

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dari usia anak-anak, dewasa maupun tua. selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah game juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada di sebuah game. Banyaknya jumlah dari jenis game yang muncul, menyebabkan adanya pengelompokan genre dari game. Genre game juga bertambah mengikuti perkembangan zaman, seperti genre action game, strategy game, RPG, sports game, education, vehicle simulation, construction dan management simulation, adventure game, artificial game, board dan puzzle (Adams, 2010:390).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, Sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki keterampilan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain anak secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Novan Ardy, 2012: 93).

Dengan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk membuat suatu game edukasi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Game "Find Me" Menggunakan Construct 2" dimana di dalam game tersebut memberikan suatu petunjuk berupa gambar benda dan pemain harus memilih jawaban yang benar

menggunakan Bahasa Inggris, yang mana diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar kata Bahasa Inggris dengan mudah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membantu anak-anak belajar membaca dan berbicara melalui Game Edukasi "Find Me"?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini mendapatkan hasil yang lebih baik maka penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. Game Find Me diutamakan untuk anak-anak diatas umur 6-7 tahun.
2. Aplikasi berbentuk game edukasi ini berupa gambar, teks, dan beberapa animasi di dalamnya.
3. Game Find Me hanya bisa dimainkan menggunakan android.
4. Game Find Me hanya menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia untuk di panduan bermain dan Bahasa Inggris di dalam game ketika sudah bermain.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1(S1) Sistem informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat Game Edukasi dengan menggunakan software Construct 2.
3. Membantu anak-anak dalam mengenal kata Bahasa Inggris.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti :
  1. Sebagai tempat menuangkan ilmu dan pembelajaran dalam sebuah Game Edukasi.
  2. Mengetahui reaksi anak-anak ketika bermain game berbahasa inggris
  3. Sebagai tempat menuangkan waktu dan hobi.
  4. Sebagai tempat untuk mengaplikasikan hasil dari perkuliahan yang telah di dapatkan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Bagi Pengguna :

Membantu belajar bahasa inggris pada pengguna berupa game edukasi yang disertai dengan sebuah permainan agar pengguna tidak bosan sehingga lebih bersemangat.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan untuk perancangan dan pembuatan game ini adalah sebagai Berikut :

### Indie Game Development

Indie game Development adalah suatu video game yang dibuat perorangan (individu) atau suatu tim kecil (1-7 orang) tanpa dukungan dari penerbit video game. Adapun beberapa keuntungan menjadi Indie Development :

1. Ide game serta konsep game yang relative bebas karna tidak ada tuntutan dari penerbit.
2. Anggota yang sedikit membuat kita merasa dibutuhkan.
3. Dana yang disediakan sendiri dan keuntungan yang diperoleh diri sendiri.
4. Multi tasking (ide, konsep, ilustrator, programmer, dan tester game).

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian akan disusun secara sistematika dengan penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dari game Find Me yang sedang di buat.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dan landasan-landasan teori yang menjadi dasar pembuatan game Find Me.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan, tampilan grafis dan fitur-fitur dari game Find Me.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat

untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab yang merupakan akhir laporan skripsi yang berisi kesimpulan dari proses pembuatan game dan saran dari penulis.

