

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang cepat telah memiliki pengaruh yang nyata, baik secara langsung maupun tidak langsung, di sekitar kita. Salah satu sektor yang mengalami kemajuan besar adalah industri game[1]. Banyak teknologi baru yang terus diciptakan seiring dengan kemajuan teknologi di seluruh dunia. Bahkan, perkembangan teknologi komputer semakin pesat dengan banyaknya aplikasi yang populer dan digunakan secara luas.

Penting untuk menanamkan dan menguatkan rasa cinta pada tanah air, semangat nasionalisme, dan kebangsaan sejak usia dini. Nasionalisme dapat tercermin melalui penghormatan terhadap kekayaan budaya Indonesia, kesiapan untuk berkorban, perlindungan terhadap warisan budaya, serta menjaga agama, keanekaragaman budaya, dan keberagaman suku[2]. Saat ini, nampaknya semangat cinta tanah air dan kebangsaan mulai surut di kalangan anak-anak dan remaja. Di zaman ini, anak-anak dan remaja jarang terlibat dalam upaya mempelajari atau mengenal lebih dekat tokoh-tokoh pahlawan Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, kita memiliki tanggung jawab untuk menghargai pengorbanan para pahlawan yang telah bersusah payah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Karena berkat perjuangan mereka, kita dapat menikmati kemerdekaan Indonesia hingga saat ini.

Game Edukasi berpotensi untuk menimbulkan daya tarik yang kuat karena mampu memberikan pengalaman baru, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memungkinkan mendapatkan informasi untuk disampaikan dan diingat dengan efektif oleh para pengguna [3]. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah melalui pembuatan game edukasi yang memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak dan remaja. Hal ini bertujuan agar rasa cinta pada tanah air dan semangat patriotisme dapat terbangun dan berkembang, memungkinkan mereka untuk mengenal lebih dekat para pahlawan, menghargai perjuangan mereka, dan merasakan makna kemerdekaan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah dalam pengenalan tokoh-tokoh sejarah atau pahlawan, diperlukan media pembelajaran atau pengenalan yang efektif melalui game edukasi berbasis Android. Mengingat Android saat ini telah diadopsi oleh berbagai kalangan, yang diharapkan agar mempermudah proses pembelajaran dan pengenalan pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan minat belajar, terutama bagi siswa yang masih berada di bangku pendidikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA BERBASIS ANDROID”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat disimpulkan yaitu “Bagaimana merancang sebuah game edukasi pengenalan pahlawan revolusi indonesia berbasis android?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun batasan masalah dalam perancangan penelitian ini adalah :

1. Game ini dirancang bersifat single player.
2. Game edukasi ini mencakup quis penjelasan dan pengenalan tentang biografi pahlawan revolusi saja.
3. Perancangan media pembelajaran menggunakan Unity.
4. Aplikasi dapat dijalankan di *smartphone* android versi 4.4 kitkat.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat game edukasi menjadi lebih menarik
2. Mengetahui cara merancang Game edukasi berbasis unity sebagai media pembelajaran pengenalan pahlawan revolusi Indonesia.
3. Mempermudah informasi melalui game yang dapat menambah wawasan pahlawan revolusi disemua kalangan

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan pengguna tentang mengenali pahlawan revolusi beserta riwayat hidup dan latar belakang sejarahnya
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.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Pada bagian ini akan dijelaskan sistematika penulisan dari penyusunan tugas akhir, yang akan disajikan dengan urutan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berfungsi sebagai pengantar untuk masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Di dalamnya, terdapat ringkasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta susunan penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori-teori dan konsep yang mendukung pemahaman terhadap penelitian, diambil dari berbagai sumber seperti internet, buku, jurnal, serta pandangan dan ide

dari pakar yang terdapat dalam studi literatur yang menjadi dasar dalam penyusunan tugas.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini akan mengulas mengenai kerangka kerja penelitian, teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan peralatan serta bahan yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menyajikan hasil penelitian yang mencakup seluruh aspek terkait, menjelaskan hubungan antar faktor dari data yang telah dikumpulkan, dan membahas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini memaparkan hasil implementasi dari desain aplikasi yang telah dibuat, menguraikan langkah-langkah pengujian yang diterapkan pada setiap fungsinya, serta menganalisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir yang memuat ringkasan dari bab-bab sebelumnya dan memberikan rekomendasi sebagai masukan untuk pengembangan sistem di masa depan.