

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan atau *Game* adalah hiburan yang paling diminati saat ini, dari anak-anak hingga dewasa pun banyak yang memainkan di karenakan faktor yang tidak memilih usia atau batasan umur. Bagi anak-anak *game* digunakan sebagai kesenangan atau hiburan semata, dan bagi orang dewasa digunakan untuk menghilangkan lelah, bosan maupun stress, sebuah *game* juga di fungsikan sebagai solusi memecahkan masalah ataupun referensi yang terdapat pada *game* edukasi. Pada era saat ini banyak *game* teknologi modern dari desain dan grafik pembuatan maupun penggunaannya baik dari sisi positif dan negatif yang ada.

Saya sebagai penulis ingin membuat *game* yang sangat bermanfaat bagi pemain yaitu penggabungan permainan dengan pengenalan yang bermanfaat. *Game* yang ingin saya rancang adalah *game offline adventure* atau pertualangan yang memperkenalkan hasil pertanian daerah saya sendiri sehingga kita memahami kegunaan *game* yang sebenarnya. *Game* ini tidak hanya untuk hiburan saja melainkan untuk mendidik dan memperkenalkan hasil tani daerah kita sendiri khususnya hasil pertanian khas tiap kabupaten yang ada di Pulau *Madura*. Pada alur cerita *game* ini nantinya akan saya masukkan per *stage/scene* hasil pertanian khas daerah 4 kabupaten yang ada di Pulau *Madura* sebagai latar tempat (*background*) *game*. Pengolahan animasi pada *game* ini

menggunakan program *Unity* dan pengumpulan datanya menggunakan data & informasi langsung ke *Dinas Pertanian* Kabupaten di Pulau Madura. Hasil akhir dari program ini nantinya adalah media yang cocok untuk belajar yang membuat pemain tidak cepat bosan karena secara otomatis pemain akan berfikir untuk memenangkan *game* bukan untuk berniat belajar. Hasilnya secara tidak sengaja pengguna akan mendapatkan ilmu sekaligus menghilangkan beban pikiran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Sekian banyaknya versi maupun jenis *game* yang ada, maka terdapat beberapa masalah yang muncul, diantaranya;

1. Bagaimana menyeimbangkan *game* dengan hal positif?
2. Dari mana asal tanaman berpotensi yang ada di Pulau Madura?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan game Mengenalkan Jenis-Jenis Hasil Pertanian Khas Pulau Madura Melalui Game Berbasis Android. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut

1. Game ini hanya dapat dimainkan secara single player
2. Game ini hanya mempunyai 4 Scene (masing-masing tiap Kabupaten)
3. Aplikasi ini di bangun berbasis Android.

4. Game ini berupa pembelajaran dan pertualangan yang akan mengajarkan sekaligus mengingat hasil pertanian khas apa saja yang ada di Pulau Madura.
5. Game ini mempunyai Trek dan Alur ke atas terus dan lompat otomatis dengan kontrol kanan kiri.
6. Game ini memiliki macam macam hasil pertanian antara lain :
 - 1.1 Kabupaten Bangkalan : Jagung dan Salak
 - 1.2 Kabupaten Sampang : Jambu Air dan Jambu Mete
 - 1.3 Kabupaten Pamekasan : Tembakau, Durian dan Bawang Merah
 - 1.4 Kabupaten Sumenep : Pisang, Cabe dan Lengkuas

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Game ini dirancang untuk mengenalkan hasil pertanian khas dari masing-masing Kabupaten yang ada di Pulau Madura.
2. Menjadikan Game sebagai media belajar dan bermain yang menarik dan juga untuk mengenalkan hasil pertanian Pulau Madura.
3. Menciptakan pola pengenalan permainan yang menarik untuk dimainkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya mengetahui hasil pertanian dalam negeri sendiri khususnya di Pulau Madura.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan Tugas Akhir jurusan D3 Teknik Multimedia dan Jaringan.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum dan IT
 - a. Game ini dapat memberikan pengetahuan tentang hasil pertanian khas di Pulau Madura.
 - b. Dapat mengenal komoditas utama bidang pertanian di Pulau Madura.
 - c. Agar dapat mengenalkan game dalam negeri serta ikut mengenalkan potensi pertanian yang ada di Pulau Madura.

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. Pengambilan Data

3. Perancangan Game
4. Evaluasi Game
5. Metode Dokumentasi (Kearsipan)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan menjadi beberapa bab yaitu:

- Bab I Pendahuluan
- Bab II Landasan Teori
- Bab III Analisis dan Perancangan Sistem
- Bab IV Implementasi dan Pembahasan
- Bab V Penutup
- Daftar Pustaka

Halaman ini sengaja dikosongkan