

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi game semakin cepat, hal ini juga sudah mulai berkembang pada bidang *mobile phone* atau yang biasa disebut dengan *handphone*. *Mobile phone* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya game *mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain dan belajar kapan saja. Salah satu *mobile phone* yang sekarang diminati oleh banyak orang adalah *mobile phone* android, karena sistem operasinya yang bersifat *open source*.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile*, yang biasanya digunakan pada *handphone*, *smartphone*, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi *open source*, android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis *mobile phone*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri terutama aplikasi game dan media pembelajaran

Seiring dengan perkembangan industri game, jenis-jenis gamepun semakin bervariasi, salah satunya adalah *edutainment game*, game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. Oleh karena itu penulis bermaksud merancang sebuah *Game Design Document (GDD)* tentang belajar kosakata bahasa inggris karena di Indonesia sendiri, mempelajari bahasa Inggris masih merupakan sesuatu hal yang sangat sulit dan bahkan terkadang menakutkan

bagi beberapa siswa/siswi. Padahal bahasa Inggris adalah bahasa Internasional. Salah satu faktor yang membuat bahasa Inggris menjadi susah adalah kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosa kata.

Game Design Document (GDD) adalah gambaran bagaimana sebuah game itu akan dibuat. Setiap hal yang mendetail pada sebuah game harus disebutkan didalamnya. Jika tidak terdapat dalam GDD, maka seharusnya tidak ada didalam game. GDD adalah dokumen acuan. Anggota tim pengembang harus mengacu pada acuan tersebut dalam pembuatan game, karena bisa jadi isinya akan berkembang sesuai dengan kebutuhan setiap detail pada game.

Menurut Bob Gates (2004), pembuatan game akan dimulai dari pembuatan game desain dokumen. Game desain dokumen digunakan untuk menjadi landasan pengembangan game tersebut, dan untuk menarik minat pembaca serta menginformasikan gambaran keseluruhan game yang akan dibuat kepada tim pengembang

GDD bisa dikatakan sebagai *living document*, yang artinya perubahan bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan baru. Namun perubahan yang dilakukan pada GDD tidak boleh dilakukan terlalu sering. Sebab jika perubahan pada GDD yang terlalu sering akan mengganggu implementasi pada game yang dibuat.

Menurut Eko Nugroho seorang game desainer dari Kummara Studio Bandung (2013). Game design menjadi sangat penting karena proses ini yang kemudian menentukan bentuk, keunikan, serta fungsi dari sebuah game. Setiap game adalah sebuah karya dan selayaknya memiliki bentuk, keunikan, dan fungsi tertentu - bukan sekedar mengikuti apa yang sudah ada sebelumnya.

Game Vocab Mania merupakan sebuah game *mobile* edukasi, dirancang untuk melatih kecerdasan khususnya bagi anak-anak dalam mengingat dan menghafal kosakata (*daily vocabulary*). Diharapkan setelah memainkan game ini dapat memancing dan meningkatkan minat belajar anak dalam mengenal banyak kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul "Pembuatan *Game Design Document* "Vocab Mania" (Menyusun Gambar Dengan Kosakata Bahasa Inggris) Berbasis android".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat di latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat *Game Design Document* "Vocab Mania" untuk android ?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. *Game Design Document* yang mencakup seluruh detail yang terdapat pada game Vocab Mania yang meliputi :
 - a. *High Concept Document*
 - b. *Game Treatment Document*
 - c. *Character Design Document*
 - d. *World Design Document*

2. Game ini bisa dimainkan oleh semua kalangan, tetapi di utamakan untuk siswa sekolah dasar atau bagi pemula bahasa Inggris.
3. Software yang digunakan :
 - a. Microsoft Office Word 2010
 - b. Adobe Photoshop CS3

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam pembuatan Game Design Document ini termasuk mengenai coding program dan penginstalan software.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan *Game Design Document* yang detail sehingga dapat menjadi acuan utama dalam pembuatan game Vocab Mania.
2. Memberikan hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh semua kalangan.
3. Mendorong minat mahasiswa untuk menjadi developer *Game Design Document*.
4. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Internal

1. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan dan pengaplikasian di dunia kerja.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun *Game Design Document* sesuai aturan – aturan yang berlaku didalamnya, sehingga dapat menghasilkan suatu karya game yang menghibur dan berkualitas.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Eksternal

1. Mengasah keterampilan dan kemampuan berbahasa Inggris dalam game Vocab Mania.
2. Dapat menjadi hiburan dan media pembelajaran bahasa Inggris bagi para pengguna ponsel Android.

1.6. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Survey

Melakukan survey pada game-game yang berjenis *edutainment game* yang sudah pernah ada, sebagai bahan referensi untuk skripsi ini.

1.6.2 Metode kepustakaan

Yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6.3 Metode Eksperimental

Melakukan uji coba GDD pada game yang akan dibuat, apakah ada ketidaksesuaian antara GDD yang dirancang dengan game yang telah dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar game, Android game, *Game Design Document* (GDD), dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen – komponen penyusun *Game Design Document* (GDD), sehingga GDD telah siap untuk menjadi acuan dalam penyusunan game Vocab Mania.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses implementasi dari GDD yang telah disusun kedalam game Vocab Mania sehingga semua detail dalam game telah sesuai dengan GDD yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.