

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Richard Rouse (Rouse,2005), menyatakan bahwa tahap pembangunan sebuah game dibagi menjadi empat, yaitu pengembangan konsep, membuat desain, arsitektur, dan terakhir memproduksi game tersebut. Jika dipetakan menggunakan tahapan *game development life cycle* tahap membuat desain setara dengan *requirement gathering*, pada tahap membuat arsitektur game setara dengan desain dan tahap memproduksi game dapat disebut setara dengan *construction dan testing*. Pengembangan konsep game merupakan tahap diluar pengembangan game dan sering disebut dengan tahap pengembangan ide. [1]

Dengan pandangan filosofis kita mempercayai bahwa pada dasarnya manusia tidak dapat mencipta. Artifak yang dihasilkan adalah hasil dari mempelajari beragam obyek yang ada, kemudian dikombinasikan dengan elemen dari keberagaman obyek tersebut, guna menghasilkan ragam yang baru. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka untuk membentuk kemampuan mengembangkan konsep game yang menarik dan menurunkan konsep tersebut ke ranah desain, diperlukan pengalaman dan pengetahuan tentang konsep dan desain dari beragam game yang sudah ada.[2]

Karena banyaknya minat terhadap game dalam rangka rekreasi, peneliti berencana untuk memberikan edukasi tentang berbagai tahapan pembuatan game sederhana terhadap masyarakat agar dapat mengenali game tidak hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga mengenal dan mengetahui tentang tata cara pembuatan game monopoli sederhana. Pembelajaran pembuatan game yang akan dibuat ini ditujukan kepada setiap elemen masyarakat awam yang tertarik untuk mempelajari pembuatan game.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana proses perancangan Game Design Document sebagai sarana media pembelajaran dalam game monopoli?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Rancangan dibuat dengan dokumen rancangan game.
2. Penjelasan tentang langkah rancang bangun game monopoli beta.
3. Penulisan skripsi fokus kepada rancang bangun Game Design Document game monopoli beta sebagai sarana edukasi.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan dokumen perancangan game.
2. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara teoritis  
Perancangan game monopoli sederhana sebagai sarana pembelajaran pembuatan game sederhana.
2. Secara praksis  
Hasil penelitian dapat menjadi bahan kajian perbandingan dan referensi dalam pengembangan dan implementasi pembuatan game sederhana sehingga dikemudian hari dapat semakin berkembang.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian dikumpulkan oleh peneliti dengan memperoleh data-data untuk kebutuhan penelitian. Game “*Monopoli Beta*” adalah game yang dirancang menggunakan *game design document*.

### **1.7 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan penulis menggunakan kuisioner yang dibagikan kepada 30 audiens mahasiswa di Yogyakarta.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

1. BAB I : Pendahuluan, dalam hal ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.
2. BAB II : Landasan teori, yaitu bab yang menguraikan tentang kajian pustaka yang didapat dari jurnal maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini.
3. BAB III : Metodologi penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang objek penelitian, variabel, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.
4. BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.
5. BAB V : Kesimpulan dan saran, yaitu bab yang berisi kesimpulan hasil dan saran serta hasil penelitian.