

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini berkembang begitu cepat, salah satu faktor yang terpengaruh oleh teknologi yaitu bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, proses pembelajaran dalam bidang pendidikan mendapatkan banyak solusi dan lebih dipermudah. Salah satu teknologi informasi yang terus berkembang yaitu Android, sebuah *software* yang digunakan pada perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google [1]. Indonesia di juluki sebagai “raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur”. Android telah menguasai pasar *smartphone* di Indonesia, riset pasar menempatkan Android sebagai lima besar penguasa Tanah Air [2].

Pesona Indonesia dihiasi oleh keanekaragaman budaya Indonesia dari 34 provinsi, yang membuat berbagai daerah di Indonesia memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing seperti rumah dan baju adat yang berbeda-beda pada setiap daerah. Namun, kebudayaan Indonesia perlahan lahan mulai menghilang, padahal sistem pendidikan di Indonesia telah memasukan pelajaran tersebut ke dalam kurikulum agar anak-anak Indonesia mengetahui keanekaragaman budaya Indonesia. Untuk membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia, harus ada Inovasi baru dalam mengenalkan budaya kepada anak-anak. Hasil penelitian menyebutkan bahwa anak usia 6 – 12 tahun lebih cepat memahami dan menyukai *game* [3], 54% pengguna Android menginstal tiga atau lebih *game* di Androidnya dan 24% menghabiskan waktu lebih dari satu jam untuk bermain *game* [4].

Game menjadi faktor penghambat proses belajar anak, namun *game* dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran, dalam membantu mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia, khususnya 5 rumah adat di Indonesia. Sistem pembelajaran melalui *game* ini disebut *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer [5]. Pemanfaatan *game* edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game* edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. *Game* ini akan

mengajak pemainnya menjelajahi rumah adat berbagai daerah di Indonesia melalui pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dalam bentuk kuis. Akan ada beberapa level dalam game ini.

Metode pengembangan perangkat lunak diperlukan untuk pengembangan lingkungan belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). *Game Development Life Cycle* (GDLC) adalah metode yang berhubungan dengan pengembangan game dari awal hingga akhir. Dimulai dari tahap *initiation* atau pengumpulan ide untuk perancangan game yang akan dibuat, tahapan kedua yaitu *pre-production*, selanjutnya *production*, kemudian tahapan *testing* dan tahapan terakhir yaitu *release* [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok masalah yang dihadapi adalah bagaimana merancang *game* edukasi menggunakan *construct2* untuk Android ?

1.3 Batasan Masalah

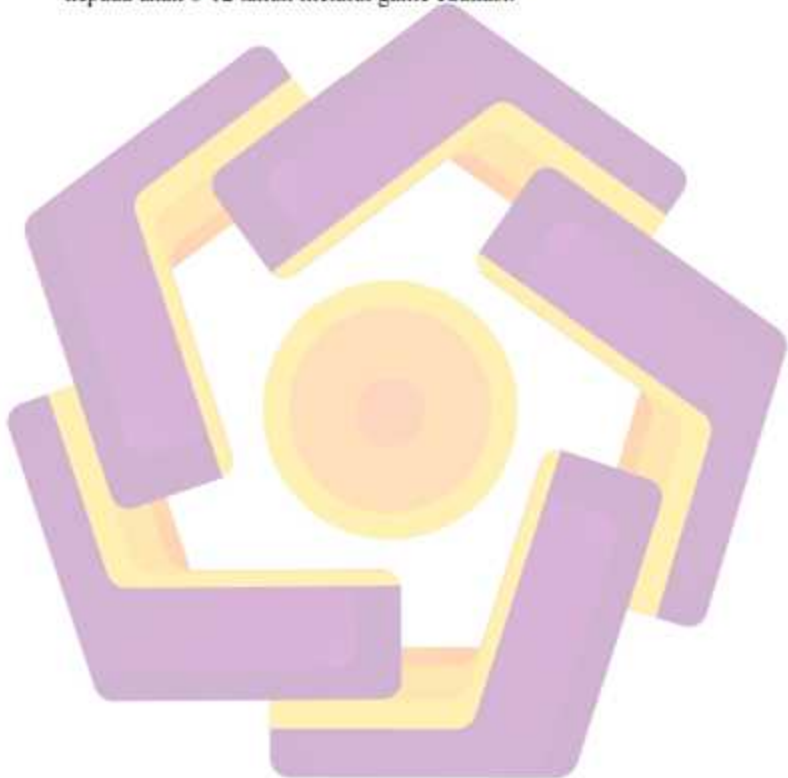
Dalam pembuatan *game* ini memfokuskan pada beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Mengenalkan 5 rumah adat di Indonesia melalui *game* edukasi.
2. *Game* dimainkan oleh anak berusia 6-12 tahun.
3. *Game* hanya berjalan di sistem operasi android.
4. *Game* dimainkan secara *offline*.
5. *Game* termasuk genre *best trivia game*.
6. Peneliti menggunakan *construct 2* secara gratis dengan scene dan fitur terbatas sehingga fitur-fitur tidak lengkap dan membuat *game* menjadi tidak leluasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun *game* edukasi pengenalan 5 rumah adat daerah di Indonesia untuk Android menggunakan *construct2*.
2. Memudahkan sistem pembelajaran dalam mengenalkan 5 rumah adat kepada anak 6-12 tahun melalui *game* edukasi.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dan memahami jalan pemikiran secara keseluruhan. Penyusunan tugas akhir ini akan diuraikan menjadi beberapa bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan di uraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori akan di uraikan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan akan di uraikan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan game.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan penulis akan memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari pembuatan game, pengujian dan hasil penelitian ini.

BAB V: PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku ataupun literatur yang digunakan oleh penulis.