

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern ini, generasi baru mulai dimudahkan dengan berkembangnya teknologi dan inovasi yang modern. Sekarang anak-anak usia dini sudah mulai menggunakan *smartphone*, karena mudahnya akses terhadap teknologi yang ada. Kebanyakan anak-anak menggunakannya untuk bermain *game* dan untuk melihat video. Namun karena semakin banyaknya *game* dan video yang dapat diakses, membuat konten yang diakses anak-anak kurang memberikan dampak positif pada pendidikannya. Kebanyakan dari konten tersebut hanya memberikan hiburan semata, sedangkan pendidikan usia dini adalah hal yang sangat penting untuk membangun pemikiran anak agar menjadi baik dan terarah. Karena pada usia dini anak-anak cenderung lebih mudah untuk belajar hal-hal yang baru. Namun hal ini sering terlewatkan oleh orang tua dan bahkan ada juga yang memang tidak peduli akan hal tersebut, dan sangat disayangkan apabila anak pada masa awal pendidikannya.

Pada berkembangnya jaman dan teknologi sekarang ini, banyak sekali tercipta *game-game* yang canggih dan menarik. Selain itu, *game-game* tersebut dapat dimainkan dimana dan kapan saja. Dari jenis *platform*-nya ada banyak macam sebagai berikut : *Game PC*, *Console*, *Mobile Game* dan lain sebagainya. *Game PC* adalah *game* yang dapat dimainkan dengan komputer, *Console* adalah

game yang dapat dimainkan dengan suatu alat pendukung seperti Playstation, GameBoy dan lain sebagainya. Sedangkan Mobile Game adalah game yang dimainkan dengan smartphone atau lebih dikenal dengan game android.

Game teka-teki pada dasarnya adalah permainan yang digunakan untuk mengasah otak pemain dengan memecahkan masalah yang ada di dalam game tersebut. Game teka-teki sendiri terbagi menjadi banyak jenis, salah satunya adalah *gamematching*. Game tersebut adalah permainan mengasah ingatan pemain, dengan cara mencocokkan gambar yang sama. Dalam game itu terdapat beberapa pasang gambar yang tertutup dan apabila dipilih akan menampilkan gambar yang akan dicocokkan. Dan pemain hanya diperbolehkan untuk membuka dua gambar pada satu waktu kesempatan, setelah itu gambar akan tertutup lagi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, terbentuklah beberapa rumusan masalah yang dapat diselesaikan, antara lain :

1. Bagaimana memberikan pendidikan dasar secara tidak langsung kepada anak usia dini ?
2. Bagaimana memanfaatkan kemudahan akses terhadap teknologi sebagai sarana yang berguna bagi penggunanya ?
3. Bagaimana memanfaatkan media hiburan yang berupa permainan menjadi lebih bermanfaat ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan game teka-teki "Mari Mengingat!!!" antara lain :

1. Game terbatas untuk 1 pengguna (single player)
2. Game hanya tersedia atau dapat dimainkan pada Android
3. Game ini ditujukan kepada semua umur
4. Game ini menggunakan bertipe 2D

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya Game Teka-teki “Mari Mengingat!!” adalah sebagai berikut :

1. Mampu memberikan hiburan sekaligus sebagai sarana untuk meningkatkan daya ingat bagi penggunanya.
2. Mampu memberikan pengetahuan dasar kepada penggunanya.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi Sarjana Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Dari dibuatnya Game Teka-teki “Mari Mengingat!!” diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

Bagi Peneliti

1. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan game dengan aplikasi Unity
2. Memberikan pengalaman dalam pembuatan Game
3. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta

Bagi Akademik

1. Untuk menambah literatur perpustakaan dan sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan Skripsi
2. Sebagai sarana pengetahuan bagi mahasiswa yang ingin mempelajari tentang aplikasi Unity

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan game “Mari Mengingat!!” adalah metode studi dokumen. Metode studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis. Dokumen yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. **Dokumen Primer**

Dokumen primer adalah dokumen yang ditulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa. Peneliti menggunakan Dokumen Primer.

2. **Dokumen Sekunder**

Dokumen sekunder adalah dokumen yang ditulis berdasarkan oleh laporan/ cerita orang lain.

1.7 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk pembuatan game “Mari Mengingat!!” adalah metode analisis game sejenis dan analisis SWOT. Metode analisis game sejenis digunakan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan

game dan analisis SWOT digunakan untuk menentukan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari hasil analisis game sejenis.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan game “Mari Mengingat!!” adalah metode GDLC (Game Development Live Cycle). Metode GDLC adalah tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah game yang umumnya terdiri dari 6 fase utama yaitu inisialisasi, pra-produksi, produksi, testing(pengujian), rilis versi beta dan rilis versi lengkap. Rangkaian GDLC terkadang disederhanakan menjadi 3 fase utama yaitu Idea/Concept, Development, dan Deployment (Rickman Roedavan, 2016).

1. Idea/Concept

Fase Idea/Concept meliputi tentang perumusan ide-ide dasar terkait latar belakang pembangunan sebuah game, cerita utama, spesifikasi karakter, genre game, jenis art yang digunakan, platform yang akan dituju dan lain sebagainya. Dari fase Idea/Concept ini akan menghasilkan Game Document Design (GDD) yang akan menjadi acuan dalam proses pengembangan selanjutnya.

2. Development

Fase Deployment merupakan fase yang paling penting. Pada fase ini, seluruh hasil analisa dari GDD akan diubah menjadi bentuk program/aplikasi game dengan menggunakan software game engine. Dalam fase ini juga terdapat pembuatan desain-desain karakter dan tampilan yang akan digunakan.

3. Deployment

Fase terakhir yaitu Deployment lebih diarahkan pada teknis publikasi game pada platform yang dituju, testing atau uji coba game, dan persiapan patch jika terdapat bug dalam game yang dihasilkan atau apabila game mengalami gangguan terhadap platform yang digunakan.

