

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, hal tersebut dapat dilihat secara langsung dengan banyaknya alat-alat kebutuhan sehari-hari yang semakin canggih, salah satunya yaitu *smartphone*. Dengan banyaknya fasilitas yang tersedia di *smartphone*, *game* dapat dikategorikan mempunyai banyak penggemar.

Perkembangan *game* saat ini sangat pesat. Dahulu kita hanya mengenal *video game* seperti nitendo maupun sega hanya berada dipasaran, tetapi dengan berkembangnya teknologi, kini permainan *video game* sudah merambah sampai ke dunia *smartphone*. Tak heran banyak pengembang game saling bersaing untuk membuat game yang dapat menarik minat masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

Salah satu game yang sering dibuat oleh para pengembang game yaitu *game* edukasi. *Game* edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran yang menerapkan pola Learning by doing. Dari pola yang diterapkan pada game edukasi, pemain akan melakukan pembelajaran secara mandiri. Game puzzle merupakan salah satu *game* edukasi yang banyak dimainkan. Banyak jenis *game puzzle* edukasi diantaranya puzzle huruf hijaiyah, puzzle huruf abjad, puzzle matematika, puzzle gambar, dan sebagainya.

Game puzzle yang beredar di *playstore* saat ini kebanyakan menggunakan

teknik *drag and drop* untuk menempelkan sebuah gambar *puzzle*, hanya menampilkan waktu, dan tidak disertai dengan penjelasan gambar setelah berhasil menyelesaikan potongan gambar menjadi utuh.

Hal ini kurang memberikan edukatif terhadap pengguna game *puzzle*, maka akan dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih memberikan edukatif kepada pengguna game. Dalam permainan ini tentunya pemain harus mengasah otak untuk bisa menyusun *puzzle* tersebut menjadi sebuah gambar yang sempurna untuk mengetahui keterangan dari gambar tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti akan membuat sebuah game dengan menggunakan software Construct 2 dan mengambil judul skripsi **Perancangan Game Funny Animals and Fruits Puzzle Menggunakan Construct 2.**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun dan merancang game Funny Animals and Fruits Puzzle sehingga lebih edukatif, menarik, dan lebih baik terhadap game puzzle ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan game ini, memfokuskan pada beberapa permasalahan di antaranya :

1. Game ini hanya berjalan di sistem operasi android.
2. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan 2 dimensi.

4. Game ini di mainkan secara *offline*.
5. Game ini di buat untuk prioritas umur 6-12 tahun.
6. Pembuatan game menggunakan software Construct 2 sebagai *tool* pembuatan game serta Adobe Photoshop sebagai desain asset.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam melakukan penelitian serta penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan game Funny Animal and Fruits Puzzle menggunakan Construct2.
2. Pengenalan nama – nama binatang dan buah kepada anak – anak dalam proses belajar.
3. Mampu mengasah otak dengan menggabungkan gambar hewan dan buah dalam puzzle.
4. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian, antara lain adalah :

1. Bagi Peneliti
 - a. Meningkatkan ketrampilan membuat game dalam penyusunan laporan.
 - b. Memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang dan membuat

game.

2. Bagi Pemain

- a. Sebagai media hiburan untuk belajar mengenal hewan dan buah.
- b. Mendidik kesabaran dalam bermain *game Animal and Fruits Puzzle*.
- c. Sebagai salah satu sarana untuk belajar meningkatkan kecepatan berpikir.

3. Bagi Lingkungan Institusi / Universitas

- a. Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game menggunakan software Construct 2.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Hal ini dilakukan untuk mencari referensi dari buku dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

2. Internet

Melakukan pengumpulan referensi data berupa gambar, *sprite*, dan musik.

3. Observasi Game Sejenis

Melakukan observasi game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam pembuatan game ini.

1.6.2 Pengembangan Game

Metode pengembangan dalam pembuatan game ini menggunakan GDD (*Game Desain Document*) yaitu sebuah kerangka yang didalamnya berisi tahapan – tahapan proses pembuatan sebuah game.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta menjelaskan mengenai software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, system yang diusulkan dan perancangan system secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran

