

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Hewan endemik adalah spesies hewan alami yang mendiami suatu wilayah atau daerah tertentu yang menjadikan wilayah tersebut memiliki ciri khas karena tidak ditemukan di daerah lain. Sebuah spesies biasa bisa disebut endemik jika spesies tersebut merupakan spesies asli yang hanya bisa ditemukan di sebuah tempat tertentu dan tidak ditemukan di wilayah lain [1]. Indonesia sendiri merupakan negara dengan tingkat endemik yang tinggi. berdasarkan IUCN (*International Union for Conservation of Nature*), jumlah hewan endemik Indonesia ada 259 jenis mamalia, 384 jenis burung, dan 173 jenis amfibi.

Meskipun begitu masih banyak anak-anak yang belum mengenal dan mengetahui hewan endemik, karena maraknya pemburuan liar, perdagangan ilegal dan pengrusakan habitat menjadikan hewan endemik terancam keberadaannya. Selain itu media pembelajaran yang mengandung informasi mengenai hewan endemik ini masih sangat minim, sedikitnya media yang informatif dan persuasif membuat masyarakat khususnya anak-anak tidak mengetahui jelas tentang hewan endemik, hal ini berdampak minimnya pengetahuan masyarakat tentang hewan endemik [2]. Ada banyak jenis media edukasi untuk menyampaikan sebuah informasi, salah satunya adalah *game*.

Game merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat banyak diminati oleh anak-anak pada umumnya untuk memperoleh kesenangan semata, namun dengan kemajuan teknologi saat ini berbagai macam *game* telah tercipta tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran untuk anak. biasanya *game* edukasi dibuat dalam bentuk *game puzzle* [3].

Game puzzle merupakan sebuah permainan sedemaha dua dimensi yang berbentuk teka-teki. *Puzzle* dirancang sebagai media hiburan dengan menyajikan

kesulitan yang harus diselesaikan dengan ketekunan dan kesabaran. *Puzzle* adalah sebuah teka-teki permainan yang dibuat agar pemain merasakan unsur kesenangan saat memecahkan suatu masalah. Tujuan utama dari permainan ini adalah menemukan sebuah jawaban yang tepat [4].

Dengan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk membuat alternatif media edukasi berupa *game* "puzzle pengenalan hewan endemik Indonesia" berbasis *android* dimana di dalam *game* tersebut memberikan informasi tentang hewan endemik Indonesia. *Game* ini diharapkan dapat membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi pengguna, sehingga menumbuhkan minat belajar mereka, tidak membosankan dan dapat menerima dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka bagaimana merancang *game* edukasi *puzzle* pengenalan hewan endemik Indonesia berbasis *android* menggunakan *Construct 2* sebagai media alternatif pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Permainan ini berjenis *puzzle* untuk media edukasi.
2. Permainan ini hanya bisa dimainkan 1 pemain.
3. Permainan ini merupakan tampilan dua dimensi.
4. Permainan ini dimainkan secara *offline*.
5. Permainan ini dibuat menggunakan *game engine Construct 2*.
6. Permainan yang dibuat berbasis *android*.
7. Pembuatan *asset* permainan ini menggunakan *Adobe Photoshop*.
8. Permainan ini dilengkapi dengan gambar dan fitur suara.
9. Permainan ini hanya membahas tentang informasi hewan endemik Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan permainan *puzzle* yang berisi informasi tentang hewan endemik Indonesia.
2. Merancang sebuah permainan yang dapat mengedukasi pemain tentang hewan endemik Indonesia.
3. Memberikan informasi kepada pemain tentang hewan endemik Indonesia.
4. Salah satu syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pemain
 - a. Diharapkan pemain teredukasi dengan adanya permainan *puzzle* ini, pemain dapat lebih mengenal lagi tentang berbagai hewan endemik Indonesia.
 - b. Melatih kesabaran dan meningkatkan kecepatan berpikir pemain.
2. Manfaat bagi peneliti
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang permainan yang dapat mengedukasi pemainnya.
 - b. Memberikan tambahan pengalaman dalam membuat permainan *puzzle*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini, disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar dasar teori yang akan digunakan peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil rancangan yang telah dibuat kedalam bentuk aplikasi. Aplikasi penelitian ini berupa game kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang telah di bangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

