

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era teknologi modern seperti sekarang ini yang semakin pesat perkembangan nya. Terutama pada perkembangan teknologinya, dimana seluruh keseharian mereka selalu didampingi dengan yang namanya *handphone* atau sekarang yang lebih dikenal dengan *smartphone*. Tingginya permintaan *smartphone* terhadap kebutuhan hidup masyarakat sangatlah beragam sehingga terciptalah berbagai macam jenis dan merek *smartphone* dengan fitur-fitur yang yang ditawarkan sangatlah banyak. Aplikasi *game* android merupakan sebuah permainan digital yang ditawarkan pada *smartphone* sebagai fitur hiburan atau bisa *download* diberbagai situs penyedia *game* android, *game* tersebut menyedot banyak perhatian, terutama peminat permainan digital. Dimana peminat tersebut merupakan masyarakat umum. Melihat tingginya peminat tersebut terutama anak-anak akan sangat berdampak buruk bagi mereka karena jika permainan yang dimainkannya menjurus pada hal-hal yang tidak bermanfaat dan bersifat dewasa terlebih lagi jika dimainkan tanpa adanya bimbingan dari para orang tua.

Dari dampak yang bisa dihasilkan dari *game* tersebut, kini para pengembang *game* harus lebih bijak dalam menciptakan karya mereka agar dapat dimainkan oleh peminat kalangan anak-anak sehingga *game* pada saat ini dikelompokkan dalam banyak kategori satu diantaranya adalah *game* edukasi. *Game* edukasi ialah satu diantara banyaknya *game* yang dibuat oleh pengembang *game* yang bersifat mendidik dan memberikan dampak positif bagi pengguna terutama anak-anak

yang masih dalam tingkat pendidikan dasar serta pengalaman bermain sambil belajar yang sangat menyenangkan sehingga dapat menambah pengetahuan mereka tanpa mengurangi waktu bermain mereka.

Anak-anak pada tingkatan sekolah dasar masih selalu ingin menghabiskan waktu mereka dengan bermain ingin bermain. Dengan adanya *game* edukasi kini anak-anak pada tingkat pendidikan sekolah dasar dapat bermain dan belajar tanpa adanya paksaan dari para orang tua dan guru. Serta menghilangkan rasa was was pada orang tua yang memutuskan untuk membiarkan anak mereka bermain dengan *smartphone*. Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul **“Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Tari Nusantara Berbasis *Android* Menggunakan Construct 2”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *game* edukasi yang dapat mengasah ingatan tentang budaya tari nusantara yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda sekarang.
2. Membuat sebuah permainan digital edukasi untuk dapat dipakai untuk umum.
3. Membuat *game* edukasi yang implementasinya bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengenal budaya tari nusantara.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III pada AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis melakukan pengumpulan data-data dari berbagai sumber. Adapun cara atau metode yang digunakan pada pembuatan *game* edukasi ini yaitu:

A. Metode Pengembangan Multimedia

Metode yang akan digunakan ialah, metode pengembangan multimedia, yang lebih dikenal dengan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Sutopo (Munir, 2013:104) yang berpendapat bahwa “Metode pengembangan multimedia ini terdiri dari 6 tahapan”, yaitu sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini, konsep dilakukan untuk menentukan tujuan aplikasi dalam mengembangkan multimedia. seperti, informasi, hiburan, pendidikan dan lain-lain. Serta menentukan target pengguna, dan macam aplikasi seperti presentasi, interaktif, dan lain-lain.

2. Desain (*Design*)

Desain merupakan tahapan dalam membuat suatu proses rancangan mengenai rekayasa tampilan aplikasi, bentuk rancangan, serta bahan apa yang dibutuhkan untuk aplikasi.

3. Pengumpulan Material (*Material Collecting*)

Pengumpulan bahan dilakukan sesuai kebutuhan. Seperti clipart, foto, grafik, suara dan lain-lain. Tahap ini dapat dikerjakan dengan membagi operasi kedalam beberapa tingkatan (*Paralel*) dan dikembangkan secara bersama-sama (*assembly*).

4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap pembuatan ini, semua objek dan bahan multimedia dibuat dan dikembangkan berdasarkan pada tahap rancangan (desain). Dengan menyelesaikan tiap bagian kemudian seluruhnya digabungkan menjadi satu kesatuan.

5. Pengujian (*Testing*)

Setelah tahapan pembuatan selesai, maka akan dilakukan testing dengan menjalankan aplikasi. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian. Dimana akan dilakukan pengecekan dalam aplikasi tersebut, untuk mengetahui apakah ada kesalahan atau tidak. Pengecekan ini akan dilakukan oleh lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan ini dilakukan untuk menyimpan aplikasi ke dalam suatu media penyimpanan yang memadai. Seperti *floopy disk*, CD-ROOM, *tape* dan lain-lain. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, maka akan dilakukan tahap pembakaran (kompresi) pada aplikasi tersebut.

B. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan objek penelitian secara langsung terhadap aplikasi sejenis baik sebagai bahan referensi untuk mendapatkan hasil yang terbaik sesuai dengan materi yang dibahas.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk dijadikan sebagai referensi dalam penulisan Tugas akhir ini.

1.4. Ruang lingkup

Ruang lingkup pembahasan pada penulisan TA ini tentang pengenalan budaya tari agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan hanya membatasi pada pembuatan *game*, penggunaan *character* jenis tarian, target pengguna *game* sampai *game* tersebut dapat dimainkan. Permainan *game* edukasi ini meliputi halaman pembuka, halaman menu yang terdiri dari pengenalan tari, kuis dan pembelajaran. Pembuatan *game* ini menggunakan *software construct 2*. Sedangkan untuk pembuatan tampilan *interface* dan *character game* menggunakan *Coreldraw* dan *AI (Adobe Illustrator)*. Adapun pembuatan *game* ini ditujukan untuk masyarakat umum, terutama untuk anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika untuk mempermudah mengetahui pokok-pokok penulisan Tugas Akhir ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini membahas tentang masalah pokok secara umum mengenai pemilihan judul, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian, ruang lingkup permasalahan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas tentang konsep dasar animasi dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan projek Tugas Akhir ini.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang analisa kebutuhan secara umum, perancangan desain perangkat lunak dan implementasi serta pengujian projek Tugas Akhir ini.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan Tugas Akhir serta saran-saran yang membangun dari Tugas Akhir ini.