

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kamus bahasa Indonesia “*game*” diartikan permainan. Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play*, dan budaya. Sebuah *game* ialah sebuah sistem pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan ialah rekayasa atau buatan, dalam *game* terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan *game*. *Game* dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang juga dapat diartikan sebagai arena Keputusan dan juga aksi permainannya. Dalam, *game* ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. (Duniapcoid, 2021).

*Game RPG* adalah sebuah *game* para pemain memainkan peran untuk merajut sebuah cerita. Para pemain memiliki sebuah karakteristik yang terdapat pada tokoh *game* tersebut. *Game RPG* berbeda dengan jenis *game* lainnya seperti catur yang merupakan *strategy game* atau *Mario Bros* yang berupa *action game*. Sebuah *game RPG* memiliki beberapa karakteristik tertentu seperti, pemain harus membunuh beberapa *monster* agar tokohnya menjadi kuat, pemain dapat menginput nama dari tokoh yang sedang dimainkan, menentukan peraturan pertempuran tokohnya di dunia khayalan yang akan digunakan (Sejarah, geografi, nama raja, dan lain-lain). (Saputri F, Pratiwi D, 2018).

Usia anak yang bersekolah di SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan anak dengan kategori remaja awal, yaitu usia 13-15 tahun. Maka anak mengalami penyesuaian terhadap diri, orang sekitar, maupun lingkungan sekitarnya. Kategori remaja awal memiliki rasa penasaran (ingin tahu) dan ketertarikan yang sangat tinggi dengan dunia *game*, terutama pada *game mobile*. Oleh karena itu, pemberian rangsangan Pendidikan

yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan anak tidak mengalami kecanduan bermain *game mobile*. Sehingga, mereka tetap fokus pada pendidikannya dan menjadikan *game* sebagai *hobby*.

SMP Negeri 1 Sungguminasa menjadikan mata pelajaran muatan lokal sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa. Muatan lokal menjadi syarat wajib kelulusan sekolah karena seringkali siswa kerepotan dan beranggapan bahwa penggunaan Bahasa Daerah sulit digunakan. Hal ini terjadi karena penggunaan Bahasa Daerah telah banyak ditinggalkan oleh Masyarakat. Tidak jarang siswa sering menanyakan mengenai tugas Bahasa Daerah ke orang tua, dan bahkan tetangga. Masyarakat *modern* seperti sekarang lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Nilai ujian Bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 1 Sungguminasa lebih tinggi dari nilai ujian Bahasa Daerah.

Dalam pembuatan *game* dibutuhkan perancangan *game design document* (GDD). Pada saat anak belajar dengan metode konvensional maka anak akan susah memahami dan cepat bosan karena anak belajar dari buku dan mendengarkan guru menjelaskan tetapi dengan adanya *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang interaktif maka diharapkan akan memudahkan anak dalam mempelajari, memahami dan menguasai bahasa Lontara. (Rahayu, S. L., & Fujiati, F., 2018).

Dari masalah di atas maka timbul ide bagaimana mengimplementasikan *game* pembelajaran berbasis Android yang dapat memberikan pengetahuan mengenai Bahasa Lontara untuk siswa siswi SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan metode GDD untuk pembelajaran Bahasa Lontara.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pengembangan *game* adalah :

1. Permainan hanya bisa dimainkan 1 orang atau *single player*.
2. Aplikasi berjalan pada *smartphone* dengan *platform* Android minimal Android 10.
3. Materi yang digunakan diambil dari buku paket dengan capaian pembelajaran satu pertemuan. Materi yang digunakan *Pappilajarang makaappak*.
4. Pembelajaran untuk anak sekolah menengah pertama kelas 7 (Semester 1 dan 2), dari buku *Pappilajarang Basa Mangkasarak*. Oleh Dr. Kembong Daeng, M.Hum. Edisi Terbaru Tahun 2020/jilid 7.
5. Goals permainan *user* dapat menyelesaikan *quest* dan alur cerita yang ada dalam game.
6. *Game* dapat dimainkan secara *Offline*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan metode GDD sebagai media pembelajaran Bahasa Lontara.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan berbagai macam kosakata Bahasa Lontara ke siswa siswi SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “Implementasi Metode Game Design Document (GDD) Untuk Game Pembelajaran Bahasa Lontara Berbasis Android” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB 2 TINJAU PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka tentang teori-teori dasar yang relevan dan metode yang digunakan untuk memecahkan persoalan yang dibahas pada penelitian ini.

Dasar teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah pengertian *game*, *Role Playing Game (RPG)*, *Game Design Document (GDD)*, Android, dan Lontara yang digunakan dalam pembuatan *game*.

### BAB 3 METODE PENELITIAN

Berisi analisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian yang terdiri dari kebutuhan data, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan perangkat keras.

Perancangan *game* membahas tahapan dalam perancangan *game*.

#### BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi tentang implementasi metode yang digunakan, pembuatan *game*, pengujian *game*, dan pembahasan hasil penelitian.

#### BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan yang mencakup beberapa hal yang penting pada hasil penelitian dan saran-saran untuk pengembangan ke depannya.