

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi, kebutuhan manusia akan teknologi juga berkembang untuk tujuan pembelajaran serta hiburan. Salah satu bentuknya adalah dalam dunia *game* yang berbasis komputer. Karena selain untuk hiburan atau mengisi waktu luang, *game* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik serta tidak membosankan, khususnya bagi kalangan anak-anak atau siswa.

Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mendorong proses pembelajaran untuk menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode pengajaran baru akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa akan mudah mengerti dan menangkap apa yang mereka pelajari. Salah satu cara untuk mendorong pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan alat bantu belajar yang disebut media. Di mana salah satu bentuknya adalah *game*.

Seperti apa yang telah dijelaskan, *game* selain bertujuan untuk hiburan juga bisa digunakan sebagai sarana pendidikan yang menarik dan menyenangkan. *Game* juga dapat mengajarkan banyak keterampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan.

Dan dengan banyaknya *game* yang bermunculan seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi ini, tak dapat dipungkiri bahwa siswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* daripada belajar. Oleh

karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat digunakan *game* yang bersifat edukasi.

Penggunaan *game* edukasi Bajdat (Baju Adat) pada *desktop* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa atau sebagai sarana untuk memahami serta mengenal adat budaya Indonesia, khususnya baju adat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi Bajdat berbasis *desktop* dengan menggunakan aplikasi *Construct 2*?”

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* dibangun menggunakan *Construct 2*,
2. Hanya dapat dimainkan secara *single player*,
3. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa SD kelas 4 dan 5,
4. *Game* ini hanya mengenalkan baju adat dari beberapa kota besar di Indonesia, seperti Aceh, Bengkulu, Jakarta, Yogyakarta, Madura, Bali dan Papua,
5. *Game* hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer dengan OS Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat *game* edukasi Bajdat berbasis *desktop* yang menarik dan menyenangkan,
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma 3 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan tentang baju adat yang terdapat di Indonesia, dan selain itu dapat menambah pemahaman tentang *game engine Construct 2*.

2. Manfaat bagi Masyarakat umum dan IT

- a. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengenal baju adat melalui *game* edukasi yang menarik dan menyenangkan,
- b. *Game* edukasi ini dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar atau lebih tepatnya mengenal baju adat yang terdapat di Indonesia.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan sistem *game development life cycle* dalam pengerjaannya. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap perencanaan

Dalam pembuatan sebuah *game*, diperlukan perencanaan yang matang dan tepat. Perencanaan dapat dilakukan dengan metode pengumpulan data, sumber data, dan teknik pengumpulan data.

2. Tahap perancangan

Dalam tahapan ini, penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan *game* Bajdat. Dasar-dasar itu kemudian dirangkum dalam sebuah desain *game* yang disebut *game document*. Dokumen ini adalah rancangan keseluruhan *game* yang akan dibuat. Rancangan itu berupa ide, konsep, karakter, cerita, *gameplay*, dan objek-objek yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan *game* ini.

3. Tahap pembuatan dan implementasi

Pada tahap ini penulis mendesain objek yang dibutuhkan yang kemudian akan dikembangkan dan dibangun menjadi suatu sistem atau aplikasi yang sudah dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Kemudian akan dilakukan testing terhadap program yang telah dibuat tersebut. Mengukur kelayakan suatu program untuk kemudian dipublish.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam pembuatan *game* Bajdat. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

