

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi global saat ini yang berkembang begitu pesat sangatlah berpengaruh pada kehidupan masa kini yang dimana setiap kehidupan manusia ditunjang dengan kebutuhan akan teknologi sekarang. Atas dasar tersebut maka direncanakanlah untuk memanfaatkan pesatnya teknologi masa kini dalam bidang animasi dan game didalam pembuatan skripsi.

Game telah menjadi sebuah komoditi bagi kehidupan manusia baik dalam segi bisnis ataupun hobi, sampai saat ini sudah berdiri berbagai macam perusahaan game di banyak Negara di dunia seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat maupun di Indonesia. Itu semua dikarenakan game telah melekat pada manusia modern saat ini. Berbagai alat permainan telah bermunculan dari dahulu baik dalam bentuk console, gadget, bahkan dalam PC sekalipun. Para perusahaan game berlomba – lomba membuat game yang menarik untuk para gamer di dunia dan mencari berbagai macam ide agar game tersebut menarik dan inovatif dan hasilnya game tersebut dapat menarik hati para konsumen baik dari usia muda sampai usia lanjut pun menyukai game.

Edukasi pada era dahulu maupun sekarang juga merupakan suatu hal yang penting untuk dimiliki pada setiap orang, dikarenakan bahwa edukasi tersebut akan berguna untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dalam membudidayakan alam, dan bisa untuk membantu dirinya untuk membuat suatu inovasi agar bisa menunjang atau membantu kehidupan.

Di lihat dari era globalisasi saat ini menimbulkan kemajuan di segala bidang, salah satunya agar para remaja mampu mengikuti perkembangan zaman adalah belajar bahasa. Misalnya : belajar bahasa jepang, bahasa inggris bahkan Bahasa Korea pun saat ini sudah tidak asing lagi, mengingat Korea sebagai negara berkembang yang produknya banyak di pasarkan di Indonesia dan meningkatnya hallyu wave di dunia membuat para remaja menyukai hal – hal yang berhubungan dengan negara Korea, baik budaya, music, tempat wisata bahkan bahasa korea. Belajar bahasa tidaklah sulit. Banyak media yang bisa digunakan untuk membantu dalam mempelajari bahasa ini. Dengan pembuatan game pun kita dapat belajar bahasa korea sambil bermain untuk menarik remaja agar tidak jenuh dalam mempelajari serta menghafal kosakata dalam bahasa korea.

Atas dasar – dasar yang telah disebutkan diatas maka dalam skripsi ini akan membuat game berbasis android yang bertemakan Learning Korean dimana game tersebut bertujuan untuk membantu para remaja yang kesulitan dalam menghafal huruf hangul serta yang ingin mempelajari bahasa korea agar lebih mudah dalam penghafalan kosakata dengan mempelajari penulisan huruf hangul yang benar. Agar dapat menghafal kosakata bahasa korea dengan huruf hangul dengan mudah, tidak jenuh serta menyenangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat game education Learning Korean.

1.3. Batasan Masalah

Untuk penulisan topic skripsi yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka skripsi ini membahas hal – hal sebagai berikut :

1. Game ini bergenre edukasi atau pendidikan.
2. Pembuatan Game berbasis android berupa edukasi terhadap remaja sampai dewasa.
3. Menyertakan animasi – animasi menarik agar tidak jenuh, dan juga mombaerikan instruksi – instruksi untuk memainkan game ini.
4. Memberikan contoh – contoh huruf hangul dan cara menulis serta membacanya.
5. Mempelajari penulisan huruf hangul disertai dengan contoh kosakatanya.
6. Pembuatan aplikasi menggunakan Software :
 - a. Eclipse versi Galileo
 - b. Adobe Photoshop cs3
 - c. Corel Draw X5
 - d. Audacity

1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai media penerapan dan pengembangan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta dengan konsentrasi multimedia.
2. Membuat game Learning Korean berbasis android.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata I sistem informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta

4. Membantu remaja agar dapat dengan mudah mempelajari penulisan hangul korea dan menghafal kosakata dalam bahasa korea.
5. Sebagai media penerapan ilmu serta uji coba kerja sebelum terjun ke dunia kerja yang lebih mempunyai daya saing tinggi.
6. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat baik bagi penulis maupun bagi pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan diluar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih
- b. Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nanti
- c. Pembuatan dokumentasi serta dapat dijadikan referensi buat orang lain maupun diri sendiri
- d. Buat para remaja Indonesia yang ingin belajar bahasa korea dapat dijadikan suatu system pembelajaran yang menarik berbasis game sehingga dapat meningkatkan pembendaharaan kata dalam bahasa korea serta membantu mempelajari penulisan huruf hangul korea.
- e. Bagi orang tua atau wali dijadikan suatu system pembelajaran alternative yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi

belajar karena sudah dikemas dalam bentuk audiovisual yang menarik.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1.6.1 Mengumpulkan data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah :

1. Metode Observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang akan dibuat. Dalam hal ini penulis melakukan dengan mempelajari dari game – game yang telah dibuat dengan memperhatikan kesamaan serta kekurangan dan kelebihan, yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan game yang sedang dikerjakan.

2. Metode Study Pustaka

Metode study pustaka yaitu dengan mempelajari sumber bacaan yang berhubungan dengan pembuatan game yang sedang dikerjakan, kebutuhan akan sumber yang digunakan sebagai referensi, dalam hal ini bukan hanya berupa pustaka seperti buku, tetapi juga contoh atau tutorial yang mungkin tidak dapat diperoleh dengan membaca buku, untuk itu penggunaan computer untuk mencari data yang berasal dari internet baik itu berupa Pdf, doc, Html ataupun data berupa contoh atau video dan lain

- lain yang sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan dalam menyempurnakan pembuatan game ini.

1.6.2 Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

1.6.3 Perancangan Sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam pembuatan aplikasi sehingga system dapat berjalan sesuai dengan harapan.

1.6.4 Pembuatan aplikasi

Dari perancangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan Software :

1. Eclipse versi Galileo
2. Adobe Photoshop cs3
3. Corel Draw X5
4. Audacity

1.6.5 Pengujian Sistem

Pengujian system ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut telah berjalan dengan baik sesuai dengan harapan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang sejarah dari game, beberapa penjelasan awal dari proses pembuatan dari game serta mengenai beberapa perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam pembuatan game tersebut.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa mengenai gambaran awal dari sebuah game dan bagaimana merancang game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game dengan mereferensikan pembuatan game " Learning Korean".

BAB V PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.