

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan aplikasi paling populer yang digunakan pada smartphone. Dimulai pertama sejak era *game* Tetris yang disematkan pada perangkat ponsel Hagenuk MT-2000 hingga era *game* pada smartphone bersistem operasi android yang banyak kita kenal saat ini. *Game* yang bertujuan untuk hiburan dapat mengakibatkan kecanduan, dan akan berdampak buruk apabila konten yang dimuat dalam *game* tersebut hanya berisi hal negatif yang tidak dapat memberikan nilai lebih pada *game* tersebut selain hiburan.

Menurut Marc Prensky seorang penulis dan pembicara, *Edugame* (Game Edukasi) adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Edugame* adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer (marcprensky.com, 2012). Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan *game* edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya *game* tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik (republika.co.id, 2011).

Game edukasi 'Temukan Aku' yang ditujukan sebagai *game* pembelajaran untuk balita merupakan *game* berbasis android yang dapat dimainkan oleh balita dengan mudah. Pada *game* ini balita dibimbing untuk mengenali hal-hal yang

dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang objek-objek yang ada di dunia ini. Game ini merupakan game *hidden object* yang bergenre puzzle yaitu pemain harus dapat menemukan objek-objek tersembunyi sesuai dengan petunjuk yang diberikan, sehingga balita tersebut akan mencari benda apa yang harus dicari sekaligus memperoleh pengetahuan baru penjelasan benda tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan uraian latarbelakang masalah diatas, maka penulis mengasumsikan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana cara membuat *game* edukatif untuk balita 'Temukan Aku' berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. *Game* ini dimainkan oleh *single player*.
2. *Game* ini dibuat untuk balita usia 3-5 tahun.
3. *Game* Edukasi ini bertema petualangan, bagaimana pemain dapat menemukan benda tersembunyi yang sesuai dengan perintah dan melanjutkan ke daerah penjelajahan lain.
4. *Game* ini dibuat untuk sistem operasi android.
5. Belum tersedia menu *hint* dalam *game* ini.
6. *Game* ini tidak menggunakan sistem penilaian.

7. Software pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah Construct 2 sebagai inti, sedangkan software lain seperti Adobe Soundbooth, Corel Draw X4, dan Adobe Photoshop CS5

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian pada skripsi ini adalah :

1. Menciptakan sebuah *game* edukasi yang mampu memberikan nilai lebih dari sekedar hiburan.
2. Memberikan pengetahuan kepada balita dalam mengenal objek-objek baru.
3. Mengimplementasikan game 'Temukan Aku'.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa metode yang mendukung proses analisis sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan permasalahan yang terjadi memungkinkan terciptanya penelitian yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu penulis menggunakan metode-metode berikut dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1 Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan *game*.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait dalam bidang *game*.

1.5.2 Analisis

Analisis adalah perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat beserta dengan pematapan konsep, antara lain:

1. Tema
2. Rule
3. Latar belakang cerita
4. Rincian game
5. Arsitektur
6. Storyboard

1.5.3 Produksi

Setelah proses analisis telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi:

1. Produksi karakter
2. Produksi property, background dan object
3. Pembuatan opening
4. Pembuatan button

5. Pembuatan animasi
6. Pembuatan efek suara dan rekaman
7. Pembuatan *game*

1.5.4 Evaluasi

Setelah proses pengumpulan data, analisis, produksi sudah dilakukan maka proses terakhir yang dilakukan adalah evaluasi yaitu pengujian game untuk menentukan kesalahan atau error pada aplikasi yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang melakukan penelitian, perumusan masalah, penentuan batasan masalah, maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian, metode penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan pustaka yang digunakan serta pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan game, sesuai dengan teori yang telah dipaparkan di bab sebelumnya. Proses perancangan memiliki tahapan pembuatan *game* yang terdiri dari penentuan *genre*, penentuan

tool, penentuan *gameplay*, perancangan grafis, perancangan *sound*, perancangan *timeline*, pembuatan *game* dan *publishing*

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses pembuatan *game* berdasarkan rancangan dari bab sebelumnya dan disertai dengan pengujian *game* dan manual program.

5. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber referensi-referensi yang digunakan penulis dalam proses penelitian. Terdiri dari kajian-kajian secara teoritis maupun praktis yang relevan dengan topik permasalahan yang sedang diteliti.