

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat pada abad ini merubah perilaku atau kebiasaan yang sudah lama di negeri kita ini. Pada umumnya, masyarakat lebih sering menghabiskan waktu mereka menatap layar handphone, ipad atau laptop mereka, masyarakat saat ini lebih mementingkan status social media, dan masyarakat tidak lagi menatap mata seseorang ketika berbicara jika berada dalam suatu perkumpulan, mata mereka lebih tertuju ke layar *gadget* mereka dan mengabaikan orang – orang yang ada di sekeliling mereka. Pada zaman sekarang kebutuhan masyarakat tidak lagi kebutuhan primer. *Handphone*, data kuota, dan charge HP merupakan bagian dalam kehidupan sehari – hari yang sudah tidak bisa dilepaskan atau dihilangkan. Dan hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, anak – anak pun termasuk dalam fenomena tersebut.

Berkembang nya teknologi, anak – anak lebih sering terlihat bermain dengan *gadget* dibandingkan melakukan permainan tradisional seperti kotak pos, petak umpet, ampar – ampar pisang, dll. Dikarenakan sudah tidak ada lahan di sekitar lingkungan tinggal mereka sehingga anak – anak sulit untuk berlari – lari bebas, atau dikarenakan terlalu melelahkan untuk melakukan aktifitas bermain di luar sehingga mereka lebih memilih untuk bermain dengan *gadget* mereka, selain hal yang sudah di jelaskan bisa juga dikarenakan tampilan *game* yang ada pada *gadget* mereka lebih menarik serta lebih menyenangkan untuk dimainkan ketika beristirahat atau menghabiskan waktu. Media komputer memiliki kualitas atraktif yang dapat merespon segala stimulus yang diberikan oleh penggunanya. “Terlalu atraktifnya, membuat penggunanya seakan-akan menemukan dunianya sendiri yang membuatnya terasa nyaman dan tidak mau melepaskannya. kita bisa menggunakan komputer sebagai pelepas stress dengan bermain *games* yang ada. Sehingga hal ini dapat melemahkan fungsi keluarga dalam memberikan hiburan dan kasih sayang antar anggota keluarga satu-sama lain.” Di salah satu dampak teknologi terhadap fungsi Rekreatif dan Afektif Keluarga, Sosiologi.

Terutama anak – anak usia dini yang dimana masa perkembangan anak mengenai pengetahuan yang ada di dunia, anak usia dini adalah masa dimana anak belajar berbagai hal, baik hal akademis atau hal – hal yang umum, karena anak pada masa ini keingintahuan nya besar. Misalnya, anak – anak suka lama bermain dengan tanah dikarenakan anak belajar melalui bermain, seperti hal nya yang dikatakan pada salah satu artikel parenting, “Bermain adalah proses belajar anak, Orang cenderung lupa betapa

seriusnya bermain itu. Sementara saya tidak bisa berhenti terkagum-kagum bagaimana anak-anak mampu memberi tantangan pada dirinya sendiri, kadang kala melewati batas usia dan kemampuannya, saat bermain. Mereka bisa melompat lebih tinggi, bisa berlari lebih kencang, bisa menciptakan sesuatu yang sama sekali baru dan bisa begitu pandai berhubungan dengan orang lain. Saat bermain, anak-anak belajar tentang seisi dunia.” Di salah satu artikel Blog Mama oleh Primayanti Lestia.

“*Adult play is a time to forget about work and commitments, and to be social in an unstructured, creative way. Focus your play on the actual experience, not on accomplishing any goal. There doesn't need to be any point to the activity beyond having fun and enjoying yourself.*” Maksud dari kalimat yang dikutip di HelpGuided.org adalah orang dewasa memainkan suatu permainan dikarenakan ingin melupakan tentang pekerjaan dan komitmen mereka, dan focus hanya untuk menikmati aktivitas, bersenang – senang di dalam permainan, salah satu website HelpGuide.org.

Berdasarkan uraian di atas penulis berniat membangun *game* orang tua dan anak dimana orang tua bisa memantau perkembangan pengetahuan anak dengan cara bermain bersama dengan anak dan juga bisa menghabiskan waktu bersama sang anak serta membangun bond antar anak dan orang tua, sehingga penulis membangun *game cooperative* untuk orang tua dan anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah;

1. Bagaimana membangun *game* yang *cooperative* dengan menggunakan *Unity Engine* sehingga dapat dimainkan baik untuk orang tua maupun anak.
2. *Challenge* apa yang bisa dimainkan sang anak dan orang tua, dimana tidak begitu sulit untuk dimainkan sang anak dan juga terlalu mudah untuk orang tua. *Gameplay* yang bisa memaksa orang tua bekerja sama dengan sang anak.
3. *Story game* yang dapat membuat orang tertarik untuk memainkan *game* ini.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini untuk membangun suatu *game* yang diharapkan dapat membantu dalam hal berikut ini:

1. Permasalahan gap antara orang tua dan anak.
2. Menyatukan pemikiran orang tua dan anak.
3. Komunikasi dan kerjasama orang tua dan anak.
4. Orang tua dan anak menghabiskan waktu bersama.

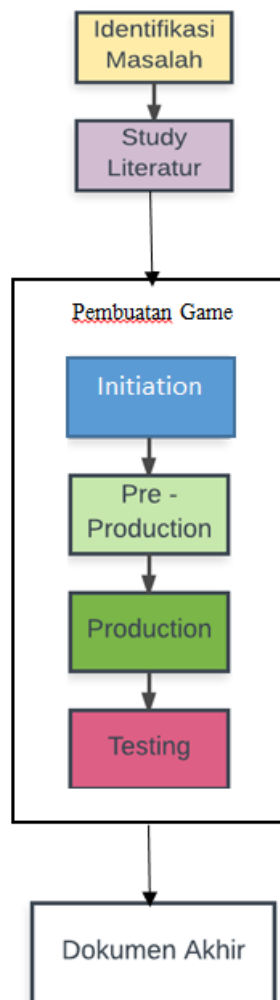
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah sebuah *game cooperative* untuk orang tua dan anak dimana ruang lingkungannya hanya mencakup beberapa hal yakni:

1. *Game* berbentuk 3D
2. *Game* dapat dimainkan oleh 2 orang <*Cooperative*>
3. *Game* hanya dapat dimainkan di sistem operasi android
4. *Game* hanya dapat dimainkan satu orang tua pada setiap anak(Ayah/Ibu)

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi tugas akhir merupakan langkah-langkah atau kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan atau melakukan sebuah penelitian.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Metode tugas akhir menggunakan metode GDLC(*Game Development Life Cycle*) yang berjudul yang didasarkan pada buku *Game Development Life Cycle Guidelines*. Seperti yang terlihat pada gambar 1.1:

1. Inisiasi (*Initiation*) merupakan langkah awal untuk membangun sebuah *game* dengan cara menentukan terlebih dahulu konsep kasar *game* seperti apa yang ingin dibuat
2. Pra produksi (*Pre - Production*) merupakan salah satu fase pertama dan terpenting dalam siklus produksi. Pra produksi melibatkan penciptaan dan revisi desain *game* dan penciptaan prototipe *game*. Desain *game* berfokus pada mendefinisikan genre permainan, *gameplay*, mekanika, alur cerita, karakter, tantangan, faktor menyenangkan, aspek teknis, dan dokumentasi elemen dalam dokumen desain *game* (GDD).
3. Produksi (*Production*) adalah proses inti yang berkisar pada penciptaan aset, pembuatan kode sumber, dan integrasi kedua elemen. *Prototype* terkait dalam fase ini adalah rincian dan penyempurnaan secara formal. Detail Formal adalah struktur halus dengan mekanika dan aset yang lebih lengkap. Kegiatan produksi yang terkait dengan penciptaan dan penyempurnaan rincian formal menyeimbangkan permainan (terkait dengan kriteria kualitas yang seimbang), menambahkan fitur baru, meningkatkan kinerja secara keseluruhan, dan memperbaiki *bug* (terkait dengan kriteria kualitas fungsional dan internal yang lengkap).
4. Pengujian (*Testing*) baik internal maupun eksternal dilakukan untuk menguji kegunaan *game* dan pemutaran. Metode pengujian khusus untuk setiap tahap prototipe. Detail Formal Pengujian dilakukan dengan menggunakan playtest untuk menilai fungsionalitas fitur dan kesulitan permainan (berhubungan dengan *balanced*). Metode untuk menguji kriteria kualitas fungsional adalah melalui fitur *playtesting*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan, yang didalamnya akan membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori permasalahan yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan pada bab IV.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka penyelesaian tugas akhir, skema analisi yang akan dilakukan, analisis persoalan dan ketepatan solusi tugas akhir, analisis peta dan relevansi penggunaan konsep atau teori, analisis kesesuaian dan ketepatan pemilihan literature/sumber pustaka.

BAB 4 INISIASI DAN PRA - PRODUKSI

Bab ini menjelaskan mengenai konsep kasar *game*, deskripsi singkat, serta desain *game* yang berfokus pada mendefinisikan genre permainan, *gameplay*, mekanika, alur cerita, karakter, tantangan, faktor menyenangkan, aspek teknis, dan dokumentasi elemen dalam dokumen desain *game*.

BAB 5 PRODUKSI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan penciptaan aset, pembuatan kode sumber, integrasi kedua elemen, dan pengujian program aplikasi, meliputi kelebihan dan kekurangan program aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti hasil penelitian.