

# BAB 1.

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh semua kalangan dan dapat digunakan untuk menghilangkan kejenuhan serta kebosanan. Permainan ini juga memiliki manfaat lain seperti mengasah perkembangan otak, pemecahan permasalahan, peningkatan konsentrasi, melatih kecepatan berpikir, dll. . Terdapat beberapa *genre* atau golongan pada *game*, seperti *action*, *strategi*, *role playing*, *sport*, *vehicle simulations*, *construction and management simulations*, *quiz*, *adventure*, *artificial life and puzzle games* (Adams, 2010:390-590).

Pada tahun 2000-an, teknologi mulai berkembang dengan sangat cepat. Industri game digital alias industri game terus mengikuti evolusi teknologi yang bermunculan. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah perangkat gaming yang terus bermunculan dan berkembang, seperti ponsel, tablet, *PC* (komputer), *console* (Playstation, XBOX, dan Nintendo Wii), dan lain-lain.

Pada tahap pembuatan *game* sendiri membutuhkan *Design User Interface*. *User Interface* adalah salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam game karena memiliki efek menghubungkan pengguna dengan informasi di dalam game dan memudahkan pengguna untuk memahami cara menggunakan dan memainkan game . *User Interface* merupakan penghubung atau mediator antar tampilan menu dengan pengguna, agar hubungan antara tampilan menu dengan pengguna bias terjalin maka dibutuhkanlah *User Interface* yang cocok dengan umur pengguna yang ditargetkan, misalnya pengguna yang ditargetkan untuk anak-anak, maka tampilan *User Interface* disarankan untuk tidak terlalu rumit agar mudah dipahami dan dimengerti saat memainkan permainannya

Pengguna *smartphone* android di zaman modern ini sudah pasti akan terus mengalami peningkatan yang signifikan serta berdampak pada *mobile games* yang semakin hari semakin banyak digemari disemua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa pun juga memainkan *mobile games* ini.

Prasyarat orang pada umumnya paling tidak memiliki *smartphone* yang mereka gunakan setiap harinya, karena alat ini sangat membantu dan memiliki banyak kegunaan. Selain digunakan untuk sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk bermain *game* oleh sebagian masyarakat di Indonesia maupun di dunia. Hal ini menjadikan Ikitasan utama untuk

memberikan pengetahuan melalui *smartphone* sedikit gambaran berbagai macam-macam candi yang ada di Indonesia.

Berdasarkan kronologis dari latar belakang yang penulis sampaikan, maka dalam rangka merancang media pembelajaran berupa *game* android serta mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa tentang nama-nama candi di Indonesia. Maka dibuatlah judul tugas akhir “PERANCANGAN GAME EDUKASI KUIS NAMA-NAMA CANDI BERBASIS ANDROID” sehingga dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan khususnya anak-anak sekolah dasar (SD) kelas 5 khususnya bias lebih mengerti serta memahami berbagai macam-macam candi yang ada di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi kuis nama-nama candi di indonesia berbasis android?
2. Bagaimana hasil pengujian fungsional *game* kuis nama-nama candi di Indonesia terhadap siswa-siswi sekolah dasar?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang dan digunakan ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar (SD).
2. Aplikasi ini hanya berfokus hanya pada candi-candi dan juga lokasi candi.
3. *Game* ini hanya bertipe *single player*

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun permainan kuis macam-macam candi yang ada di Indonesia dengan menggunakan *Unity3D* dalam bentuk *game*.

## **1.5 Manfaat**

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang nama-nama candi yang ada di Indonesia khususnya anak-anak sekolah dasar (SD) melalui permainan edukasi ini.