

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Republik Indonesia adalah negara di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara Benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia juga merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau. Dari Sabang sampai Merauke, Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa, bahasa, dan agama, yang berperan mempengaruhi kebudayaan di Indonesia.

Wilayah Indonesia terbentang sepanjang 3.977 mil di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Luas daratan Indonesia adalah 1.922.570 km². Indonesia saat ini terdiri dari 34 provinsi dan 403 kabupaten dan 98 kota. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010 jumlah penduduk Indonesia mencapai 237.641.326 dan Indonesia juga memiliki 300 kelompok etnis, tiap etnis memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad, dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Tiongkok, Eropa dan kebudayaan sendiri yaitu Melayu.

Banyaknya penduduk dan luasnya daerah yang terdiri dari provinsi, kabupaten dan kota di Indonesia mendorong pemerintah untuk mengembangkan potensi daerah masing-masing sesuai dengan peraturan otonomi daerah saat ini yang memberikan hak, kewenangan dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintah dan kepentingan masyarakat setempat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Adanya otonomi daerah

setiap pemerintah daerah berkewajiban mempromosikan daerah masing-masing agar dapat dikenal oleh masyarakat Indonesia bahkan manca negara. Hal ini sesuai dengan peraturan presiden Republik Indonesia nomor 67 tahun 1996 dan undang-undang RI no 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan yang mewajibkan setiap daerah untuk mempromosikan daerah pariwisata dan pengelolaannya. Walaupun setiap pemerintah daerah di Indonesia sendiri sudah melakukan langkah promosi untuk memperkenalkan daerah masing-masing tetapi hal ini dampaknya belum menyentuh langsung ke masyarakat seluruh Indonesia. Untuk mengatasi hal ini penulis memberikan langkah promosi yang dapat membantu pemerintah dalam bentuk media edukasi kepada masyarakat dan anak-anak di Indonesia melalui media bermain game.

Game dapat mengembangkan kreatifitas dan daya pikir masyarakat, serta menamkan mind set ke masyarakat mulai dari anak-anak hingga dewasa dalam bentuk edukasi sekaligus memberikan hiburan. Perusahaan energi E.ON telah mensurvei 2000 orang partisipan yang menunjukkan bahwa sekarang ini masyarakat lebih menyukai hiburan elektronik, seperti video game, dibandingkan dengan mainan tradisional, seperti Lego, boneka, ataupun rumah-rumahan (E.ON, 2012). Hal itu telah membuktikan terjadinya pergeseran dari game tradisional menjadi game elektronik

Sekarang ini game tidak hanya dapat dimainkan di Personal Computer (PC), namun dapat juga dimainkan di gadget / smartphone. Menurut survei sebuah perusahaan market research, NPD, pada tahun 2009 hanya delapan persen masyarakat yang memainkan game di smart phone, namun pada tahun 2011 telah

meningkatkan menjadi 38 persen. Sehingga dapat dilihat bahwa masyarakat secara perlahan mulai meninggalkan game PC dan beralih ke mobile game.

Berdasarkan pertimbangan hal-hal di atas maka penulis memutuskan untuk membuat game edukasi tebak gambar yang berjudul "The Capital City Of Indonesia" pada smartphone.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat di rumuskan masalah yang akan di munculkan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah game tebak gambar pengenalan kota-kota di Indonesia pada android ?
2. Bagaimana game edukasi tersebut dapat digunakan pengguna ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada :

1. Game edukasi pengenalan kota-kota di indonesia sebatas ibu kota setiap provinsi.
2. Sasaran pemain untuk game ini adalah masyarakat umum
3. Pembuatan game menggunakan Unity3D dengan prespektif dua dimensi.
4. Game ini berjalan pada sistem operasi android.
5. Game ini menggunakan bahasa Indonesia
6. Game ini dimainkan secara perorangan (single player).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat game edukasi yang mengangkat tema pengenalan kota-kota di Indonesia pada Android.
2. Pengguna, khususnya anak-anak dapat belajar tentang ikon kota, sejarah dan kebudayaan Indonesia.
3. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah :

1. **Manfaat Bagi Peneliti :**
Mendapatkan pengetahuan bagaimana cara mengenali kota-kota di Indonesia.
2. **Manfaat Bagi Masyarakat :**
Memberikan hiburan sekaligus sebagai bagian dari edukasi bagi masyarakat dalam memperkenalkan kota-kota di Indonesia.
3. **Manfaat Bagi Pengembang :**
Memberikan tambahan pengetahuan dan referensi dalam pembuatan game edukasi yang bertemakan pengenalan kota-kota Indonesia pada Android.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan game :

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, mencari bahkan menulis dari sebuah buku, artikel, jurnal

ilmia, majalah baik dari media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam pembuatan aplikasi.

b. Observasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap permainan-permainan sejenis yang sudah ada untuk dijadikan referensi dalam pembuatan game edukasi pengenalan kota-kota di Indonesia.

Studi Pustaka

c. Interview

Melakukan tanya jawab dengan pemain secara langsung tentang game yang sering dimainkan dilikungan masyarakat.

1.6.2 Analisis Data

Melakukan analisis data yang dikumpulkan untuk penyusunan laporan kemudian merancang dan membuat aplikasi. Analisis data penelitian meliputi

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional pada game ini akan membahas mengenai fitur-fitur yang akan diimplementasikan. Kebutuhan fungsional merupakan reaksi dari sistem/permainan ketika menerima input dari pengguna. Berikut ini merupakan analisa kebutuhan fungsional dari permainan:

1. Pemain dapat memulai permainan yang terdiri beberapa level pack.
2. Pemain dapat melakukan pengaturan musik dan sound effect (sfx) pada menu sound.

3. Permainan ini dilengkapi cara bermain, yang terdapat di dalam help pada main menu permainan.

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan proses-proses yang terlibat dalam pembuatan game. Kebutuhan non fungsional dalam game ini meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan sumber daya manusia.

1.6.3 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi meliputi perancangan antar muka.

1.6.4 Implementasi aplikasi

Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat

1.6.5 Evaluasi aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan..

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dasar game, termasuk indikator game yang baik dan landasan dasar tentang permainan edukasi, teori sistem operasi Android,

interaksi manusia dan komputer, serta penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dan identifikasi permasalahan yang ada, menyusun Game Design Document (alur proses permainan, desain level, dan desain antar muka).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses implementasi Game Design Document meliputi pembuatan kode program antarmuka (User Interface), spesifikasi sistem yang diperlukan, cara instalasi, dan evaluasi dari game yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian sebagai referensi penelitian selanjutnya.