

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak – kanak merupakan masa pertumbuhan dimana anak – anak pada masa ini otak mereka akan menyimpan banyak hal yang mereka alami terutama yang disenangi. Anak – anak pada usia dini cenderung mempunyai rasa penasaran dan rasa ingin tahu pada hal – hal yang ada disekitar mereka. Rasa ingin tahunya membuat mereka selalu ingin bereksplorasi dengan hal – hal yang mereka lihat, yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Namun pada masa pertumbuhan biasanya anak – anak lebih menggemari bermain daripada hal lainnya, apalagi pada zaman yang modern ini anak – anak lebih banyak bermain *gadget* dirumah daripada bermain diluar dengan teman sebayanya.

Pada masa modernisasi bidang pertanian dan budidaya tanaman kurang digemari oleh anak – anak karena dianggap kotor, ketinggalan jaman dan sebagainya. Selain itu, kurangnya edukasi dalam hal budidaya tanaman dan pertanian menjadi salah satu faktor menurunnya minat anak – anak terhadap bidang ini.

Gadget merupakan media yang digemari kebanyakan anak – anak di zaman yang modern ini. Kita dapat melakukan banyak hal dengan hanya melalui satu alat elektronik yang kecil ini. Karena itu, hampir semua orang, terutama anak millennial selalu membawa *gadget* dimanapun dan kemanapun mereka pergi. *Gadget* memang menjadi sarana yang sangat membantu dan memudahkan kita untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Banyak hal yang bisa dilakukan melalui *gadget*, mulai dari membaca buku, menonton film, *browsing*, melakukan transaksi keuangan, memesan makanan, bermain, termasuk bermain *game* dan masih banyak lagi. Karena itu, hampir semua orang tidak bisa menjalani kegiatannya satu haripun tanpa ada *gadget* di dekatnya.

Game merupakan media hiburan yang sangat populer dikalangan masyarakat khususnya anak – anak pada saat ini, *game* sendiri biasanya digunakan untuk menghilangkan kejenuhan dan untuk mengisi waktu luang.

Selain berfungsi sebagai hiburan untuk anak – anak *game* juga bisa digunakan sebagai media edukasi. Pembuatan *game* bercocok tanam dengan latar belakang pertanian dan selain digunakan sebagai sarana hiburan, dan juga sebagai sarana edukasi untuk mengenalkan tanaman dan gambaran kecil proses penanam.

Populernya penggunaan *smartphone android* di zaman modern yang terus meningkat berdampak pada *Mobile Games* semakin banyak digemari dikalangan masyarakat mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Kebanyakan orang pada umumnya paling tidak memiliki satu *smartphone* yang mereka pegang tiap harinya, karena alat ini sangat membantu dan memiliki banyak kegunaan, selain digunakan sebagai media komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk bermain *game* oleh sebagian besar masyarakat. Hal itu menjadikan landasan utama untuk memperkenalkan gambaran kecil bagaimana budidaya tanaman dengan menjadikannya *mobile game* melalui *smartphone*.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah judul tugas akhir “PERANCANGAN GAME TATA CARA BERCOBOK TANAM BERBASIS ANDROID”. Dengan adanya *mobile game* ini diharapkan anak - anak terutama anak sekolah dasar lebih menyukai lagi budidaya bercocok tanam dan setidaknya tau gambaran kecil bagaimana cara bercocok tanam beberapa tumbuhan.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun game “Tata Cara Bercocok Tanam” yang menarik dan edukatif?
2. Bagaimanakah mensimulasikan sebuah tanaman kedalam sebuah game?
3. Bagaimana mensimulasikan proses bercocok tanam kedalam sebuah game?
4. Bagaimanakah cara mengimplementasikan game “Tata Cara Bercocok Tanam” kedalam perangkat mobile?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Target game edukasi ini anak-anak dengan usia 8-12 tahun.

2. *Game* ini hanya menggunakan tumbuhan Tomat, Wortel, dan Sawi.
3. *Game* ini bertipe single player.
4. *Game* ini berbasis 2 Dimensi.
5. *Game* ini memiliki 3 level

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi bercocok tanam dalam bentuk *game* yang dapat mengenalkan tumbu-tumbuhan serta menghibur.
2. Membuat *User Interface* yang menarik dan mudah dipahami oleh penggunanya.
3. Mengenalkan game bercocok tanam dengan harapan dapat membuat anak – anak perlahan – lahan senang dengan bercocok tanam

1.5 Manfaat

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah penulis dapat mengetahui cara membuat game yang cocok dengan *user* dengan tampilan *user interface* yang mudah dipahami oleh *user* yang ditargetkan.