

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *gameplay* dan sistem skor/penilaian. Tujuan dari sebuah game sendiri adalah untuk menghibur dan selain menghibur dapat juga mendidik penggunanya. Game identik dengan sesuatu yang membuat orang malas, brutal dan tak sedikit yang menganggap game sebagai media yang kurang tepat untuk mendidik anak-anak mereka. Game adalah salah satu cara belajar dengan cara yang asyik dan menyenangkan.

Di Indonesia tidak sedikit yang membuat game untuk media pembelajaran. Banyak *platform* saat ini yang dapat kita jadikan media game tersebut, seperti Android, Windows, IOS, Linux, Play Station, Nitendo, Xbox, Steam, dan masih banyak lagi. Dilihat dari perkembangan game saat ini banyak sekali game dengan berbagai genre. Secara tidak langsung dengan bermain game juga kita tidak langsung belajar memecahkan masalah dan secara tidak langsung juga bisa melatih otak kita untuk berfikir kreatif.

Hampir setiap anak muda sekarang mempunyai *smartphone* dan bahkan lebih dari satu. Mengutip dari eMarketer, diperkirakan hingga akhir 2015 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 55 juta, sedangkan penetrasi pertumbuhannya mencapai 37.1 persen [1]. Untuk itu dibuatlah aplikasi ini berbasis Android agar nantinya aplikasi ini dapat dinikmati oleh hampir semua anak muda di Indonesia.

Indonesia adalah negara agraris dimana komoditas utamanya adalah di bidang pertanian. Salah satu komoditas utama Indonesia adalah beras. Kita bisa lihat banyak penduduk Indonesia yang berprofesi menjadi petani, namun tidak semua anak cucu mereka dapat meneruskan penggarapan tanam padi dikarenakan kurangnya ilmu dalam bercocok tanam padi.

Dari uraian diatas dapat dilakukan penelitian tentang bagaimana membuat game cara menanam padi ini berbasis android sebagai media pembelajaran. Banyak anak muda jaman sekarang yang tidak bisa atau bahkan tidak tau bagaimana cara menanam padi. Aplikasi ini merupakan sarana untuk berbagi ilmu tentang cara menanam padi dan memberikan edukasi khususnya bagi anak muda Indonesia agar tau cara menanam padi yang benar. Selain itu aplikasi ini juga diharapkan dapat menumbuhkan jiwa bercocok tanam dan cinta lingkungan, dengan mereka tau cara menanam padi maka mereka akan tertarik dengan menanam padi tersebut dan ingin mencoba mempraktekkannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah "Bagaimana membuat Game berbasis android "Tanam Padi" sebagai media pembelajaran?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah, adapun batasan masalahnya adalah:

1. Bentuk projek ini adalah game untuk Android.

2. *Gameplay* berupa menanam, pemupukan dan panen padi.
3. Ditampilkan dalam resolusi 480x800 pixel.
4. Game ini ditujukan untuk semua umur.
5. Game ini nantinya akan di unggah di Playstore.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat game berbasis android sebagai media pendidikan yang dibutuhkan masyarakat terutama anak muda dan masyarakat kota yang berpedoman bangga bangun desa.
2. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis
  - a. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diajarkan di kampus.
  - b. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer(A.Md)
2. Bagi Amikom
  - a. Referensi penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir dalam bentuk Laporan Tugas Akhir.
  - b. Sebagai sarana pengembangan dan implementasi dari proses belajar di jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### 3. Bagi Gamers

- a. Mengurangi stress dan kejenuhan.
- b. Menambah ilmu yang didapat dari game "Tanam Padi"

### 4. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai alternatif media pembelajaran bagi orang tua yang akan mengajarkan tata cara menanam padi kepada anaknya.
- b. Sebagai media pembelajaran kaum muda khususnya anak muda indonesia yang tertarik dan ingin tahu tentang cara menanam padi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode yang terjun langsung ke lapangan dengan mengamati langsung objek yang akan di teliti. Diterapkannya metode ini karena dengan melihat langsung ke lapangan dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang valid dan dapat dilihat kenyataannya. Dengan kondisi lingkungan yang mendukung, maka informasi mengenai cara menanam padi dapat dengan mudah disapat dengan metode ini.

#### 2. Metode Studi Pustaka

"Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan." [2]. Dengan metode ini maka akan didapatkan informasi lain yang

tidak didapatkan pada observasi. Dengan metode ini juga kam dapat mendapat banyak sekali informasi dari berbagai sumber.

### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Metode yang akan digunakan dalam pembuatan game ini adalah Indie Game Development, yaitu proses dimana menciptakan game secara independen atau tanpa dukungan finansial dari sponsor maupun sumber luar lainnya. Alasan memilih metode ini karena metode ini dimungkinkan untuk membuat game dalam kelompok kecil atau bahkan perorangan.

## **1.7 Sistematika Penullsan**

### **BABI PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori menenai game, tehnik perancangan game dan Android.

### **BAB III PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi gambaran umum tentang game yang akan dibuat, metode yang digunakan, seta berisi analisis serta rancangan game.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**



Pada bab ini berisi tahap-tahap pembuatan program aplikasi yang meliputi perancangan dan implementasi aplikasi serta pengujian game.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis dalam pembuatan Game berbasis android "Tanam Padi" sebagai media pembelajaran.

