

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada seseorang. Seiring berkembangnya teknologi informasi membawa pengaruh besar di berbagai bidang kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Untuk meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukanlah berbagai macam inovasi baru sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan *game*.

Untuk membuat *game* salah satunya dengan menggunakan *software unity*. *Unity* merupakan *game engine* yang berbasis 3D namun *unity* juga bisa digunakan untuk membuat *game* 2D. Namun dalam kenyataannya masih banyak orang yang kurang mengerti dasar-dasar dalam pembelajaran *unity* sehingga berpengaruh pada tingkat keterampilan seseorang dalam belajar membuat *game*. Saat ini, *game* sedang marak dimasyarakat peminatnya tidak pandang usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Banyak orang termotivasi untuk membuat *game* dengan menggunakan *software unity*, sehingga kebanyakan orang yang baru belajar kurang mengerti dalam melakukan pembuatan *game* dengan menggunakan *software unity*. Karena itu, saya ingin membuat *game* pembelajaran untuk pengenalan dasar-dasar *unity*.

Uraian diatas membuat penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi *game* pembelajaran yang bertemakan *software unity* 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* “Bekicot *Unity*” Untuk Pembelajaran *Unity* Tingkat Dasar Berbasis Android”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan oleh penulis maka rumusan masalah dalam penelitian. Bagaimana mempelajari *unity* tingkat dasar berbasis android dalam bentuk sebuah *game*. Maka dari itu diambil judul penelitian ini untuk mempermudah pengguna mempelajari *software unity* tingkat dasar dengan cara yang tidak membosankan.

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 *unity* meliputi :

1. *Game* berbasis android, bertema Dasar-Dasar *Unity*.
2. *Game* bekicot *Unity* hanya membahas sebatas kegunaan Dasar-Dasar *Unity*.

3. *Game* bekicot *unity* hanya dapat dimainkan secara perorang
4. *Game* bekicot *unity* dirancang untuk mempelajari *Software Unity*.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yakni sebagai berikut :

1. Membangun *game* untuk mempelajari dasar-dasar *unity*.
2. Memudahkan untuk memahami penggunaan dasar *unity*.

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Membantu dalam mempelajari dasar-dasar *unity*.
2. Menghibur dan menantang dalam proses memahami dasar-dasar *unity*.

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* “Bekicot *Unity*” Untuk Pembelajaran *Unity* Tingkat Dasar 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 Pembelajaran, konsep dasar tingkat dasar, Konsep Dasar Android, Alat Bantu Pemodelan Sistem, Alat Bantu Pembuatan Program. Dari judul Perancangan *Game* “Bekicot *Unity*” Untuk Pembelajaran *Unity* Tingkat Dasar 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 Bekicot Unity* 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.

