang terdapat pada game, dan arsitektur game.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini aka menjabarkan hasil ujicoba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

