

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game menjadi salah satu industri hiburan yang berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu yang menjadikan daya tarik dari berbagai kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Saat ini game tidak hanya sebagai media hiburan namun juga dapat sebagai media edukasi. Game edukasi merupakan suatu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif [1].

Sejarah merupakan bagian dari sebuah bangsa dan negara, terlebih tokoh-tokoh pahlawan dibalikinya [2]. Namun, sekarang kita dihadapkan pada persoalan rendahnya minat pelajar terhadap sejarah [3]. Sejarah sangatlah penting dalam kehidupan karena selain mengambil nilai-nilai dari kejadian masa lampau, mempelajari sejarah juga merupakan bentuk dari penghormatan para pejuang yang telah gugur dalam merebutkan kembali kemerdekaan Indonesia.

Seiring perkembangan teknologi terutama dalam ranah hiburan yaitu game, kini banyak bermunculan jenis game salah satunya game tidak hanya menghibur namun juga dapat memberikan edukasi. Pemanfaatan game sebagai media edukasi dapat menarik pelajar karena belajar dengan visualisasi lebih disenangi daripada cara belajar yang konvensional.

Tujuan penulis membuat game Tebak Pahlawan ini adalah untuk mengenalkan kepada pelajar tingkat Sekolah Dasar mengenai pahlawan yang ada di Indonesia sebagai alternatif lain dari cara belajar konvensional dalam mengenal pahlawan Indonesia dengan cara yang interaktif dan menyenangkan serta menimbulkan rasa bangga terhadap Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah tertulis diatas, maka penulis merumuskan masalah "Bagaimana pembuatan game Tebak Pahlawan menggunakan Unity sebagai *game engine*?".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan pokok tidak melebar sehingga dapat lebih terarah maka akan dilakukan pembatasan suatu masalah. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. *Game* ini dirancang dan di *build* untuk sistem operasi Android.
2. *Game* ini dibuat menggunakan Unity sebagai *Engine*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan pada proses pengembangan game ini menggunakan C#.
4. Pahlawan yang dibahas adalah sembilan tokoh Wali Songo.

1.4 Manfaat dan Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk merancang serta membangun sebuah game yang berjudul "Tebak Pahlawan" yang berbasis Android dengan menggunakan Unity sebagai aplikasi sekaligus *engine* dari pembuatan game ini.

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk dapat mengenalkan pahlawan-pahlawan Indonesia kepada kalayak umum dan khususnya pelajar yang minatnya rendah terhadap pelajaran sejarah.

1.5 Metoda Penelitian

Terdapat beberapa metoda penelitian yang digunakan dalam penulisan dan pembuatan skripsi ini guna memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk melengkapi penyusunan skripsi ini:

1.5.1 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode studi pustaka yang mana digunakan untuk memperoleh referensi melalui *e-book*, jurnal, dan situs website yang berhubungan dengan tema game dan sejarah pahlawan guna mendukung dan menguatkan agar dapat menjadi dasar laporan skripsi ini.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penulisan dan pembuatan skripsi ini adalah menggunakan metode *MDA Framework*. *MDA Framework* adalah sebuah kerangka kerja atau metode yang berguna untuk melakukan analisa game.

1.5.3 Metode Pengembangan

Tahap-tahap atau proses dalam pembuatan game ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembuatan konsep game dari tema, cara game bekerja, dan desain dari game.
2. Tahap desain game dengan mendesain *layout* game, mendesain *assets* game, dan *user-interface* dari game.
3. Tahap pembuatan game dengan menggunakan Unity 3D dan bahasa pemrograman C# serta implementasi desain yang telah dibuat ke dalam game.
4. Tahap *building* atau *export* game ke platform Android.