

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan sarana hiburan yang berkembang pesat. Berawal dari tampilan grafis yang hanya dua dimensi hingga dimasa sekarang, *game* memiliki visual yang canggih dengan grafis tiga dimensi dan memiliki banyak keunikan pada alur permainan atau bisa disebut *gameplay* yang lebih interaktif. Teknologi informasi yang memasuki ranah *mobile* atau perangkat nirkabel pun menjadi media yang potensial untuk mengembangkan *game*. Hasil survei yang dilakukan oleh satu *game developer* di Indonesia, Agate Studio menunjukkan bahwa sebanyak 33% dari 1200 gamer Indonesia lebih suka memainkan *game* di *platform*(kontruksi perangkat keras yang dapat mengoperasikan suatu aplikasi) berupa *smartphone*, meskipun lebih banyak gamer memainkan *game* di *Personal Computer (PC)* yaitu sebanyak 89%, dan sisanya gamer memainkan *game* melalui *platform* berupa *cansole*(perangkat khusus untuk bermain *game* yang membutuhkan monitor tambahan untuk dioperasikan) dan *handheld*(perangkat khusus untuk bermain *game* yang bersifat *portable* dan nirkabel). Hasil survei tersebut mengindikasikan bahwa gamer Indonesia sering menghabiskan waktu luang dengan bermain *mobile game* di perangkat *mobile*, salah satunya adalah melalui *Smartphone*.

Dunia anak adalah dunia bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif sosial emosi dan perkembangan fisis. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak di rangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berfikir emosi maupun sosial.

Pendidikan anak usia dini (0-5 tahun) merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak-anak. Anak-anak diajarkan mengenal aturan disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja dan cara menyelesaikan masalah. Maka dari itu di dalam game yang penulis buat pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris ini agar anak-anak mengenal hewan dengan mudah.

Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris. Menurut Diba Artsiyanti E.P., S.S. (2002), kesulitan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris disebabkan karena Bahasa Inggris bukan merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada anak.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi pada *mobile phone* yang tersedia secara bebas untuk penggunaan komersial atau non-komersial. Sistem operasi ini dikenalkan pada tahun 2008 dan pada tahun 2012 android telah menguasai 59% pasar *smartphone* dunia (Norasti, 2012). Sehingga membuat android menjadi sistem operasi *mobile phone* yang terpopuler di dunia saat ini.

Sistem operasi Android mempunyai beberapa versi yang dimulai dari *Donut* dan yang terakhir diluncurkan adalah *Jelly Bean*. Dari semua versi sistem operasi Android, yang banyak digunakan adalah *Gingerbread* (43.9%).

Dengan adanya beberapa permasalahan diatas, maka diambil penelitian

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ABC ANIMALS FOR KIDS”

PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA

Rumusan Masalah ini yang diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efisien, efektif, dan berdaya guna.

1.2. Rumusan Masalah

Dari apa yang telah di jabarkan di latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah Pengembangan *Game* Edukasi “*ABC Animals for Kids*” Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android.

1.3. Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis android. Batasan tersebut meliputi :

1. *Game* yang dibuat menggunakan software *Adobe Flash CS6*.
2. Bahasa yang digunakan Bahasa Inggris.
3. *Game* ini mencakup tentang pengenalan hewan dalam bahasa inggris.
4. *Game* yang dibangun berbasis Android.
5. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak yang sudah bisa membaca.

6. *Game* yang dirancang dimainkan *single player*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan *game* edukasi pengenalan hewan dalam bahasa Inggris berbasis Android.
2. Sebagai syarat kelulusan studi Diploma 3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan pemrograman *Adobe Flash CS6*.
2. Dapat menambah serta memperdalam ilmu pengetahuan khususnya bahasa Inggris.

1.5.2. Bagi Masyarakat

1. Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari.
2. Dengan adanya *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris ini user dapat menambah pengetahuan khususnya bahasa Inggris.

1.6. Metode Penelitian

Dalam pembuatan *game* pengenalan hewan dalam bahasa Inggris menggunakan *Adobe Flash CS6*, metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1.6.1. Pengumpulan Data (Studi Pustaka)

Penelitian mengacu pada buku-buku yang membahas tentang teknik membuat *game* dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

1.6.2. Metode Pengembangan *Game*

Pembuatan *game* ini menggunakan metode pengembangan Indie Development. *Indie* adalah singkatan dari *independent* yang berarti mandiri. *Indie Game Development* adalah proses memproduksi *indie game*. *Indie game* diselesaikan tanpa adanya penerbit dan hanya dengan tim yang relatif kecil (1-7 orang).

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyangkup latar belakang dari penyusunan Tugas akhir , tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan Tugas Akhir ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan Tugas Akhir ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang meliputi pengertian aplikasi, *game* dan penjelasan tentang android serta *software-software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasangame, *implementasi* dan hasil pengujian *game* yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang telah diuraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

