

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *game puzzle* guna meningkatkan *softskill* pada anak. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pendidikan *softskill* di Indonesia.

Menurut Sailah Illah dalam Sutri Adi (2015), mengatakan rasio kebutuhan *softskill* dan *hardskill* di dunia kerja menunjukkan bahwa yang membawa orang dalam kesuksesan, 80% ditentukan oleh *softskill* dan 20% oleh *hardskill*. Namun sistem pendidikan di Indonesia saat ini, *softskill* hanya diberikan 10% saja dalam kurikulum.

Hal ini didukung dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000, menunjukkan bahwa selain kompetensi pada bidang ilmunya, dituntut pula kompetensi tambahan. Ini sangat diperlukan dikarenakan rekrutmen tenaga kerja saat ini tidak hanya membutuhkan sarjana yang *fresh graduate* yang memiliki indeks prestasi yang tinggi, namun juga para sarjana yang memiliki wawasan, kemandirian, dan keahlian lainnya.

Senada dengan hal itu, Sutri Adi mengungkapkan pendidikan di Indonesia terlalu teoritik, seperti di awang-awang, tidak bisa membumi, dan memisahkan dari kehidupan sehari-hari. Seorang guru lebih banyak memberikan materi dan murid sebagai penerima materi. Di sekolah murid diberi banyak soal, PR atau ujian yang selalu diberikan atau sistem pengajaran satu arah yang hanya murid

yang berani yang bisa berprestasi atau berdiskusi untuk mengungkapkan pendapat.

Dari laporan *Professional Standarts Council New South Wales* yang dikutip *Asia Pasific of Journal Cooperative Education* (2005) menyebutkan: "*It Challanges to recognize the importance of soft skill to professional competence and to develop programs to increase profieciency in these areas*" yang terjemahannya tantangan ini mengakui pentingnya *softskill* untuk kompetensi profesional dan mengembangkan program peningkatan kemampuan di bidang tersebut.

Di era globalisasi, individu cenderung bersikap soliter atau menyendiri. Mereka tidak tertarik dengan sikap sosial. Lalu menurut Astuti "2c" hirumi (2014: 8) akibat pesatnya perubahan teknologi di abad 21 ini, terjadi perubahan pada murid-murid, terutama pada kesiapan intelektual, dan sikap mereka. Dan perubahan pada murid tidak di dukung oleh sekolah bahkan kenyataannya sangat sedikit kebutuhan mereka yang dipenuhi. Hal ini membuka peluang untuk permainan elektronik bagi pendidikan anak-anak. Maka dari itu penulis akan membuat *game* bernuansa kuliner, mengajak pemain untuk berpikir kritis, logis, dan mengenali pola.

Menurut Jimmy R, bahwa *puzzle game* adalah hiburan yang mengharuskan pemain mengenali pola dan memikirkan solusi untuk mengumpulkan hasil yang logis yang dapat berupa angka, bentuk dan kata-kata dan bahkan mengharuskan untuk merencanakan dan menyusun strategi. *Puzzle game* meningkatkan pemikiran kritis sehingga hasilnya jika mengalami frustasi, maka tidak akan

mudah untuk menyerah. Permainan *puzzle* juga membantu orang menjadi lebih produktif dalam kinerjanya juga mengurangi stres. Karena hal itu proses penuaan otak akan melambat dan mencegah penyakit memori seperti *Alzheimer* dan *Demensia*

Menurut peneliti di Universitas of Rochester mengatakan,

“Video games can improve kid’s decision making speed. People who played sidescroll-based video and computer games made decisions 25% faster than others without sacrificing accuracy.”

Terjemahan:

Video game dapat menambah kecepatan anak dalam berpikir. Seseorang yang bermain *game* dapat berpikir 25% lebih cepat daripada yang lain tanpa mengurangi ketepatan.

Menurut Ek Kian (Lusi, 2013: 1), *Challenges* merupakan elemen pembentuk *game* yang mendorong *player* untuk melatih kemampuan eksplorasi dan memicu *player* untuk lebih berusaha menyelesaikan *level*.

Agar tidak seperti *game* yang sudah ada, *game* akan bertema kuliner khas Surabaya, Jawa Timur. Menurut Media Pangan Indonesia, kuliner lokal menjadi pertimbangan penting bagi masyarakat Indonesia dalam memilih restoran untuk makan. Selain itu dari riset *online* mengambil sampel 502 responden aktif internet yang dilakukan pada September - Oktober 2008, 59% responden memilih kuliner lokal, 23% China, 15% Jepang. Dari hasil riset tersebut disimpulkan bahwa masyarakat lebih memilih kuliner Indonesia.

Menurut data Dinas Kebudayaan & Pariwisata, Surabaya memiliki lebih dari 300 kebudayaan lokal dari seni pertunjukan hingga makanan khas legendaris yang hanya dapat dinikmati di Surabaya. Salah satu yang paling terkenal adalah

kuliner Rawon. Rawon adalah masakan daging berkuah bewarna kehitaman dengan kluwek sebagai bumbu khasnya. Sudah banyak rawon dijual diluar kota Surabaya, tetapi rasa khasnya tidak akan sama. Sehingga tema kuliner surabaya sangat tepat digunakan selain sebagai media pembelajaran juga sebagai media pelestarian budaya.

Oleh karena itu akan dibuatlah *game* bergenre *puzzle* tentang kuliner khas di Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game puzzle* guna melatih *softskill* anak?
2. Bagaimana membuat *game* berjenis *guess the picture*?
3. Bagaimana membuat *game puzzle* dengan tema kuliner khas surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* berjenis *guess the picture* yang diterapkan pada *pc* .
2. Membuat *game* tentang kuliner khas Surabaya.
3. *Game* ditujukan untuk anak-anak umur 6-8 tahun.

1.4 Tujuan

Dalam Tugas Akhir ini tujuan yang ingin dicapai adalah membuat sebuah *game puzzle* dengan jenis *guess the picture* tentang kuliner khas Surabaya Jawa Timur sebagai upaya melatih *softskill* pada anak sekaligus mengenalkan budaya indonesia sejak dini.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan *game puzzle* dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
 - a. *Game* ini dapat memberikan kesadaran pada masyarakat tentang kuliner khas surabaya melalui *game puzzle*.
 - b. *Game* ini dapat menyadarkan kepada anak-anak tentang pentingnya *softskill*.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan referensi kepada masyarakat ilmiah mengenai pembuatan *game puzzle* dengan *software Construct 2*.
 - b. Memberikan referensi di bidang keilmuan komputer.
 - c. Multimedia di bidang peminatan game.
 - d. Proses pembuatan *game puzzle* bernuansa *softskill*.
 - e. Memberi pengetahuan anak-anak tentang kuliner khas Surabaya