

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membawa kita menuju era modernisasi. Hampir seluruh kehidupan manusia sangat bergantung pada teknologi, namun seiring dengan bertambahnya kebutuhan manusia, maka teknologi juga berkembang dalam segala aspek, salah satunya dalam aspek hiburan. Banyak sekali hal yang dapat dilakukan untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri sendiri, di antaranya *browsing*, *chatting*, mendengarkan *playlist* musik, dan bermain *game*.

Seiring berjalannya waktu dunia *game* juga mengalami banyak kemajuan, salah satu bentuknya adalah perkembangan *game* berbasis *android* yang saat ini sedang dalam masa kejayaannya dan akan terus berkembang. Banyak sekali *game* yang ada, setiap *game* juga memiliki genre, jenis, dan penikmat yang berbeda, baik itu *game* untuk orang dewasa maupun anak-anak.

Game merupakan sebuah aktivitas rekreasi atau hiburan dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan menghilangkan kejenuhan di saat menunggu seseorang, dan bahkan saat ini banyak dari kalangan youtuber yang menggunakan *game* untuk mencari uang. Masing – masing *game* memiliki magnet tersendiri atau daya tarik untuk pemainnya, mulai dari jalan cerita, desain karakter, dan grafik dari *game* tersebut. *Game* biasanya dimainkan sendiri atau bersama-sama (Artina, 2009).

Game berbasis *android* merupakan sebuah aplikasi *game* yang didukung dan dapat dioperasikan pada *smartphone*. Sekarang ini *smartphone* sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi seluruh masyarakat di dunia, tak terkecuali di Indonesia, mulai dari anak – anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua sekalipun.

Banyak sekali *game* yang dibuat dan diproduksi secara berbayar maupun gratis, hingga saat ini, Mulai dari *game* bergenre strategi, pertarungan, petualangan, balapan, dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya variasi genre

pada game saat ini maka akan semakin banyak pula menarik minat masyarakat untuk bermain *game*.

Game yang berisikan materi pendidikan dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenisedukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap sebuah materi pendidikan, baik itu dalam pelajaran akademik, kebudayaan dan sejarah sambil bermain dan bersenang - senang, sehingga diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pendidikan yang disajikan, *game* edukasi dapat berpengaruh bagi pelajar tingkat sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA).

Pati adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, yang didalamnya terdapat berbagai sumber daya alam, serta budaya, dan tempat wisata. Berdasarkan paparan diatas kami merancang sebuah game bergenre petualangan (*adventure*) yaitu game “Pati *Adventure*” berbasis android yang bisa digunakan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang sembari mengenal kekayaan dan budaya alam di Pati, secara praktis dan mudah karena dapat diakses di *smartphone* kita.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Banyaknya anak di Pati yang kurang tertarik untuk mengenal hal – hal yang menjadi ciri khas kota Pati, seperti budaya, sumber daya alam, dan lain - lain.
2. Media untuk mengenal kota Pati melalui media *game* belum ada.
3. Kurangnya peran orang tua untuk mengenalkan kota Pati kepada anak – anaknya sejak dini.

1.3. Batasan Masalah

Dalam Penulisan Laporan Skripsi ini, untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan dan agar lebih berfokus dan terarah maka akan diberikan batasan dalam pembahasan, antara lain:

- a. Game ini hanya ditujukan untuk anak – anak SD.
- b. Materi game ini hanya SDA dan SDM yang menjadi ciri khas kota Pati.
- c. Game ini berbasis Android, minimal Android 4.1 (Jelly Bean)
- d. Game ini hanya untuk 1 orang pemain (*single player*)
- e. Level dalam game ini hanya berjumlah 5 level

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk memudahkan anak – anak dalam belajar dan mengenal kota Pati, melalui media game.
- b. Merancang sebuah game yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain agar anak – anak tidak jenuh.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dibuatnya aplikasi ini adalah:

- a. Membantu dan mempermudah agar anak - anak dapat lebih mengenal SDA mulai dari tempat bersejarah, flora dan fauna khas, serta SDM apa saja yang menjadi ciri khas kota Pati, seperti makanan, kerajinan, pakaian dan senjata.
- b. Anak – anak menjadi lebih semangat dalam belajar mengenal kota Pati karena mereka dapat belajar sambil bermain *game*.
- c. Kota Pati menjadi lebih dikenal banyak orang.