

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game sebagai media pembelajaran dan hiburan sangat pesat serta memiliki kualitas yang cukup bagus. Hal ini dapat berdampak positif dalam media pembelajaran, namun dengan kecanggihan teknologi yang berkembang media pembelajaran bisa dilakukan dengan bermain game melalui teknologi mobile seperti Android. Pembelajaran dapat dilakukan dengan game edukasi, sehingga sangat menarik untuk dicoba.

Game edukasi merupakan permainan yang didalamnya terdapat pembelajaran sesuai dengan umur. Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) "kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya".

Ada beberapa software yang banyak digunakan untuk membuat game Android seperti Unity3D, Construct 2, Game Maker, dan Xamarin. Android merupakan sistem operasi berbasis linux dan merupakan program untuk membuat game edukasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka judul tugas akhir "PENGENALAN BENDA DALAM RUMAH SAKIT DENGAN GAME PUZZEL UNTUK ANAK SD". Game edukasi yang dibuat mengacu pada rangkaian permainan puzzle.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bawah permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara merancang struktur dalam sebuah game agar terlihat menarik.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan game PENGENALAN BENDA DALAM RUMAH SAKIT DENGAN GAME PUZZEL UNTUK ANAK SD. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1.Gameplay yang dibuat sejenis game puzzle.
- 2.Aplikasi ini menggunakan tampilan grafik 2D.
- 3.Memiliki 3 level dalam game puzzle tersebut.
- 4.Aplikasi yang dibangun versi Android 4.0 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media pembelajaran dan sarana bermain.
2. Menciptakan pola pengenalan permainan yang menarik untuk dimainkan.
3. Mengenal lebih banyak benda dalam game puzzle.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan yang telah didapatkan di bangku kuliah.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan tugas akhir jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum dan IT
 - a. Dapat memberikan motivasi dan pemahaman kepada anak - anak agar lebih giat dalam belajar.
 - b. Sebagai media bermain dan belajar mengenai game puzzle.
 - c. Menambah wawasan tentang alat kesehatan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka
2. Perancangan Game
3. Uji Coba Game
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan.
2. Bab II Landasan Teori.
3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.
4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan.
5. Bab V Penutup.
6. Daftar Pustaka.