

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia[1].

Salah satu inovasi yang populer adalah adanya *game* mobile atau *game* hp. Secara umum, *mobile game* merupakan permainan video *game* yang dimainkan di perangkat ponsel, baik itu handphone, *smartphone*, tablet dan platform sejenis. menurut survey GfK (*Gesellschaft für Konsumforschung*)[1], perusahaan riset pasar terbesar di dunia dari Jerman, Indonesia merupakan salah satu pasar *smartphone* terbesar di Asia Tenggara. Keadaan tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi perusahaan besar asing yang bergerak di bidang industri *game*.

Semakin banyaknya Ponsel Seluler yang berkembang menjadikan banyaknya aplikasi dan *game* yang berjalan. Beragam *game* telah banyak dimainkan, terutama oleh anak-anak dan sebagian besar jenis *game* memberikan kesan menghibur bukan bersifat edukasi[2].

Berkaitan dengan hal itu, orang tua harus selektif dalam memilih *game* android yang dapat merangsang perkembangan anak menjadi lebih baik[2].

Di dalam kegiatan pramuka terdapat beberapa edukasi seperti sandi morse. Kebanyakan siswa pramuka khususnya penggalang, menghafalkan sandi morse

akan mengalami kesulitan. ini dikarenakan sandi morse hanya tersusun oleh titik dan garis[3].

Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas anak. Pemilihan anak-anak sebagai target utama *game* ini. Dalam pemanfaatan *game* edukasi sangat penting untuk menunjukkan pembelajaran terhadap anak. Masuknya *game* ini dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan. Di dukung dengan Gambar, alur cerita yang menarik, dan suara yang membantu memudahkan anak untuk memahami proses penghafalan.

Game ini berupa Tebak Sandi Morse yang di dalamnya terdapat informasi di setiap levelnya. Hasil dari perancangan *game* edukasi Tebak Sandi Morse diharapkan anak mampu dalam mengenal dan menghafal sebuah sandi morse dalam Pramuka.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul, diantaranya adalah :

1. Bagaimana cara membuat *game* edukasi Sandi Morse berbasis Android

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada pembuatan *game* Sandi Morse ini antara lain:

1. Dapat dimainkan semua kalangan, tetapi diutamakan untuk siswa sekolah dasar atau anggota pramuka penggalang.
2. Game berjalan di platform android dengan versi minimum yaitu 4.2 Jelly bean.
3. Dalam *game* ini terdapat 3 Level
4. Inputan dalam game menggunakan *touchscreen*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Membuat game sekaligus sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh semua kalangan lebih khusus kepada anggota pramuka penggalang.
2. Sebagai syarat meraih gelar sarjana computer di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan *game* Tebak Sandi Morse ini antara lain :

1. Memberikan wawasan khususnya para anggota pramuka

2. Bagi para pelatih pramuka dapat dijadikan sebagai media untuk mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variaif.
3. Bagi masyarakat yaitu memberikan suatu media alternatif dalam pembelajaran sandi morse.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Observasi

Observasi bagaimana cara membuat permainan sandi morse pada smartphome berbasis Android serta melakukan penelitian tentang permasalahan yang akan di teliti sehingga mendapatkan informasi yang semakin akurat dan lengkap.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian baik dari jurnal buku, maupun akses internet.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 GDLC (Game development Life cycle)

GDLC (Game Development Life Cycle), yang isinya merupakan panduan tahapan pekerjaan dalam membangun sebuah *game*.

1.6.2.2 Indie game

Suatu video *game* yang dibuat orang perorangan(individu) atau suatu tim kecil tanpa dukungan dari penerbit video game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam aplikasi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang konsep dasar *game*, Android game, dan penjelasan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen komponen penyusun pembuatan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai proses pembuatan *game* Sandi Morse dengan menggunakan software pendukung, serta pengujian program yang telah di buat

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.