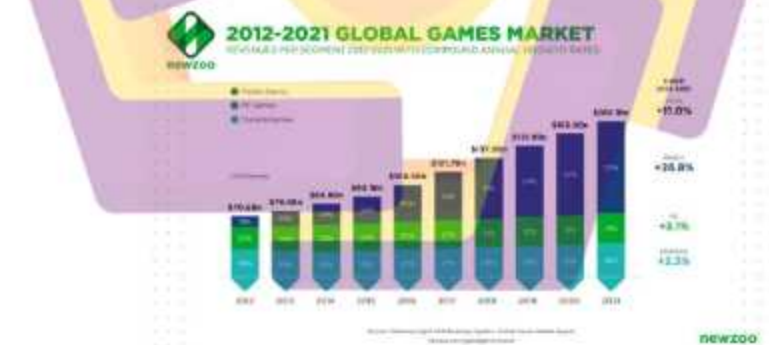


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Covid-19 saat ini telah merubah budaya di seluruh dunia, termasuk budaya dalam belajar. Dikarenakan Covid-19 telah menjadi pandemi, maka belajar harus dilaksanakan dari rumah (BDR). Hal ini menyebabkan kebutuhan teknologi menjadi utama, terutama kepemilikan gadget. Gadget merupakan media komunikasi dan pembelajaran yang paling mudah digunakan dan hampir seluruh orang memilikinya. Tetapi hingga saat ini ketergantungan terhadap gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi dan pembelajaran, tetapi sebagai alat bermain yang sangat diminati semua orang, baik tua maupun muda. Sehingga peminat game online semakin hari semakin meningkat. Berikut adalah data peningkatan game di Indonesia ditunjukkan ada Gambar 1.



Gambar 1. Data peningkatan peminat game mobile di Indonesia

Gambar 1 menunjukkan kenaikan data peminat game dari tahun ke tahun. Pada tahun 2020 peminat game berbasis mobile meningkat hingga 57% dibanding dari tahun sebelumnya.

Agar anak-anak aman dalam bermain game maka perlu dibangun suatu game yang mampu mengedukasi. Salah satu game yang dapat dijadikan pembelajaran anak-anak adalah game berbasis edukasi. Game Edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir termasuk konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyani, 2019), sehingga mampu merangsang perkembangan saraf motorik dan keseimbangan otak kanan. Terutama bagi anak-anak usia di bawah 12 tahun. Anak-anak sangat cepat dalam merespon sesuatu, sehingga orang tua perlu memperhatikan game yang dimainkan anak-anak di masa Belajar Dari Rumah (BDR) saat ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diangkat judul penelitian **“MEMBANGUN GAME PETUALANGAN DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK ANAK-ANAK”**. Pengembangan game ini menggunakan software Construct 2 dengan mengangkat tema petualangan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun Game Petualangan dengan menggunakan Construct 2 untuk Anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan dari pokok permasalahan yang coba di pecahkan maka di buat batasan pada masalah ini adalah sebagai berikut.

1. Game berbasis mobile.
2. Pembuatan game dibuat menggunakan software Construc 2
3. Tampilan game bersifat dua dimensi.
4. Game hanya bisa dimainkan 1 orang.
5. Game untuk anak usia 7-12 tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah

1. Memberikan sebuah sarana hiburan yang bermanfaat bagi pengguna
2. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Peneliti
Menambah pengalaman dan mampu memahami proses perancangan konsep ide, karakter, tempat, alur cerita dan banyak aspek lainya serta mengimplementasikannya ke dalam sebuah game berbasis mobile.
2. Bagi Pengguna
Memberikan sebuah sarana hiburan yang sarat akan pesan moral sehingga dapat dinikmati dan menginspirasi pengguna

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode kuantitatif yaitu salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

A. Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan objek penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang menggunakan konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah

yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

B. Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
2. Analisis SWOT yang terdiri dari Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), dan Threat (Ancaman)

C. Metode Pengembangan Game

Metode pengembangan game yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah menggunakan model Game Development Life Cycle (GDLC) menurut Doppler Interactive (McGrath, 2011), yang meliputi empat tahapan yaitu:

1. Tahapan Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna merumuskan ide apa yang harus difiturkan oleh game tersebut.

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan interface dari game tersebut. Pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

3. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

4. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis terhadap game yang dibuat dengan menggunakan Construct 2.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan penelitian ini dibagi dalam 5 bab utama. Adapun rincian dari masing masing bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang definisi game, sejarah perkembangan game, pembagian game berdasarkan genre, konsep pengembangan game, definisi game edukasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjabarkan tentang analisis, storyline beserta perancangan desain interface, rincian game, desain karakter dan desain latar belakang

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang definisi implementasi game, tujuan implementasi game, pengujian game, komponen utama implementasi game, dan pemeliharaan game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang mungkin muncul

