

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat selalu mendorong proses pembelajaran menghasilkan inovasi-inovasi baru yang terus berubah ke arah yang lebih baik, salah satunya adalah teknologi *game*, seperti *game* petualangan berbasis android. *Game* digunakan sebagai media hiburan dan salah satu media pembelajaran.

Game merupakan salah satu hiburan yang sangat digemari oleh semua kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa. *Game* dikembangkan dalam berbagai jenis. Mulai dari *game* yang sederhana hingga *game* yang paling kompleks sekalipun. Adapun pilihannya sangat beragam seperti *racing*, *fighting*, *adventure*, *tactic*, *simulation*. Selain itu di antara satu orang dengan orang yang lain mempunyai selera jenis *game* yang berbeda-beda. Sehingga banyak peluang untuk pembuatan *game* dengan berbagai *genre*. Salah satunya *game* petualangan yang diminati banyak orang, karena adanya misi untuk menjelajahi dengan berbagai rintangan. Permainan ini biasanya berupa perjalanan yang menuntut kewaspadaan untuk menyelesaikan rintangan yang dihadapi dan membuat orang merasa ingin mencoba untuk menghadapi tantangan tersebut.

Pada saat ini, *game* petualangan sudah banyak dikembangkan. Tetapi *game* petualangan yang di dalamnya terdapat media pembelajaran masih sedikit yang mengembangkannya. Terutama *game* yang dapat mengajarkan banyak

ketrampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengangkat pembahasan tentang *game* petualangan berbasis android. Adapun judul tugas akhir ini adalah ***Pembuatan Game Petualangan Masha Menggunakan Construct 2 Berbasis Android.***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu, "Bagaimana cara membuat game Petualangan Masha yang didalamnya terdapat media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Construct 2 yang berbasis android?"

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan semula, maka dibatasi pada ruang lingkup pembahasan, sebagai berikut :

1. *Game* yang dibangun merupakan *game* petualangan yang di dalamnya terdapat media pembelajaran Bahasa Inggris.
2. *Game* dirancang untuk permainan single player.
3. *Game* yang dibangun bergrafis 2 dimensi.
4. *Game* yang dibangun berbasis android.
5. *Game* ini dimainkan untuk usia 6 tahun ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang cara membuat *game* android menggunakan aplikasi Construct 2.
2. Memperkaya jumlah *game* android buatan Universitas AMIKOM YOGYAKARTA sebagai sarana hiburan yang edukatif.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang DIPLOMA 3 pada program studi Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* petualangan ini dapat meningkatkan kecerdasan konsentrasi dan minat anak-anak dalam memainkan *game*.
2. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode yang digunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca serta mempelajari buku pustaka atau data lainnya yang dibutuhkan.

1.6.2 Perancangan Game

- a. Membuat plot game/cerita *game*.
- b. Merancang dan mendesain area permainan.
- c. Merancang dan mendesain karakter-karakter yang akan digunakan dalam *game*.
- d. Merancang dan mendesain item-item yang akan digunakan dalam *game*.

1.6.3 Implementasi Game

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi ke dalam *software Construct 2*.

1.6.4 Evaluasi Game

Melakukan evaluasi program sesuai dengan perancangan yang di buat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab dan masing masing bab di bagi lagi menjadi beberapa sub bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan *game* edukatif berbentuk petualangan dan landasan teori yang menjadi acuan dalam perancangan program yang terdiri dari konsep dasar *game*, perkembangan aplikasi *game*, serta perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB III Perancangan

Dalam bab ini berisi tahapan-tahapan analisis serta perancangan sistem.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan di uraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem, pembahasan sistem, desain secara umum, dan pembahasan output yang di tampilkan dari software yang digunakan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk pengembangan dari aplikasi yang telah dibuat.