

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara yang memiliki ribuan pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke, terdapat 33 Provinsi. Selain itu juga Indonesia memiliki keaneka ragaman budaya dan adat istiadat. Dengan keaneka ragaman budaya dan adat istiadat tersebut Indonesia mempunyai banyak perbedaan antar suku, diantaranya rumah adat yang berbeda-beda. Jadi potensi yang luar biasa ini harus ada dorongan untuk mengenalkan keaneka ragaman rumah adat suku dari 33 provinsi tersebut. Sehingga tidak hilang begitu saja dengan perkembangan zaman yang modern sekarang ini.

Pengenalan yang *efisien* bisa dilakukan melalui berbagai media elektronik, Salah satunya menggunakan *Game Puzzle* dengan Obyek Rumah Adat dari 33 Provinsi di Indonesia. Dimana *Game Puzzle* Rumah Adat ini merupakan media *alternatif* untuk mengenalkan keaneka ragaman adat istiadat suku di Indonesia kepada anak-anak. Karena *Game* sekarang ini banyak di gemari anak-anak. *Game Puzzle* ini juga merupakan sebuah media pembelajaran yang *efektif* dan *efisien* karena masih banyak

anak-anak yang belum mengetahui keaneka ragaman adat istiadat di Indonesia.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini kegunaan *Handphone* tidak lagi sebagai alat komunikasi tetapi sudah multi fungsi, diantaranya *Game* yang ada di *Handphone*. Apalagi pada sekarang ini yang sedang mewabah masyarakat luas yaitu telepone pintar atau *SmartPhone*. Dengan *SmartPhone* yang bersistem operasi *Android* pemakai dapat lebih mudah dalam pemakaiannya.

Melihat banyaknya manfaat bermain *Game* penulis mencoba untuk membuat *Game* pada *SmartPhone Android* dengan judul " *Game Puzzle Dengan Obyek Rumah Adat Di Indonesia Berbasis Android* "

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun " *Game Puzzle Dengan Obyek Rumah Adat Di Indonesia* " ini menggunakan *Eclipse* dan *Emulator Android SDK (Standart Development Kit) Manager* agar *Game* ini dapat di mainkan pada *SmartPhone*.

1.3 RUANG LINGKUP

Dalam merancang dan membangun *Game Puzzle* Rumah Adat Indonesia ini ada beberapa batasan terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat, yaitu:

- a. *Game Puzzle* ini hanya dapat dijalankan pada *SmartPhone* dengan sistem operasi *Android*
- b. *Game Puzzle* ini hanya bisa dimainkan *single player* dan diprioritaskan untuk kalangan anak-anak dibawah usia 5 tahun.
- c. Terdapat tiga tingkatan *level*, setiap *level* memiliki acakan (*random*) yang berbeda-beda dan ada waktu yang membatasi.
- d. Terdapat bantuan sewaktu permainan bejalan berupa tampilan penuh gambar yang akan diselesaikan.
- e. Pemain akan menang jika menyelesaikan permainan sebelum waktu yang tersedia habis.
- f. Terdapat pengaturan suara *ON/OFF*
- g. *Game puzzle* ini dibuat untuk hiburan yang bertujuan untuk mendidik (*Edukasi*).

1.4 TUJUAN

Berdasar permasalahan yang diteliti, *Game Puzzle* dengan Obyek Rumah Adat Di Indonesia berbasis *Android* ini bertujuan:

- a. Mengenalkan potensi keaneka ragaman Budaya, Adat Istiadat yang ada di Indonesia.
- b. Meningkatkan daya *kreativitas* dan mengembangkan bakat anak-anak dalam seni permainan komputer, khususnya *Game Puzzle*.
- c. Sebagai media belajar anak dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d. Sebagai media *alternative* cara belajar anak mengenai *game puzzle* khususnya tentang Rumah Adat yang ada di Indonesia
- e. Meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menangani *program Game Puzzle*.
- f. Mengingatkan kepada masyarakat luas agar keaneka ragaman Indonesia ini tidak terlupakan begitu saja.