

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun yang mengakibatkan perubahan pola hidup di masyarakat. Khususnya dalam penggunaan gadget seperti contohnya Smartphone, yang bisa digunakan sebagai sarana informasi, komunikasi dan juga digunakan sebagai bermain game. Berkembangnya teknologi saat ini membuat para masyarakat malas untuk berkomunikasi secara langsung, khususnya bagi para anak-anak yang saat ini sudah banyak yang menggunakan smartphone. Sehingga para anak-anak mudah untuk lupa waktu dalam menggunakan smartphone.

Menurut penelitian yang dibuat oleh Naomi Adisty mengenai tentang banyaknya pengguna smartphone di Indonesia dari tahun 2018 sampai tahun 2022. Presentase penggunaan smartphone di Indonesia telah mencapai 50% dari segala umur, bahkan pengguna smartphone untuk rentang umur 9-19 tahun telah mencapai 65,34 persen. Tingginya presentase ini menunjukkan banyaknya anak-anak yang berusia 9-19 tahun telah banyak menggunakan smartphone, sehingga para anak lupa untuk mempelajari pelajaran maupun budaya yang harusnya dipelajari pada anak-anak [1].

Salah satu pembelajaran tentang kebudayaan yang anak-anak sudah malas untuk dipelajari adalah budaya Jawa, Budaya Jawa adalah budaya yang berasal dari Jawa dan dianut oleh masyarakat Jawa, khususnya di Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur. Budaya Jawa mengajarkan kita tentang keseimbangan, keselarasan, dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari, pada zaman sekarang ini banyak anak-anak remaja yang sudah melupakan tentang 3 hal tersebut. Kesimpulan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat game yang memasukkan unsur budaya Jawa dan mengajak para anak-anak yang banyak menggunakan smartphone untuk bermain game yang dapat mengenalkan budaya Jawa dengan permainan yang mengasikkan sehingga anak-anak tidak bosan dan dapat pembelajaran secara bersamaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas disimpulkan bahwa rumusan masalah dapat dibuat sebagai berikut : Bagaimana pengembangan game Jaya Nusantara berunsur budaya Jawa menggunakan Unity2D berbasis Android.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih terperinci maka dibuat batasan seperti berikut :

1. Genre game ini adalah platformer game
2. Game style yang digunakan adalah 2D
3. Game ini hanya terdiri dari 1 stage
4. Game ini adalah game offline
5. Game dimainkan oleh singleplayer
6. Game ini hanya menggunakan Bahasa Jawa
7. Software yang digunakan game ini adalah Unity2D
8. Game ini hanya bisa dimainkan dengan sistem OS android Jelly Bean 4.1 keatas
9. Game ditunjukkan untuk anak berusia 9-19 tahun

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai diakhir penelitian ini adalah mengembangkan permainan Jaya Nusantara berunsur budaya Jawa berbasis Android menggunakan Unity2D.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka penyusunan penelitian yang berjudul "*PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR BUDAYA JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS ANDROID*" penulis melakukan pengumpulan data dan pengembangan system dengan metode sebagai berikut :

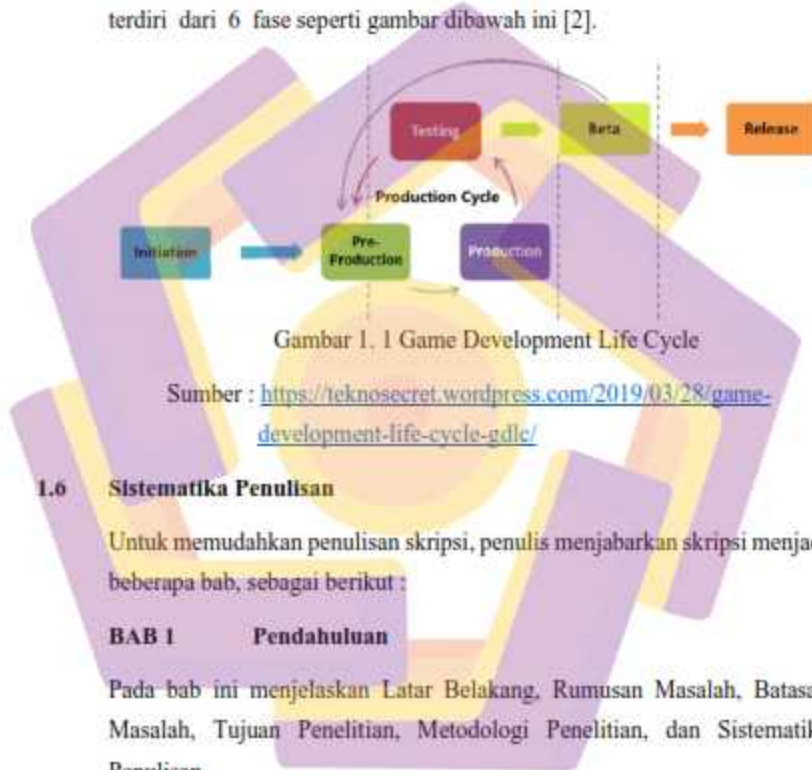
### 1.5.1. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal ilmiah, artikel, dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan game platform

menggunakan *game engine Unity*.

### 1.5.2. Metode Pengembangan Game

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah GDLC (Game Development Life Cycle). GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan interaktif yang terdiri dari 6 fase seperti gambar dibawah ini [2].



Gambar 1. 1 Game Development Life Cycle

Sumber : <https://teknosecret.wordpress.com/2019/03/28/game-development-life-cycle-gdgc/>

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi, penulis menjabarkan skripsi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

### BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### BAB 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menjelaskan tentang Studi Literatur, Dasar Teori, Sejarah Game, Genre Game, Rating IGRS, Game Development Life Cycle (GDLC), Game Design Document (GDD), Android, Unity, dan Budaya Jawa.

**BAB 3 Metode Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan tentang metode yang dilakukan untuk penelitian seperti membuat Game Design Document (GDD) untuk game yang akan dikembangkan.

**BAB 4 Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana hasil penelitian dilakukan seperti melakukan penerapan pada game, dan mengevaluasi pembahasan game yang dilakukan dengan melakukan kuesioner untuk menentukan apakah layak atau tidak game yang dikembangkan.

**BAB 5 Penutup**

Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan menulis saran tentang apa yang akan dikembangkan dengan lebih lanjut lagi.

