

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan sebagian orang untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, Game juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang. Game menjadi salah satu aplikasi yang paling di minati pengguna telepon pintar di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Mobomarket yang merupakan toko penjual aplikasi Android besutan Baidu, game merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh pengguna Android disusul media sosial dan aplikasi foto. Terdapat banyak jenis game yang saat ini di kembangkan, salah satunya adalah game edukasi. Game edukasi memberikan kesempatan yang baik untuk merangsang pemikiran anak-anak. Game Edukasi adalah salah satu jenis game yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang mudah di pahami.

Android merupakan salah satu sistem operasi pada piranti selular seperti smartphone dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang bisa digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Di indonesia sendiri penjualan Android masih menempati peringkat pertama. Seperti di beritakan di CNN Indonesia penjualan Android di Indonesia pada tahun 2015 menempati peringkat pertama yakni sebesar 82,1 persen atau sekitar 271 juta unit, di ikuti iOS, Windows phone dan Blackberry.

Selain para pengguna dewasa, android juga banyak di minati oleh pengguna di kalangan anak-anak. Selain sebagai sarana komunikasi smartphone Android juga bisa digunakan sebagai media belajar atau juga digunakan untuk memainkan game. Dikalangan anak-anak sendiri Android lebih sering digunakan untuk memainkan game di bandingkan untuk alat komunikasi atau lainnya.

Usia anak-anak merupakan masa dimana peran orang tua sangat diperlukan. Orang tua diperlukan dalam segala urusan yang berkaitan dengan anak, termasuk dalam memberikan sarana belajar maupun bermain bagi buah hati mereka. Berkembangnya dunia teknologi terutama game juga perlu di perhatikan oleh orang tua dimana orang tua harus mengetahui mana game yang sesuai dengan anak-anak. Game yang baik bagi anak selain memberikan hiburan tetapi hendaknya juga memberikan ilmu pengetahuan yang mendukung proses perkembangannya. Dalam perkembangannya biasanya anak akan senang untuk mengenal dunia di sekitarnya, termasuk dunia binatang.

Maka dari itulah dipilih judul “Perancangan Game Edukasi Mengenal Binatang Mamalia Berbasis Android” yang di harapkan nantinya game ini bisa berperan sebagai media mengenal jenis hewan mamalia di sekitar kita dan juga bisa menjadi game yang sesuai untuk anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas dapat diambil rumusan masalah bagaimana “Perancangan Game Edukasi Mengenal Binatang Mamalia Berbasis Android”.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah di dalam perancangan game edukasi mengenal binatang mamalia yaitu :

1. Game hanya bisa di jalankan *single player*
2. Game ini ditujukan untuk anak usia 5-8 tahun
3. Game dirancang dengan bahasa Indonesia
4. Di dalam game hanya terdapat satu level
5. Game ini dirancang untuk smartphone dengan sistem operasi Android 4.1 (Jelly Bean) ke atas
6. Publikasi game ini melalui website
7. Game mengenal binatang mamalia dibangun dengan software Construct 2.0
8. Pengolah gambar Photoshop CS 5
9. Pengolah suara Audacity
10. Tool *export* ke Android IntelXDK

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang sebuah game edukasi untuk anak sebagai media pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah program game edukasi yang berguna untuk mengenalkan macam-macam binatang mamalia kepada anak-anak.
2. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah membuat game pengenalan binatang mamalia berbasis Android khususnya untuk anak-anak agar bisa di jadikan sebagai media belajar dalam mengenal binatang mamalia. Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung dalam pembuatan skripsi dan pengembangan aplikasi. Untuk mendukung perancangan aplikasi ini , penulis menggunakan metode studi pustaka sebagai referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dan praktis. Pustaka yang digunakan diantaranya adalah buku referensi, internet, penelitian sebelumnya yang berkaitan, dan media pendukung lainnya yang berkaitan.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dari perancangan dan pembuatan game ini mengacu pada Game Development Life Cycle.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan tentang penelitian ini, maka pembahasan akan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahannya, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan pembahasan atau penjelasan dari landasan teori dalam penelitian antara lain sistem operasi android, game, binatang mamalia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan game edukasi mengenal binatang mamalia berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga publikasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat di rangkum oleh peneliti selama proses penelitian.