

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan *Game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *Game* strategi, adventure, arcade, puzzle, sport, dll yang dikemas dalam playstation *Game*, PC *Game* maupun mobile device dan akan sangat menarik bagi setiap orang terutama bagi anak-anak. Pada dasarnya *Game* diciptakan sebagai sarana hiburan saja, tetapi akan lebih baik jika *Game* diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berfikir. [1]

Game juga memiliki dua jenis dalam artwork-nya yakni dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) tapi ada juga game yang sangat relita yaitu VR *Game*, keduanya memiliki ciri dan karakternya masing - masing. Meskipun saat ini *Game* berbasis tiga dimensi lebih banyak digemari karena memiliki kualitas grafis yang lebih bagus dan memanjakan mata, *Game* dua dimensi juga masih tidak kalah bagus dengan tiga dimensi, pada akhirnya semua bergantung kepada selera dari masing – masing konsumen. Namun untuk tingkat kesulitan pembuatan, tentunya pembuatan *Game* berbasis 3D lebih memakan waktu lebih lama daripada 2D dalam masalah seni dan grafisnya, namun saat ini juga banyak yang memadukan 2D dan 3D dalam *Game* nya yang berujung menimbulkan keunikan tersendiri.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *Game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang

diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *Game*, bukan jenis yang sesungguhnya.

Game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991 tercatat bahwa pemakaian *Game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (seperti studi sosial, biologi dan logika) [1].

Pada abad ke-16, Kota Jambi merupakan wilayah Kesultanan Jambi dengan sultan pertamanya Pangeran Kedah yang bergelar Sultan Abdul Kahar. Kesultanan Jambi sebelumnya bernama kerajaan Melayu Jambi yang didirikan oleh Raja Jambi, Datuk Paduko Berhalo bersama istrinya, Putri Selaras Pinang Masak pada tahun 1460.

Ada beberapa budaya yang berasal dari Jambi, yaitu : Pakaian Adat, Rumah Adat, Upacara Adat, Tarian Adat, Seloko Jambi, Lagu Daerah, Kerajinan, dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SMPN 16 Kota Jambi, masih banyak siswa yang belum mengenal budaya Jambi, seperti makanan khas Jambi, pakaian adat Jambi, dan sebagainya. Salah satu faktor penyebab kurangnya pengetahuan tentang budaya jambi, yaitu kurangnya sumber pembelajaran, satu-satunya sumber pembelajaran mereka hanya menggunakan buku.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktek

ini yaitu:

- 1) Bagaimana membuat *Game* edukasi yang menarik bagi pemain?
- 2) Bagaimana cara kerja *Game* yang akan dikembangkan?
- 3) Bagaimana mengetahui apakah *Game* ini cocok untuk dimainkan untuk semua kalangan?

2.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari luasnya materi dalam perumusan masalah, adapun

batasan masalah yang ditetapkan di dalam Kerja Praktek ini antara lain:

- 1) Game hanya dibuat untuk platform Android.
- 2) Game hanya membahas tentang budaya dan sejarah Kota Jambi saja.
- 3) Game ini hanya berupa gambar bukan animasi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan

1. Menghasilkan Game yang menarik dan bermanfaat.
2. Mengetahui cara merancang Game edukasi berbasis unity sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa dan siswi SMPN 16 KOTA JAMBI.
3. Menghasilkan Game yang dapat menambah wawasan siswa dan siswi SMPN 16 KOTA JAMBI.

1.4.2 Manfaat

1. Untuk menambah wawasan siswa dan siswi SMPN 16 KOTA JAMBI dalam sejarah dan budaya Kota Jambi.
2. Mengetahui proses produksi dalam industri kreatif, terutama dalam bidang *Video Games* maupun *Mobile Games*.
3. Sebagai referensi bagi penelitian yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.3 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulisan sajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan memaparkan latar belakang masalah, cara merumuskannya, batasan-batasannya, tujuan dan manfaat menulis, serta sistematisasi penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori mengenai pengertian dari perancangan, edukasi , flowchart, serta beberapa penjelasan penjelasan mengenai software yang akan digunakan dalam perancangan nantinya

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan kerangka penelitian, metode pengumpulan data, metode klasifikasi, dan alat yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS

Dalam bab ini, merupakan tahapan analisis yang merupakan penerapan dari landasan teori dan metode yang digunakan.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN VISUALISASI

Bab ini akan memaparkan hasil dari pembuatan perancangan yang menjadi tujaun utama dalam laporan ini.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutupan dari penelitian ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang berkaitan dan berhubungan terhadap penelitian ini.