

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini semakin berkembang, namun citra game di masyarakat belum dianggap sebagai media pembelajaran tetapi hanya sebagai media hiburan. Menyenangkan, membuat ketagihan serta menantang merupakan sifat dasar dari game dan apabila game tersebut tidak bersifat edukasi bisa saja berdampak negatif bagi penggunanya. Selain dampak negatif, game juga memberikan dampak positif. Dampak positif yang diberikan salah satunya adalah menggunakan game sebagai media edukasi. Unsur-unsur yang menarik haruslah terdapat di sebuah game edukasi agar dapat menarik perhatian anak-anak [1]. Berdasarkan pengamatan penulis, cerita rakyat menarik untuk dirancang menjadi sebuah game khusus smartphone android karena cerita rakyat memiliki alur cerita yang cocok untuk dibuat game platformer edukasi dan tokoh utama dalam cerita tersebut memiliki karakter yang menarik.

Cerita rakyat merupakan cerita yang disampaikan secara turun temurun dan berkembang di masyarakat [2]. Keragaman budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Indonesia yaitu salah satunya cerita rakyat. Secara umum, cerita rakyat menceritakan mengenai peristiwa dari suatu daerah atau asal muasal daerah. Para figur yang muncul di cerita rakyat biasanya digambarkan dalam bentuk manusia, binatang atau dewa. Salah satu cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Yogyakarta yaitu Pangeran Purbaya dan Raksasa Jin Sepanjang [3]. Cerita rakyat tersebut berisi

tentang perjuangan Pangeran Purbaya yang pantang menyerah dalam menaklukkan Hutan Kedu dari Jin Sepanjang.

Bekerja layaknya komputer mini, smartphone saat ini merupakan alat komunikasi terpopuler. Selain alat komunikasi, smartphone juga dapat digunakan untuk bermain game [4]. Pada saat ini anak-anak sudah banyak yang mendapatkan akses dalam menggunakan smartphone android, maka dari itu game yang penulis rancang dibuat khusus untuk android agar anak-anak tersebut dapat dengan mudah mengaksesnya. Dengan ini dibuatlah game edukasi tentang cerita rakyat dengan judul "The Knight of Purbaya". Tujuan dari game ini sebagai sarana edukasi untuk mengenalkan cerita rakyat pada anak-anak dan memberikan wawasan tentang sejarah di suatu daerah. Nantinya game ini diharapkan dapat membangun karakter anak seperti tidak mudah menyerah sesuai dengan isi pesan yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut.

Game edukasi mengenai cerita rakyat ini menggunakan software Unity dalam perancangannya. Namun dalam perancangan sebuah game ini tidaklah mudah. Walaupun dengan tersedianya game engine seperti Unity untuk memudahkan pembuatan game, tetap saja terdapat tantangan yang harus dilewati sebagai game developer [5]. Unity adalah suatu program aplikasi yang berguna untuk mengembangkan game *multiplatform* dalam mendesain sehingga mudah digunakan [6]. Dalam perancangan game edukasi ini penulis merancang game secara 2D platformer dan dengan menggunakan bahasa pemrograman C#. Game edukasi ini dirancang dengan menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang memiliki enam tahapan yaitu Initiation, Pre-Production,

Production, Testing, Beta, dan Release [7]. Latar belakang tersebut membuat penulis melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Game Edukasi “The Knight of Purbaya” Berbasis Android Menggunakan Unity”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut teridentifikasi masalah yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana merancang sebuah game edukasi berbasis android yang menggunakan software unity dengan metode GDLC (Game Development Life Cycle)?
- 1.2.2 Bagaimana supaya sisi edukasi dari game tersebut tersampaikan pada anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Game edukasi ini merupakan adaptasi dari cerita rakyat yang berasal dari Yogyakarta yaitu “Pangeran Purbaya dan Raksasa Jin Sepanjang”.
- 1.3.2 Game edukasi ini dirancang untuk android dan menggunakan software Unity 2021.3.4f1.
- 1.3.3 Versi android minimal untuk memainkan game ini yaitu versi android 5.1 ‘Lollipop’.
- 1.3.4 Game edukasi ini dirancang untuk anak-anak umur 8-15 tahun di Jl Kembang RT 01/RW 61 Maguwoharjo, Yogyakarta.
- 1.3.5 Perancangan game dilakukan dengan metode GDLC (Game Development Life Cycle).

1.3.6 Game edukasi “The Knight of Purbaya” memiliki konsep 2D dengan tipe game platformer.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang game edukasi berbasis android yang menggunakan software unity dengan metode GDLC (Game Development Life Cycle) dan Sisi edukasi dari game tersebut tersampaikan pada anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Akademik

Bahan referensi dapat digunakan untuk melihat sejauh mana mereka menyerap ilmu yang telah didapatkan pada bangku perkuliahan, sehingga dapat menjadi bahan perbandingan dan kerangka acuan untuk persoalan yang sejenisnya.

1.5.2 Bagi Pengguna

Sebagai sarana hiburan dan menambah pengetahuan tentang cerita rakyat “Pangeran Purbaya dan Raksasa Jin Sepanjang” yang dikemas dengan konsep game dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan software unity sehingga menambah daya tarik pengguna.

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat menambah pengetahuan serta digunakan sebagai bahan pertimbangan apabila hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi objek penelitian, alat dan bahan, dan alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan production, testing, dan release.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama proses penelitian.

