

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game atau permainan merupakan : sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, jadi game itu sendiri bermakna sesuatu hal yang di rancang atau di gunakan oleh manusia sebagai alat bermain yang fungsinya sendiri untuk menyegarkan otak dan juga di gunakan sebagai sarana bersenang-senang oleh pemain game atau permainan tersebut.[1]

Puzzle merupakan sebuah permainan sederhana yang berbentuk teka-teki. Puzzle dirancang sebagai media hiburan dengan menyajikan kesulitan yang harus diselesaikan dengan kecerdikan dan kesabaran. Puzzle adalah sebuah teka-teki permainan yang dibuat agar pemain merasakan usur kesenangan saat memecahkan masalah. Tujuan utama dari permainan ini adalah menemukan sebuah jawaban yang tepat. Dalam perkembangannya, terdapat 3 jenis game puzzle yang banyak dikembangkan yaitu: logic puzzles, word puzzles dan visual puzzles.[2]

Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini dan remaja salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Karena itu di perlukan adanya inovasi alternatif baru yang memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membantu anak usia dini agar bisa belajar kapan saja dan dimana saja.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat game puzzle yaitu berupa aplikasi "Game Puzzle Mengenal Nama-nama Rumah Adat Di Indonesia". Game ini diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak dan remaja, sehingga menumbuhkan minat belajar mereka, tidak membosankan dan dapat menerima pelajaran dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat game puzzle yang menarik dan mengandung informasi-informasi mengenai rumah adat yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana memberikan informasi kepada pemain mengenai rumah adat yang ada di Indonesia menggunakan game puzzle?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan bahasan agar tidak meluas, maka diperlukan batasan-batasan masalah sehingga hasil analisis selanjutnya dapat lebih terarah sesuai tujuan. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Game ini hanya di peruntukkan untuk anak-anak dan remaja
2. Rumah adat yang terdapat pada game ini hanya rumah adat yang ada di Indonesia
3. Informasi yang di tampilkan hanya mengenai fakta-fakta menarik mengenai rumah adat tersebut

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang di capai dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan game puzzle yang berisi informasi tentang rumah-rumah adat di Indonesia
2. Merancang sebuah game yang dapat mengedukasi pemain tentang rumah adat yang ada di Indonesia.
3. Memberikan informasi kepada pemain tentang rumah adat yang ada di Indonesia

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi pemain

Diharapkan pemain teredukasi dengan adanya game puzzle ini, pemain dapat lebih mengenal lagi tentang berbagai rumah adat yang ada di Indonesia.

2. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang game yang dapat mengedukasi pemainnya

1.6 Metode penelitian

Metode yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan secara online dengan cara mengunjungi website-website yang menyediakan informasi mengenai rumah adat dan mencari website yang menyediakan aset-aset game

2. Development

Tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan kebutuhan terkait video game yang akan dikembangkan seperti, kebutuhan yang diperlukan, batasan-batasan, fitur utama dan lainnya.

3. Desain

Desain merupakan rancangan yang dibuat berdasarkan kepada kebutuhan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

4. Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana peneliti membuat mekanik inti pada game yang sedang di kembangkan.

5. Testing

Testing atau pengujian ini biasanya dilakukan dengan cara alpha test dimana peneliti sendiri yang akan menguji keberhasilan game ini, pengembang harus terus melakukan literasi penambahan fitur sekaligus memperbaiki bug yang ada pada game.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis laporan skripsi akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama akan membahas tentang penerapan rancang bangun game puzzle mengenai rumah adat yang ada di Indonesia berupa rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai Langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan di lakukan analisa mengenai kelancaran sebuah game yang sedang berjalan meliputi analisis game, analisis kebutuhan game, kelayakan game selanjutnya merancang sebuah game puzzle

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan dan menguji game puzzle yang telah di buat. Proses implementasi meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan tampilan game yang dibuat, kemudian dilakukan tahap pengujian game meliputi indentifikasi penerapan metode, dan pembahasan hasil pengujian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan dan saran-saran.