

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pada jaman sekarang sangat cepat berkembang. Terutama dalam pengembangan game khususnya yang berplatform Android. Android menjadi salah satu sarana yang baik dalam pengembangan game karena Android dapat dibawa kemana-mana. Akan tetapi, jaman sekarang game berbasis Android yang menyajikan konten yang tidak sesuai untuk anak-anak, contohnya kekerasan, disenangi anak-anak sehingga anak-anak cenderung tidak mendapat nilai edukasi dari game itu sendiri.

Android yang bersifat portabel ini dapat dimanfaatkan untuk media edukasi yang bermanfaat untuk anak-anak. Lagu anak-anak yang ber lirik dewasa membuat saya ingin membuat game bertema semacam tebak lagu untuk memberikan wawasan kepada anak-anak khususnya yang duduk di bangku sekolah dasar tentang lagu anak-anak yang ber lirik khusus untuk anak-anak seumuran mereka.

Lagu-lagu yang bertema dewasa membuat anak-anak mempunyai rasa ingin tahu dengan lirik tersebut sehingga mereka cenderung bertingkah laku sesuai dengan maksud dari lirik lagu tersebut. Karena tidak semua arti dari lirik lagu tersebut sesuai dengan umur mereka, maka lagu bertema dewasa tidak diciptakan untuk anak-anak. Anak-anak yang tahu akan arti dari lirik lagu bertema dewasa tersebut akan mencoba untuk mempraktekkan apa yang mereka dengar. Hal ini membuat mereka bertingkah laku seperti orang dewasa yang bahkan mereka sendiri

tidak tahu apa dampak dari perbuatan yang mereka lakukan.

Sebagai penutup, saya berharap agar dengan *game* "Tebak Lagu" ini dapat menambah wawasan anak-anak tentang lagu anak-anak yang sesuai untuk umur mereka. Saya memilih Android sebagai sarana pembuatan *game* saya ini agar *game* ini dapat dimainkan dimana saja dan dapat menekan biaya untuk operasional *game* ini sebagai media edukasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

"Bagaimana merancang dan membangun *game* Tebak Lagu untuk Anak-Anak untuk media edukasi tentang lagu anak-anak?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Game* dijalankan pada *smartphone* berbasis Android
2. Software pembuatan *game* Tebak Lagu adalah Renpy, Adobe Photoshop
3. *Game* ini dirancang untuk anak usia 5-12 tahun
4. *Game* Tebak Lagu ini hanya menggunakan lagu anak-anak yang berasal dari Indonesia.
5. *Game* Tebak Lagu ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang

6. Game Tebak Lagu ini bertujuan hanya untuk mengenalkan lagu anak-anak
7. Game ini dapat berjalan secara offline dan dapat diupdate secara online

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mempermudah anak-anak usia 5-12 tahun untuk mengenal lagu anak-anak yang diciptakan khusus untuk usia mereka
2. Sebagai syarat kelulusan Strata I jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
3. Untuk mengembangkan proses pembelajaran khususnya tentang lagu anak-anak pada media smartphone berbasis Android

#### 1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Studi Literatur

Dalam metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses pembuatan *game* yang sebelumnya pernah dilakukan dari awal hingga selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game* yang menggunakan Renpy, kemudian penulis juga memilih beberapa *script* yang dibutuhkan untuk membuat *game* ini.

## b. Studi Kepustakaan

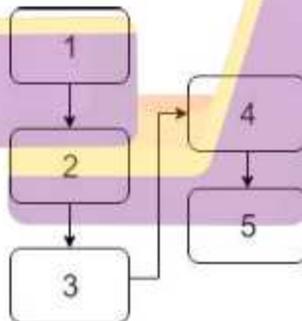
Penulis mengambil referensi dari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan *game* dengan menggunakan Renpy, literatur, dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang dirancang.

## 2. Metode Analisis

Metode ini meliputi analisis kebutuhan *data*, informasi yang menjadi *input* dan *output*. Dilanjutkan dengan analisis kebutuhan pemakai untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap *game* yang dibuat, serta kebutuhan sistem dan *hardware*.

## 3. Metode Pengembangan

Dalam pengembangan *game* Tebak Lagu ini penulis menggunakan metode Indie Game Development. Penjelasan langkah-langkahnya akan dijelaskan pada diagram berikut ini.



**Gambar 1.1 Diagram Langkah Pembuatan Game Tebak Lagu**

Berikut penjelasan dari diagram diatas:

1. Pengumpulan data-data lagu dari internet maupun CD yang dikonversikan agar dapat ditambahkan ke dalam game Tebak Lagu
2. Setelah lagu dikumpulkan, penulis membuat desain *interface* pada game Tebak Lagu
3. Coding *game* dimulai dengan menambahkan lagu-lagu yang sebelumnya sudah dikumpulkan
4. Setelah coding selesai, penyempurnaan desain *interface* dengan menyesuaikan coding yang ada
5. Setelah coding sudah berhasil disesuaikan dengan *interface*, selanjutnya game Tebak Lagu akan dibuild ke format .apk agar dapat dimainkan di *smartphone* berbasis Android

## 1.0 Sistematika Penulisan

### Bab I Pendahuluan:

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang dibagi menjadi 3 poin yaitu, metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan.

### Bab II, Landasan Teori:

Berisi pembahasan tentang referensi yang digunakan untuk membuat laporan skripsi ini

### Bab III, Analisis dan Pembahasan:

Berisi pembahasan tentang alat yang digunakan untuk membuat game tebak lagu ini. Selain itu, dalam bab ini juga membahas tentang alur penelitian yang dilakukan selama pembuatan karya ilmiah ini.

#### Bab IV, Testing dan Implementasi Sistem:

Berisi pembahasan tentang pengujian produk dan pembahasan mengenai game Tebak Lagu ini.

#### Bab V, Penutup:

Berisikan kesimpulan dan saran mengenai game Tebak Lagu ini.

