

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi berjalan sangat cepat sejajar dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dari banyaknya teknologi informasi yang dipakai dalam bidang kehidupan. Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu pemicu terjadinya perubahan pola pikir manusia untuk dapat memperoleh secara cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi informasi bertujuan untuk menjadikan proses kerja yang lebih cepat dan efisien. Salah satu teknologi yang sangat membantu kehidupan manusia adalah *smartphone*.

Perkembangan teknologi *smartphone* yang begitu pesat terutama di bidang *entertain* atau hiburan. Salah satu media hiburan yang ada dari *smartphone* adalah *game* berbasis *android*. Menurut Henry (2010), *game* adalah aktifitas yang melibatkan satu atau lebih pemain. *Game* dapat pula diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan.

Perkembangan industri *game* berkembang sangat pesat dan memiliki berbagai jenis tema. Selain berfungsi untuk menghibur, *game* juga dapat berperan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *game* bertema edukasi. Menurut Handriyanti (2009) *game* edukasi adalah permainan yang

dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Jenis *game* edukasi dipilih bukan hanya karena bertujuan penggunaannya untuk pembelajaran tapi juga karena fungsi *game edukasi* itu sendiri.

Game adalah suatu bentuk permainan yang dirancang sebagai media hiburan. Selain itu dapat juga berguna sebagai sarana latihan, edukasi dan simulasi. *Game* memiliki beberapa macam *genre* permainan diantaranya : *adventure game*, *quiz game*, *puzzle game*, *fighting game*, *sport*, *role playing game* (RPG), Permainan Kata (*Word Game*) dan masih banyak lagi. Menurut (Aditya, 2014), *game* yang paling disukai *gamer* Indonesia sekarang ini yaitu *game* ber-*genre* RPG (*Role Playing Game*). Survey menunjukkan bahwa *game* ber-*genre* RPG berada di peringkat pertama dengan persentase 46%, namun masih sedikit pengembangan yang menjadikan *game* ber-*genre* RPG sebagai *game* edukasi. Pengembangan video *game* edukasi ber-*genre* RPG perlu dilakukan, karena video *game* dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan otak. Hal ini diperkuat oleh peneliti dari Jerman yang menemukan bahwa bermain video *game* selama 30 menit perhari dapat memicu peningkatan di daerah tertentu di otak. *Role Playing Game* (RPG) merupakan permainan yang dapat memilih satu karakter untuk dimainkan, jenis *game* ini biasanya ada alur cerita yang harus dilakukan.

Dengan banyaknya *game* yang beredar pada saat ini, maka dengan dibangunnya sebuah *game* edukasi ber-*genre* *Role Playing Game* (RPG) yang membahas tentang pengenalan bendera negara untuk tingkat umum

khususnya kalangan anak-anak. Pengguna memerankan sebagai tokoh anak untuk mencari Membuka harta karun. Dalam *game* ini Pengguna harus melewati 3 *level* permainan yang setiap *level*-nya harus melawan penjaga batu dengan menebak logo dari bendera Negara. jika pengguna menjawab dengan benar maka karakter akan menyerang musuh, jika pengguna menjawab salah maka musuh akan menyerang karakter yang dijalankan oleh pengguna. *Game* ini di rancang untuk menguji kemampuan pengetahuan anak tentang bendera setiap negara. Pengguna diarahkan untuk melewati rintangan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada disetiap *level*.

B. RUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana membangun *game* pengenalan bendera negara ber-genre *Role Playing Game* (*RPG*).

C. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. *Game* ini memiliki 3 *level* permainan.
2. Dalam *game* ini terdapat 1 tokoh karakter Hero Utama.
3. Dalam *game* ini terdapat 3 tokoh karakter Lawan.
4. *Game* ini pada setiap *level*-nya memiliki 5 soal berupa Gambar Bendera Negara yang diacak secara *random*.
5. *Game* ini pada *level* 1 membahas tentang Bendera Negara yang ada di asia.

6. *Game* ini pada *level 2* membahas tentang Bendera Negara yang ada di eropa.
7. *Game* ini pada *level 3* membahas tentang Bendera Negara yang ada di Afrika.

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membangun sebuah *Game Android* dengan jenis *Role Playing Game* yang diimplementasikan dengan pengenalan bendera negara sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
2. Memanfaatkan dan mempelajari pembuatan *Game* menggunakan *Actionscript 3* pada *Adobe Animate*.
3. Membangun sebuah *game* yang dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan pengetahuan anak terhadap bendera setiap negara.

E. MANFAAT PENELITIAN

Adapun penulisan penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat untuk siswa antara lain sebagai berikut :

1. *Game* ini memudahkan anak dalam mengenali bendera-bendera di setiap Negara melalui *game* RPG berbasis android.
2. Dapat memberikan wawasan kepada Pengguna tentang pengenalan bendera dari berbagai negara.

3. Dengan di buatnya aplikasi ini Pengguna dapat menggunakan aplikasi *game* ini sebagai sarana bermain sambil belajar.
4. *Game* ini dapat menjadi media permainan yang positif karena memfasilitasi anak-anak umum untuk bermain *game* sambil mengenal beberapa bendera setiap negara.

