

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan.

*Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat, karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.[1]

*Adobe Illustrator* adalah sebuah program perangkat lunak atau program *graphic design* pengolah gambar berbasis vektor, vektor itu sendiri merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang diciptakan oleh *Adobe Systems* yang menggunakan vektor.

*Adobe Illustrator* merupakan *software* desain grafis yang menjadi pilihan para desainer grafis dunia. Keberadaan *software Illustrator* ini sangat membantu pekerjaan di bidang multimedia bagi para pemula hingga profesional. *Adobe Illustrator* untuk menjadi alternatif yang berguna untuk alat desain kompleks

seperti *AutoCad Adobe Illustrator* adalah alat yang ampuh yang memiliki kurva belajar rendah *software* yang dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*.

Berdasarkan dari angket (*kuesioner*) pada SMAN 6 Tanjung Jabung Timur hampir seluruh siswa-siswi SMAN 6 Tanjung Jabung Timur yang mempelajari pembelajaran ini tidak tahu apa itu *Adobe Illustrator* dari *kuesioner* yang saya dapat 80% yang menjawab tidak tahu, 63% tidak pernah menggunakan. Ini terjadi disebabkan oleh proses belajar pada SMAN 6 Tanjung Jabung Timur hanya berpedoman pada media buku dan ceramah yang cenderung membosankan, mudah untuk dilupakan dan tidak menarik sehingga siswa tidak berminat ingin mengetahui dan mempelajari lebih apa itu *Adobe Illustrator*.

Namun dari *kuesioner* banyak yang memilih ingin mempelajari dan memahami apa itu *Adobe Illustrator* dengan cara media *game* ini. 45% orang lebih memilih menggunakan dari 24% orang memilih media buku.

Uraian diatas membuat penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi *game* yang bertemakan *Adobe Illustrator* berbasis android, yang terdiri dari berbagai *minigame*, dimana masing-masing *minigame* terdapat berbagai tantangan yang berbeda yang harus diselesaikan untuk menuju ke *minigame* berikutnya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat belajar sambil bermain sehingga lebih semangat dalam belajar. Oleh karena itu, penulis memilih judul

“Perancangan *Game* Edukasi Ulat Bulu pada SMAN 6 Tanjung Jabung Timur Berbasis Android”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari *kuesioner* yang telah dijawab oleh siswa-siswi SMAN 6 Tanjung Jabung Timur yang ada pada latar belakang permasalahan di atas, penulis dapat membuat suatu perumusan masalah Bagaimana cara membangun sebuah *game* yang menarik dan berkualitas dalam bentuk media pembelajaran *Adobe Illustrator* berbasis android untuk siswa SMAN 6 Tanjung Jabung Timur.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam proposal ini lebih fokus dan terarah serta tidak terjebak dalam pembahasan yang begitu luas. Peneliti lebih membahas mengenai *game* dasar-dasar *Adobe Illustrator* meliputi :

1. *Game* ulat bulu ini, berisikan materi pembelajaran mengenai dasar-dasar *Adobe Illustrator*.
2. *Game* ulat bulu dibuat untuk menambah minat siswa dan umum untuk mempelajari *Adobe Illustrator*.
3. *Game* ulat bulu bersifat *offline* dan aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android 4.0+.
4. Penelitian ini dilakukan pada sekolah SMAN 6 Tanjung Jabung Timur

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang dan menghasilkan sebuah aplikasi *game Adobe Illustrator* berbasis android.
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam wujud *game Adobe Illustrator* berbasis android pada siswa SMAN 6 Tanjung Jabung Timur.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Membantu dalam mempelajari dasar-dasar *Adobe Illustrator* berbasis android.
2. Menghibur dan meningkatkan minat dalam proses memahami dasar-dasar *Adobe Illustrator* berbasis android.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam enam bab. Masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan, antara lain sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika

penulisan dari judul Perancangan *Game* Ulat Bulu Untuk Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Android.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat kajian teori yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan penulis, diantaranya :Konsep Dasar Perancangan, Konsep Dasar *Game*, Konsep Dasar Android, Alat Bantu Pemodelan Sistem, Alat Bantu Pembuatan Program, Pengertian *Adobe Illustrator*. dalam judul “Perancangan *Game* Ulat Bulu Untuk Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Android”.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tahapan proses yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian, serta metode dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *hardware* maupun *software*.

## **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjabarkan tentang analisa kebutuhan mengenai sistem yang akan dibuat, serta gambaran umum yang berisi rancangan *interface* dan desain dari sistem.

## **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi perwujudan dari *Game* Ulat Bulu untuk pembelajaran *Adobe Illustrator* dan kemudian diuraikan melalui

implementasi serta dilakukannya uji coba sistem terhadap program yang dibuat.

## **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya yang diharapkan bisa berguna bagi seluruh pihak.