

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komputerisasi dan mobilitas pekerjaan menggunakan perangkat sudah menyentuh hampir di segala aspek kehidupan membuat aktivitas manusia sangat tergantung terhadap piranti pribadi khususnya *Smartphone* berbasis Android. Selain untuk mempermudah pekerjaan, *smartphone* juga dapat berfungsi sebagai media hiburan.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media hiburan yang paling banyak adalah untuk bermain *game* khususnya anak-anak. Kemudahan bermain kapanpun dan variasi *game* yang cukup banyak saat ini menjadi alasan kuat kenapa *game* Android banyak diminati baik sebagai hobi, penghilang kepenatan, dan edukasi.

Pertumbuhan teknologi juga harus diimbangi dengan edukasi dan penanaman nilai nilai agama bagi anak-anak untuk membentuk akhlak baik dan sesuai norma masyarakat supaya tidak salah memanfaatkan teknologi tersebut.

Penulis menggunakan Construct 2 sebagai software penyusunan *game* tersebut. Construct 2 merupakan *game* editor berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. yang memaksimalkan fungsi *visual editor* dan *behaviour-based logic system*. Perancangan *game* "Salat ke Masjid" ini diharapkan dapat menanamkan pola pikir dan menarik minat untuk sholat berjamaah di masjid sekaligus hiburan bagi anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu “Bagaimana merancang *game* Salat ke Masjid berbasis Andoid menggunakan Construct 2?”

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. *Game* ini bertipe *Platform Adventure*.
2. *Game* hanya dapat dimainkan pada mode 1 *player*.
3. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak.
4. *Game* berbasis Android dan dipublish ke Google Playstore.
5. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah Construct 2 sebagai software *game editor*, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6 sebagai pengolah gambar.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *game* “Ayo Salat ke Masjid ” berbasis Android yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat menanamkan nilai nilai agama.
2. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Diploma tiga dari program studi Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat suatu *game* dengan menggunakan *software Construct 2*.
  - b. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama menempuh pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bagi masyarakat umum
  - a. Sebagai sarana hiburan yang menarik untuk dimainkan.
  - b. Sebagai sarana edukasi.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
  - a. Sebagai dokumentasi hasil penelitian mahasiswa.
  - b. Sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan *game* menggunakan *Construct 2*.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan *game* ini mengacu pada *Game Development Life Cycle*. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu :

- a. Merancang dan mendesain karakter yang akan dimasukkan ke dalam *game*.
- b. Merancang dan mendesain latar di dalam *game*.
- c. Merancang dan mendesain *level* di dalam *game*.
- d. Mendesain fungsi dan kontrol di dalam *game*.

- e. Uji sistem yang terdapat di dalam *game*

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori – teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan *game* “Ayo Salat ke Masjid”. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

#### 3. BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

#### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat. Yakni meliputi pembuatan *game* dan testing.

## 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan *game* dan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan *game* dimasa mendatang.

