

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang game bukan lagi hal yang langka bahkan game sekarang sudah merupakan hobi atau bisa dikatakan kebutuhan. Game juga tidak hanya berjumlah belasan atau puluhan saat ini ada ribuan game karena saking dijadikannya hobi atau bahkan merupakan kebutuhan, banyak sekali game-game yang tercipta untuk para pecinta game atau biasa kita sebut gamers. Game banyak macamnya ada yang berbasis personal computer (PC), Game Online, smartphone, atau perangkat gadget lainnya. [LUT15]

Pengembangan permainan merupakan salah satu bidang serius dalam teknologi informasi. Sudah begitu banyak pengembang yang menggeluti bidang permainan. Para developer tersebut berlomba-lomba berkreasi mengembangkan permainan agar produk mereka diminati para penikmat permainan atau gamer. Sebuah permainan harus memiliki daya tarik tersendiri agar bisa diminati oleh gamer, bahkan membuat ketagihan atau adiktif. Agar menjadi permainan yang memiliki daya tarik, maka permainan tersebut haruslah menyenangkan, menantang, lucu, atau bahkan unik. Genre juga termasuk salah satu faktor daya tarik dari sebuah permainan. [LUT15]

Saat ini fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar-mengajar [LUT15].

Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar. Penerapan teknologi informasi untuk pembelajaran telah dimulai sejak lama, mulai dari elearning, Intelligent Tutoring System, hingga game. Game mampu membuat player terlibat sangat intensif, antusias, dan menikmati dalam interaksi-interaksi yang diciptakannya.

Construct 2 adalah salah satu tools yang dapat digunakan untuk membuat game tanpa harus menulis kode pemrograman, karena sebagian besar logika untuk game dapat dibuat menggunakan menu. [GED16].

Oleh karena itu dibuatlah sebuah game pengenalan dan pemahaman dosen teknik informatika di Universitas Pasundan Bandung (Unpas) dengan tujuan mahasiswa mengenal dosen sambil bermain, mulai dari Mahasiswa hafal wajah / fisik dosen (photo), nama-nama dosen, kepakaran dosen, alamat dosen dan ruang kerja dosen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara membangun serious game untuk mengenalkan dosen teknik informatika unpas mulai dari fisik, keahlian, alamat dan ruang kerja.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

Membangun game untuk membantu mahasiswa mengenal dan memahami dosen di TIF Unpas mulai dari.

1. Mahasiswa hafal wajah / fisik dosen (photo) dengan namanya
2. Mahasiswa hafal nama-nama dosen dengan kepakaran dosen
3. Mahasiswa hafal alamat rumah dosen di wilayah bandung
4. Mahasiswa hafal gedung dimana ruang kerja dosen

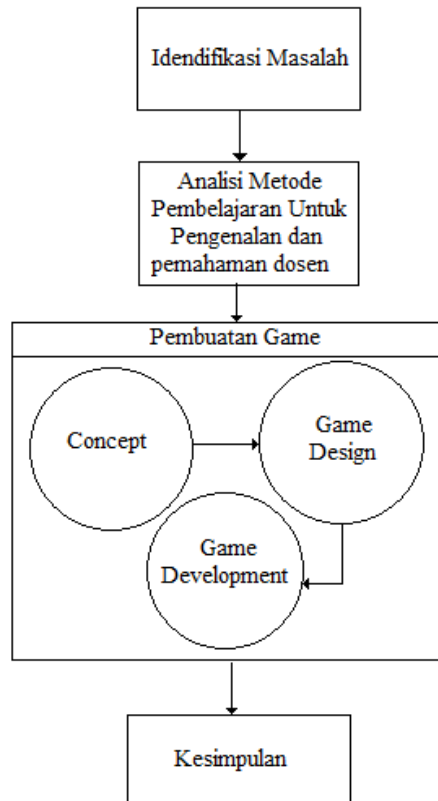
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah dosen Teknik Infomatika Unpas.
2. Penelitian dibatasi hanya untuk dosen Teknik informatika Unpas.
3. Dalam pengerjaan dibatasi sampai dengan tahap alpha/ close beta.

1.5. Metodologi Tugas Akhir

Tugas Akhir dilakukan melalui beberapa langkah yang dilakukan secara bertahap, yang pertama melakukan identifikasi masalah, kemudian Analisis metode pembelajaran, yang dilanjutkan dengan tahap pembuatan game dengan menggunakan metode *Concept, Game Design dan Game Development*, setelah game selesai dibuat, dilakukan penarikan kesimpulan pada game tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.1. Metodologi Tugas Akhir.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1.5.1. Analisis Metode Pembelajaran untuk Pengenalan dan Pemahaman Dosen

Analisis metode pembelajaran ini dilakukan untuk menentukan metode pembelajaran mana yang sesuai dengan tujuan tugas akhir, dengan cara menentukan ranah kognitif, lingkungan belajar, usia player, hasil belajar dan pemahaman isi materi.

1.5.2. Pembuatan Game

Pembuatan game menggunakan metode *Game Concept*, *Game Design* dan *Game Development*, dimana :

1. Game Concept

Concept game adalah langkah awal untuk menentukan game yang adaptif sebagai referensi materi belajar, menentukan *thema*, menentukan *setting*, menentukan *backstory* dan menentukan karakter

2. Game Design

Tahap ini berisi menentukan *elemen game*, menentukan *Gameplay*, menentukan *gamespace*, dan menentukan *backstory & story*.

3. Game Development

Tahap ini berisikan *Material Content*, *Assembly* dan *Coding Engine*.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir agar lebih teratur, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, metode pelaksanaan tugas akhir serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan teori-teori yang akan di gunakan untuk prosen pembangunan serius game.

BAB 3 SKEMA TUGAS AKHIR

Dalam bab ini berisi analisis kerangka Tugas Akhir berupa langkah penyelesaian dan skema analisis.

BAB 4 GAME DESIGN

Dalam bab ini berisi tahapan pengembangan *Game Design*, dari mulai tahap menentukan *elemen game*, menentukan *Gameplay*, menentukan *gamespace*, dan menentukan *backstory & story*..

BAB 5 GAME DEVELOPMENT

Dalam bab ini berisi tahapan pengembangan *Game Development*, dari mulai tahap menentukan *Material Content*, menentukan *Assembly* dan membuat *Coding Engine*.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pengerjaan Tugas Akhir dan memberi saran dalam pembuatan serius game.