

BAB I

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 hampir setiap orang menggunakannya. Salah satu mobile phone yang sekarang diminati oleh banyak orang adalah mobile phone Android, karena sistem oprasinya yang bersifat open source.

Game termasuk kedalam media hiburan yang saat ini sangat diminati di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Bagi kalangan orang dewasa bermain game merupakan potensi ringan untuk menghilangkan stress setelah bekerja, dan bagi kalangan remaja dan anak-anak bermain game adalah hobi atau terkadang bisa juga sebagai pengisi waktu luang dikala senggang.

Seiring dengan perkembangan industri game, jenis-jenis game pun semakin bervariasi, salah satunya adalah edutainment game, game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. Melihat saat ini banyak sekali anak-anak bermain game yang kurang mendidik dan kurangnya edukasi yang terdapat di dalam game, sehingga membuat anak-anak terlena di dalam game dan melupakan kewajiban sebagai pelajar. Oleh karna itu penulis bermaksud merancang sebuah permainan atau game tentang belajar dan bersenang senang dengan bermain warna dan gambar.

Untuk menjadi perancang game, penulis memilih Scirra Construct 2 sebagai software yang digunakan. Scirra Construct 2 adalah engine untuk membangun game 2D yang berbasis HTML5 ke beberapa platform. Dengan Scirra Construct 2, game yang telah kita buat bisa di build ke platform seperti Web Browser, Android, Windows, Mac Os, dan Linux.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat game dengan mengangkat judul “Perancangan Game Edukasi Fun of Colour Berbasis Android” yang menggunakan Scirra Construct 2 sebagai media pembelajaran anak usia dini dengan mengubah cara belajar konvensional menjadi simulasi dengan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang jadi pokok permasalahan adalah “Bagaimana membuat game Fun of Color sebagai media edukasi yang dapat digunakan untuk android?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah antara lain:

1. Membuat aplikasi mobile pada platform Android yang memungkinkannya dapat dijalankan atau dimainkan pada smartphone / mobile device berbasis android.
2. Hanya dapat digunakan oleh single user.

3. Membuat aplikasi game edukasi dengan pilihan bermain yang berbeda sehingga user mendapat hiburan dan pembelajaran dari setiap kategori yang dimainkan.
4. Dalam pembuatan game ini software yang digunakan dalam proses perancangan game menggunakan tool Scirra Construct 2

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Membuat game edukasi yang implementasinya untuk anak dalam belajar.
2. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan aplikasi game ini antara lain:

1. Memberikan wawasan khususnya pada anak-anak.
2. Menciptakan permainan yang mengasah kemampuan untuk mengingat warna yang disertai dengan gambar.
3. Untuk memanfaatkan teknologi smartphone yang sudah tersedia sehingga dapat dioptimalkan dalam menggunakannya.
4. Memberikan permainan yang bermanfaat untuk menambah hiburan terhadap warna serta membuat anak-anak tidak bosan memainkannya.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Survey

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

b. Metode Kepustakaan

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

2. Metode Pengembangan

a. Indie Game Development

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

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

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dapat dijadikan dasar teori dari pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari laporan. Pada bab ini juga akan dijelaskan tentang konsep dasar game, Android, Game Design Document, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisa terhadap game yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat game, komponen-komponen penyusun Game Design Document dan rancangan tentang game yang dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses implementasi dari pembuatan game Fun of Colour sehingga semua detail dalam game telah sesuai dengan GDD yang dibuat beserta tutorial game dan tentang pembahasan bagaimana melakukan publishing dari game yang telah dibuat agar dapat dimainkan oleh banyak orang.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

