

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

[1]. Bahasa Sunda merupakan bahasa daerah yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh penduduk Jawa, khususnya di sebagian daerah Jawa Barat. [2] .Pengetahuan tentang Bahasa Sunda juga diajarkan sejak dari sekolah dasar, tetapi tidak banyak dari anak-anak yang mudah mengerti tentang pengetahuan Bahasa Sunda terlebih lagi Bahasa Sunda mempunyai tata Bahasa yang sulit dipelajari .

Dengan pesatnya perkembangan teknologi di zaman modern masa kini, telah muncul banyak game-game android yang berdampak negatif yang membuat anak-anak lebih suka main game dibandingkan belajar . selain itu kurang menariknya media pembelajaran yang membuat anak anak bosan untuk belajar . Seiring dengan perkembangan teknologi pengguna android pada saat ini sudah tidak dikenal umur lagi mulai dari kalangan orang tua sampai anak-anak sekarang bisa menggunakan Android dengan baik. Dalam penggunaan Android untuk kalangan anak-anak sudah semakin banyak, dikarenakan sejak balita orang tua mereka sudah membiasakan anak mereka menggunakan Android .

Berdasarkan masalah diatas, laporan akhir ini kami tujukan untuk memecahkan masalah tersebut. Kami berupaya memotivasi anak anak dalam menumbuhkan semangat belajar Bahasa Sunda menggunakan media android dan merancang game menjadi semenarik mungkin dengan **“Pembuatan UI/UX dan Environment Game Edukasi Si Asep Nyasab Di Labirin Berbasis Android”** yang nantinya akan menunjang pembuatan game **SI ASEP NYASAB DI LABIRIN** . Diharapkan dengan adanya game ini dapat membantu pengenalan Bahasa Sunda lebih atraktif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak-anak .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memperkenalkan bahasa daerah sejak dini?
2. Bagaimana menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat anak anak untuk belajar ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari program proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memanfaatkan hobi bermain anak yang disalurkan dalam bentuk dunia pembelajaran
2. Menyediakan sarana edukasi berupa sebuah game edukasi dengan desain yang menarik menggunakan teknologi pada saat ini yang ada di platform android.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Dalam pembuatan game “*Si Asep Nyasab Di Labirin*” ini , Adapun batasan batasan masalah yang dibuat agar dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis Mobile .
2. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android lollipop.
3. Aplikasi didistribusikan dan tidak dipasang melalui Play Store.
4. Sub bab yang akan dibahas hanya pada pelajaran Bahasa Sunda Sekolah Dasar kelas 4
5. Pada proposal ini penulis hanya akan membahas tentang Desain, alur game dan cerita game dikarenakan asset game dan script control game dikerjakan dikerjakan dan dijelaskan oleh rekan penulis.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metode atau alur yang digunakan dalam pengembangan Proyek Akhir Perancangan Desain Game Edukasi *Si Asep Nyasab Di Labirin* adalah Metode GDLC (Game Development Life Cycle) dengan tahapan sebagai berikut :

1. *Initiation*

Initiation merupakan suatu titik awal proyek game development. Memulai dari ide game. Proses pengembangan serius pada game yang dimulai dari proses iterative yang bernama *Procedure Cycle*.

2. *Pre- Production*

Awal dari *Production Cycle* yang melingkupi game design. Merupakan tahap yang vital sebelum production dimulai, akan dilakukan rencana produksi game dan perancangan game, proses ini meliputi pembuatan dokumen proyek instruksional, visual dan strategi desain teknis yaitu : menerapkan strategi instruksional menurut hasil perilaku yang dimaksud dengan domain (kongnif, efektif dan psikomotorik), desain antarmuka user (*UI*) dan pengalaman user, membuat *Prototype* dan menerapkannya pada desain visual (desain grafis) dan instrumental penilaian

3. *Production*

Tahap ini akan merinci dan membuat serta mengintegrasikan teknologi untuk mencapai tujuan program, dengan memberikan materi, mediana maupun *blueprint* . Program akan diimplementasikan untuk memastikan instruktur dan system telah siap. Impelementasi akan mendapatkan kualitatif maupun kuantitatif yang dapat dikembangkan maupun sebagai bahan pebaikan selanjutnya .

4. *Testing*

Merupakan pengujian terhadap prototype build. Setelah aplikasi atau game selesai dibuat, penulis melakukan pengujian menggunakan uji BlackBox terhadap beberapa system aplikasi seperti UI, Sound, serta control dalam aplikasi untuk mengetahui apakah game tersebut sudah sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan atau belum.

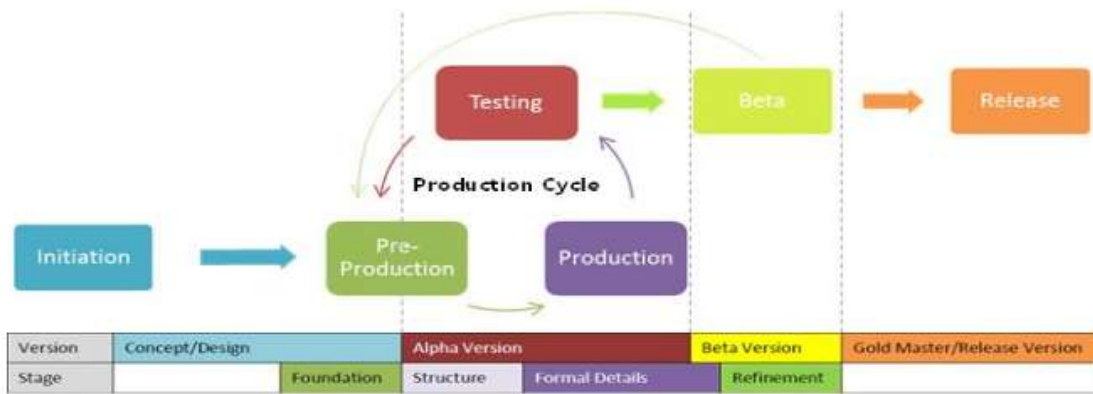
5. *Beta*

Ketika game selesai dibuat, game tersebut belum berarti akan diterima oleh masa. Tahap ini dilakukan untuk menguji keterimaan aplikasi aplikasi atau game juga untuk

mendeteksi berbagai error serta keluhan yang dilemparkan oleh *third party tester*. Tahap ini berada diluar production cycle, tetapi testing ini memiliki hasil yang berpotensi menyebabkan developer mengulai production cycle lagi

6. *Release*

Game yang sudah selesai dibuat dan lulus pengujian tahap beta testing menandakan game tersebut siap untuk dirilis ke publik . Release adalah tahap dimana proses final build dari game resmi dirilis , keseluruhannya akan digambarkan pada gambar 1.1. berikut.



Gambar 1. 1 Alur Kerja Metodologi GDLC

1.6 Waktu Pengerjaan

Dalam pembuatan game *Si Asep Nyasab Di Labrin* ini , adapun waktu pelaksanaan atau pengerjaan yang telah disusun dijelaskan pada table 1.1 dibawah :

Table 1.1 Waktu Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
		m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4
1	Analisis kebutuhan pengguna	■	■	■									
3	Perancangan solusi			■	■								
4	Desain				■	■	■	■					
5	Implementasi						■	■	■	■	■		
6	Evaluasi									■	■		
7	Pembuatan Laporan PA										■	■	■