

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Sejarah pasti dimiliki oleh setiap negara tidak terkecuali Indonesia. Indonesia memiliki banyak sejarah salah satunya adalah sejarah mengenai pahlawan-pahlawan yang berjuang demi kemerdekaan. Namun disayangkan banyak orang yang sudah melupakan bahkan tidak mengetahui siapa saja pahlawan-pahlawan yang sudah berjuang demi kemerdekaan Indonesia. Salah satu media yang menarik untuk mengenalkan pahlawan-pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia adalah melalui game.

Game merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh setiap kalangan dan dapat digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh. Game juga memiliki manfaat lain seperti pengembangan otak, melatih pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi, melatih kecepatan, dan lainnya. Terdapat beberapa genre pada game, seperti action, strategy, role playing, sport, vehicle simulations, construction and management simulations, adventure, artificial life and puzzle games (Adams, 2010:390-590).

Game terdiri dari beberapa genre contohnya adalah action game, strategy game, role-playing game, simulation game, adventure game, sports game, vehicle simulation game, construction and management simulation, artificial life game, puzzle game, dan online gaming. Seiring berkembangnya game saat ini banyak genre campuran tercipta dan memberikan keunikan tersendiri. Menurut Pratomo(2014,26) pencampuran genre adalah hal yang lazim dilakukan selain itu

genre ini menggambarkan jenis permainan yang akan dirasakan pemain dalam memainkan game.

Berdasarkan data-data yang ada di atas penulis akan membuat game yang dapat mengedukasi pemain dengan memperkenalkan kembali mengenai pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia. Dalam skripsi ini penulis akan mengambil sepuluh tokoh pahlawan nasional Indonesia, yaitu Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, R.A Kartini, Bung Tomo, Tjoet Nyak Dien, Ki Hajar Dewantoro, Tjoet Nyak Mutia, Jendral Sudirman, Patimura, Pangeran Diponegoro. Dalam game ini penulis akan menggunakan gener Game Puzzle, dengan harapan dapat menarik minat anak-anak dalam memainkan game ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul “PERANCANGAN GAME PUZZLE 8 BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA A STAR”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana dengan bermain game dapat memberikan wawasan pengetahuan?
2. Bagai mana penerapan Algoritma A Star dalam penyelesain permainan puzzle 8?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada perancangan game ini adalah :

1. Game dirancang untuk smartphone android yang memiliki fitur touch screen.
2. Game dirancang menggunakan grafik 2D.
3. Tidak memerlukan koneksi internet atau menggunakan system offline.
4. Tidak ada fitur pembelian item dengan real money pada game.
5. Pemain hanya dapat menyimpan satu permainan sebanyak 1 permainan.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat perancangan media pembelajaran merangkai /mencocokkan gambar (puzzle) yang menarik dan interaktif agar minat belajar anak meningkat.
2. Memperkenalkan kepada pemain mengenai sejarah pahlawan-pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Memperkaya pengetahuan anak mengenai informasi sejarah pahlawan kemerdekaan yang ada di Indonesia melalui game.
2. Menjadi sarana pembelajaran sejarah bagi anak.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini, penyusunannya diuraikan dalam beberapa bab yaitu sebagai berikut :

- **BAB I** : Pendahuluan
Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- **BAB II** : Landasan Teori
Berisikan tentang tinjauan pustaka, landasan teori dan kerangka pemikiran.
- **BAB III** : Metode Penelitian dan Perancangan Sistem
Bab ini berisi pembahasan mengenai metodologi dan perancangan system yang digunakan.
- **BAB IV** : Hasil dan Pembahasan
Bab ini berisi tentang spesifikasikebutuhan system dan tampilan aplikasi.
- **BAB V** : Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisikan kesimpulan dan saran aplikasi.