

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era komputerisasi merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan yang terus melesat. Seiring berkembangnya kebutuhan manusia, maka teknologi juga berkembang dari yang dahulu hanya sebatas media hiburan, sekarang menjadi media promosi, iklan, dan pembelajaran. Salah satunya dalam bentuk *game* (permainan) berbasis Android yang telah merambah ke semua kalangan. Khususnya bagi anak-anak, *game* merupakan media hiburan sekaligus media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dari sisi lain, *game* yang dimainkan oleh anak-anak tidak memiliki unsur pendidikan sama sekali. Hal-hal mendasar tentang pengetahuan Indonesia mudah dilupakan, mereka lebih mengikuti budaya barat yang tidak baik. Banyak anak yang tidak mengetahui ibu kota suatu kota di Indonesia, tidak bisa menyanyikan salah satu lagu wajib Indonesia, tidak hafal Pancasila, dan lain-lain. Meskipun terdengar remeh, itu adalah pengetahuan dasar yang penting sebagai warga negara yang baik. Selain itu mereka adalah aset bagi bangsanya di masa mendatang. Salah satu upaya pemerintah untuk menumbuhkan kembali rasa cintanya terhadap Indonesia adalah dengan membagikan sepeda secara gratis yang dilakukan oleh Pak Joko Widodo saat kunjungan kerja ke beberapa daerah. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan tentang wawasan Indonesia, maka anak tersebut berhak mendapat hadiah berupa sepeda.

Atas beberapa dasar itulah penulis terdorong untuk membuat penelitian tentang “Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android ‘Wawasan Kebangsaan’”. Diharapkan dari adanya game ini tidak hanya memberikan hiburan bagi pemainnya, namun juga memberikan manfaat edukatif bagi anak-anak dalam menambah wawasan pengetahuan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan, yaitu “Bagaimana membuat game edukasi ‘Wawasan Kebangsaan’ berbasis Android?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus, tepat sasaran, dan menghindari ulasan yang terlalu luas, maka penulis memberikan batasan pembahasan. Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game edukasi ini menggunakan Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0.
2. Game berbasis Android.
3. Game ini dapat dimainkan oleh semua orang, tetapi sangat dianjurkan untuk anak-anak usia 10-17 tahun.
4. Game ini berupa kuis pilihan ganda.
5. Kategori di dalam game ini ada 4, yaitu Seni-Budaya, Kepulauan, Tokoh-Pahlawan, dan Kewarganegaraan.
6. Untuk kategori Seni-Budaya meliputi kesenian, makanan khas, rumah adat, alat musik, suku, dan budaya di beberapa daerah.

7. Kategori Tokoh-Pahlawan meliputi tokoh orde lama dan orde baru, serta pahlawan kemerdekaan dimasal lalu.
8. Untuk kategori Kewarganegaraan meliputi dasar negara, hari nasional, dan lagu wajib.
9. Kategori Kepulauan meliputi ibu kota, letak wilayah, pembagian waktu daerah, musim, pegunungan, dan selat.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah game edukasi untuk menarik minat anak-anak dalam hal menambah wawasan Indonesia.
2. Menghasilkan suatu game edukasi berupa kuis sebagai media penyampaian informasi tentang wawasan Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapat selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoretis saja.
2. Menumbuhkan kembali rasa nasionalisme anak bangsa.
3. Membantu anak dalam memperoleh pengetahuan tentang Indonesia dengan penyajian yang lebih menarik dan menyenangkan.
4. Pada umur 10-17 tahun merupakan masa kritis pembangunan, dimana pada masa ini keterampilan kognitif dan kemampuan baru akan muncul. Diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan rasa ingin tahu anak.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi).

1.6.2. Metode Pengembangan

Metode penelitian dalam pengembangan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Karena metode ini berfokus pada prinsip rekayasa yang disederhanakan dalam membangun arsitektur perangkat lunak yang baik untuk sebuah game di semua *platform*. Proses GDLC secara umum harus terdiri dari *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, dan Release*.

1.6.3. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisa informasi baru dan kesalahan apa yang harus segera diperbaiki dalam membuat penelitian ini.

1.6.4. Metode Pengujian

Metode testing dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari produk atau aplikasi game edukasi ini sudah sesuai dengan konsep dan rencana awal serta sudah berjalan baik atau belum. Metode testing yang dilakukan adalah dengan Black Box Testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menguraikan sistematika penulisan berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan agar lebih teratur dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori serta segala sesuatu yang berhubungan dan mendukung dalam penulisan skripsi, berupa definisi dan model yang berkaitan dengan ilmu masalah yang diteliti, serta penggunaan software dalam pembuatan game.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang kebutuhan, analisis, serta perancangan dari game yang akan dibuat, dari perancangan konsep sampai perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan implementasi dari hasil perancangan aplikasi, implementasi desain mencakup antarmuka aplikasi yang dibuat, dan hasil uji coba yang dilakukan. Selain itu pada bab ini juga berisi *script* program dari aplikasi yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang ada dan juga berisi saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi.