

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game bukanlah hal yang tabu di mata masyarakat Indonesia. Hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. *Game* secara alami adalah bagian dari kehidupan manusia. Hal ini didasarkan kenyataan bahwa manusia sangat menyukai sebuah permainan. Namun saat ini *game* dapat memupuk rasa cinta tanah air Indonesia kepada para pemainnya.

Sebuah *game* yang ada dalam perangkat bergerak tentu dapat memberikan hiburan yang menarik kepada para pecinta *game*. Karena mereka dapat bermain *game* dimana saja secara praktis dan mudah. Kesederhanaan dalam bermain *game* namun tidak membosankan, serta dapat membuat pemain ingin kembali memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu berbagai pendekatan terus dikembangkan untuk membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan dalam perangkat bergerak atau *mobile* yang menarik, salah satunya berbasis Android.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat bergerak yang berbasis Linux. Meski kemunculan sistem operasi buatan Google ini. Ini tidak lepas dari banyaknya ponsel berbasis Android yang beredar di

pasarannya. Android merupakan sistem operasi yang terbuka bagi para-pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri secara bebas.

Jika dibandingkan dengan *mobile* sejenis yang telah ada sebelumnya seperti *game* "NinJump", *game*. *Game* ini memiliki dua pengendalian karakter yaitu pergerakan dan penyerangan dimana dalam *game* hanya memiliki satu pengendalian yaitu pergerakan saja. Di samping itu unsur edukasi yang ditanamkan di dalamnya akan menjadi nilai tambah dalam sebuah *game*. Sebagai contoh adalah konsep anti-korupsi, anti-narkoba, dan memupuk kembali wawasan cinta tanah air Indonesia. Penulis mengharapkan agar dapat membangun *game* ini dengan kualitas yang baik.

1.2 Ruang Lingkup

Agar pembahasan skripsi ini lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin di capai maka ruang lingkup pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Game* berbasis Android
- 2) *Game* ber-genre Action Games.
- 3) Mengusung tema kebudayaan dan konten lokal Indonesia.
- 4) Pembuatan aplikasi *game* menggunakan animasi 3D.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan dari skripsi ini adalah :

“Membangun aplikasi game edukasi berbasis Android yang berwawasan cinta tanah air dan kebudayaan daerah Indonesia.”

1.3.2 Manfaat yang diharapkan dari skripsi ini adalah :

- Memberikan hiburan yang menarik kepada pemain.
- Memupuk rasa nasionalisme sejak usia dini.
- Memberikan edukasi kepada pemain sebagai nilai tambah sebuah *game*.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, akan digunakan beberapa metode yang sesuai dengan kaidah-kaidah umum penulisan karya ilmiah. Beberapa metode tersebut antara lain:

1.4.1 Metode Analisis

Penggunaan metode analisis untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara terstruktur dari pengguna aplikasi *game* ini, digunakan teknik kuisioner yang mendukung dalam pencapaian tujuan yang maksimal. Juga melakukan perbandingan dengan *game* sejenis yang telah ada sebelumnya.

1.4.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatan skripsi ini, perancangan dilakukan dengan membuat model yang menjelaskan setiap kegiatan secara detail yang dilakukan aplikasi dengan menggunakan Flowchart. Selain itu juga menggunakan *Storyboard* untuk membantu memvisualisasikan arsitektur informasi yang akan dibuat selama pembuatan aplikasi

1.4.3 Metode Kepustakaan

Melakukan pencarian teori-teori melalui buku-buku teks ataupun sumber lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini dan akan di terapkan pada pembuatan aplikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan dan penelitian dalam laporan ini dibagi menjadi lima bagian utama diantaranya :

1) BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

2) BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi semua landasan teori yang digunakan dalam

penelitian, dan penulisan skripsi. Landasan teori diuraikan dalam dua bagian, yaitu teori umum dan teori khusus.

3) BAB 3 ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil analisis yang di dapat saat proses penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan perangkat lunak. Cakupannya antara lain perancangan aplikasi dengan menggunakan Flowchart dan penjelasan *Storyboard*.

4) BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan, dan contoh cara pengoperasian perangkat lunak yang di rancang. Pada bab ini juga di uraikan hasil evaluasi dari penelitian ini.

5) BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang di usulkan, agar dapat mengembangkan aplikasi lain dengan hasil yang lebih baik lagi.