

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan dari Tugas Akhir adalah membuat dan menghasilkan *Game Platform* bergenre *Side Scrolling* tentang Sandi Morse berjudul “Morse”. Hal ini dilatarbelakangi terhadap hal yang pernah dilakukan sebagian besar masyarakat ketika pernah mengikuti acara kegiatan seperti, Pramuka. Di mana di dalamnya ada sebuah pembelajaran tentang sandi, seperti sandi morse.

Sandi adalah sebuah kata dalam bahasa Sansekerta yang artinya adalah rahasia. Sandi morse yang diciptakan oleh Samuel Finley Breese Morse, itulah nama lengkap Morse. Pertama kali digunakan secara luas setelah teknologi radio dan telegraf berkembang pesat di akhir abad ke-19. Pada masa awal perkembangannya hingga pertengahan abad ke-20, sandi morse yang dikirim melalui telegraf adalah media komunikasi yang jangkauannya terluas dan tercepat, dan menjadi sarana utama pengiriman berita di kantor-kantor pos di seluruh dunia hingga saat telepon menjadi populer di masyarakat.

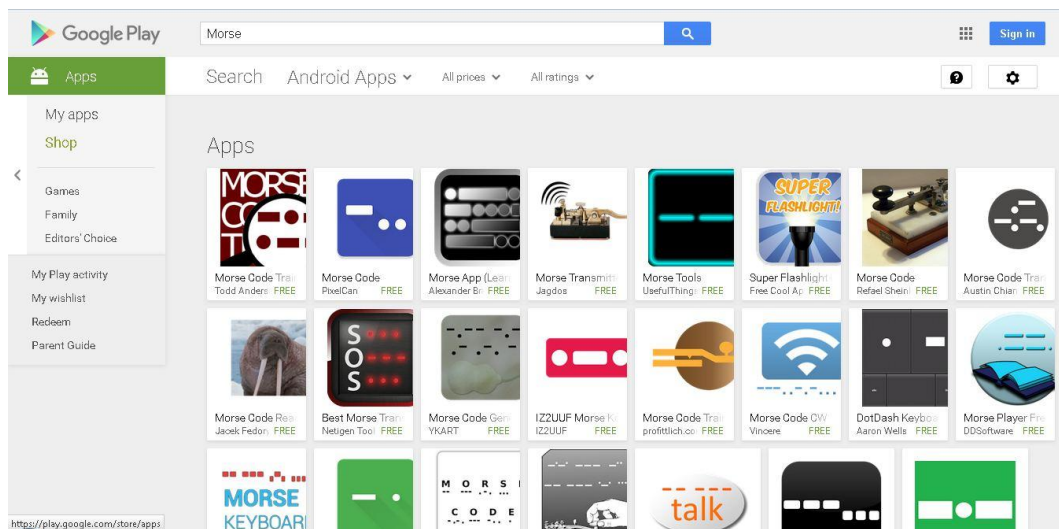
Sandi morse, diartikan sebagai sistem representasi huruf, angka, tanda baca dan sinyal dengan menggunakan kode titik dan garis yang disusun mewakili karakter tertentu pada alfabet atau sinyal (pertanda) tertentu yang disepakati penggunaannya di seluruh dunia. Saat ini, dalam dunia kepramukaan kode morse disampaikan menggunakan senter atau peluit. Biasanya disampaikan dengan cara menuip peluit dengan durasi pendek untuk mewakili titik dan durasi panjang

untuk mewakili garis bahkan ada juga yang menggunakan cahaya seperti menggunakan lampu senter, dan bendera. Bahkan dalam Militer, Pelaut, dan di Pemadam Kebakaran sandi morse masih dibutuhkan untuk mengirim sebuah pesan. Digunakan juga untuk pemancar radio yang digunakan dalam mengirim dan menyampaikan informasi.

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis atau *genre* dari *game* semakin bervariasi.

Definisi *game* menurut Buckingham dan Scalon (2002), mengemukakan dalam terjemahan bahwa “Sebenarnya tanpa disadari *game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan”.

*Game Side Scrolling*, *genre game* ini diklasifikasikan berdasar permainan yang bergerak atau bergeser menyamping (*side scroll*) entah ke kanan atau ke kiri maupun sebaliknya. Biasanya *genre* ini tidak berdiri sendiri, namun digabungkan dengan *genre* lain seperti *adventure*. *Genre* ini telah menelurkan *Super Mario* sebagai *game* paling populer di dunia. *Game lainnya seperti Monster Wonder, Nioki Adventure*, yang termasuk di dalam jenis *game side scrolling*.

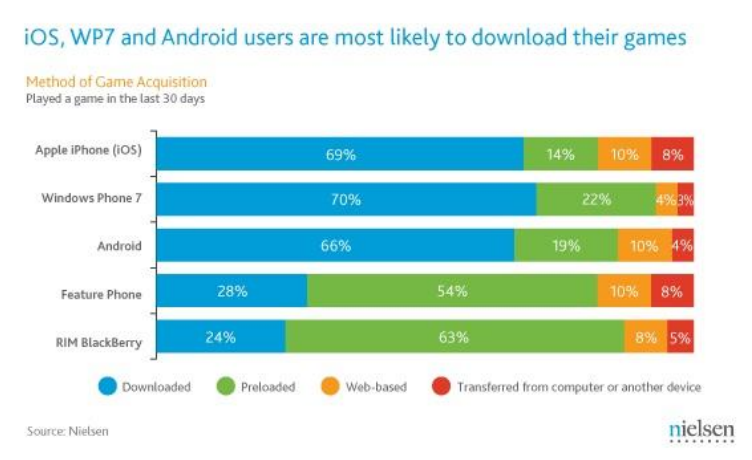


Gambar 1.1 Data dalam pencarian “Morse” di *GooglePlay*

(Sumber: *google.com/playstore*)

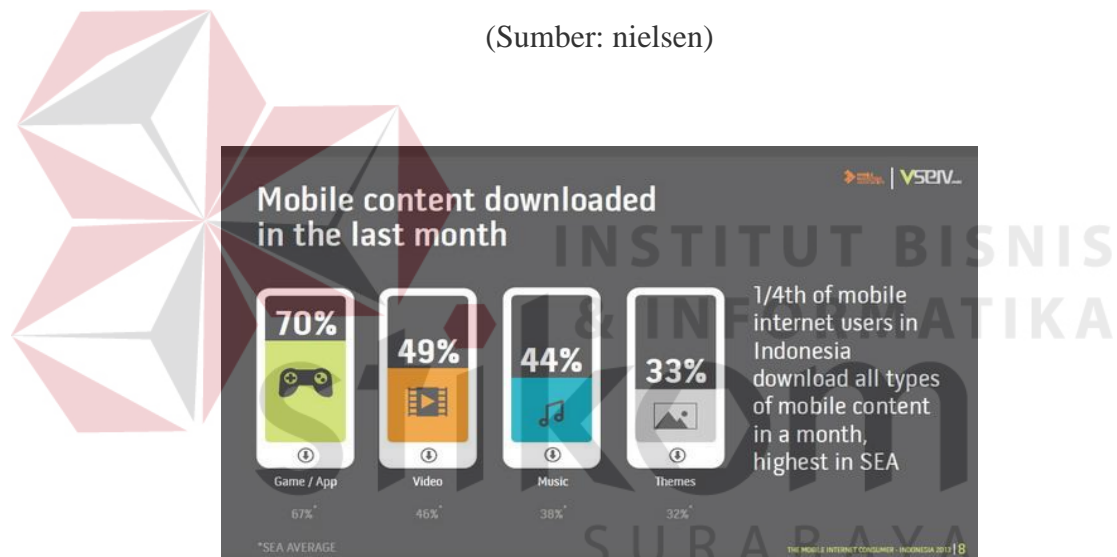
Dari data gambar tersebut dapat disimpulkan, ternyata sandi morse ada aplikasinya. Namun, hanya sebatas aplikasi yang dibuat dengan menggunakan media Interaktif saja, dan yang dibuat dalam media lain seperti, *game* pembelajaran masih belum ada.

*Game* sandi morse dapat dijadikan media yang berbeda dari sebelumnya, di mana aspek yang ada di dalamnya tidak terbatas pada suara/minimnya visualisasi. Sehingga *game* ini diharapkan juga dapat digunakan pada kepramukaan semisal sebagai tes ujian atau sebagai upaya mengenalkan perkembangan teknologi yang ada saat ini, di mana ternyata *game* dapat menjadi media yang mendukung. Sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang sandi morse dengan penyampaian yang lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 1.2 Data pengguna *Smartphone Mobile Games*.

(Sumber: nielsen)



Gambar 1.3 Data pengguna *Internet* di Indonesia.

(Sumber: vserv.com)

Dari data di atas menyebutkan pengguna *Smartphone mobile games* yang sangat tinggi persentasenya, maka dari itu *game* dari Tugas Akhir yang dibuat memilih *smartphone* sebagai Alat perangnya. Pemilihan terhadap *smartphone* itu sendiri merujuk pada fungsionalitasnya yang fleksibel dan praktis. Ditambah dengan harga sebuah *smartphone mobile* yang kini mulai sangat terjangkau dan bervariasi.

Judul “Morse” didasari oleh pengertian *game* di mana dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. Sandi morse yang pada dasarnya adalah untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Dalam proses mempelajari sandi morse dalam kepramukaan yang masih menggunakan alat konvensional (umum), maka dibuatlah *game* jenis *side scrolling* tentang sandi morse. Jadi, dalam memahami dimaksudkan agar lebih mudah, serta belajar sandi morse melalui *game* itu sebenarnya menyenangkan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan:

1. Bagaimana cara membuat *game platform* bergenre *side scrolling* tentang sandi morse?
2. Bagaimana membuat *game* yang memvisualisasikan dalam mempelajari sandi morse?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Membuat *game* tentang sandi morse, yang dapat digunakan di kepramukaan dan pada umumnya.
2. *Game* bergenre *side scrolling*.
3. *Game* terdiri dari 3 level.
4. Visualisasi *game* menggunakan *2D digital painting*.

5. *Game* terdiri dari 1 karakter utama seorang anak pramuka yang dapat dimainkan sebagai *player*.
6. *Game* digunakan di PC.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *Game* tentang Sandi Morse bergenre *Side Scrolling* berjudul “Morse” yang dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir dalam pembuatan *Game* ini dibagi menjadi 2.

Yaitu:

1. Teoritis:
  - a. Dapat mengetahui bagaimana proses dari awal sampai akhir dalam pembuatan *game*.
  - b. Dapat mengetahui tentang sandi morse dan sejarahnya.
  - c. Dapat mengetahui tentang *game* bergenre *side scrolling*.
2. Praktis:
  - a. *Game* yang dihasilkan dapat menjadi *game* sebagai media pembelajaran yang sesuai dalam mempelajari Sandi Morse.
  - b. *Game* tanpa disadari dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran.