

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi saat ini memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan telah mengalami transformasi signifikan. Penggunaan game sebagai alat pembelajaran telah menjadi sorotan karena pendekatan inovatifnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Game edukasi menawarkan interaktivitas yang menarik, tidak hanya untuk memperdalam pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan praktis pada penggunaannya.

Sejalan dengan itu, Program Magang Belajar Kerja Mahasiswa (MBKM) telah menjadi salah satu langkah progresif dalam mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk adopsi di dunia kerja. ICE Institute, sebagai bagian integral dari program MBKM, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah keterampilan praktis melalui pengalaman dan kegiatan industri.

Penggabungan konsep *game* edukasi dalam konteks program MBKM ICE Institute membuka pintu bagi pengembangan pendidikan yang menarik dan efektif. Integrasi game edukasi tidak hanya mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dicari di lingkungan kerja yang terus berkembang.

Namun demikian, implementasi game edukasi juga dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti pengembangan konten yang tepat, evaluasi keefektifan, dan aspek aksesibilitas. Mempertimbangkan keterbatasan ini menjadi krusial dalam mengintegrasikan game edukasi ke dalam program ini untuk mendukung pembelajaran yang optimal bagi mahasiswa.

Selain itu, pentingnya antarmuka pengguna (UI) dalam game, seperti yang tercermin dalam pengembangan Scroll Maker melalui program MBKM ICE Institute, tidak dapat diabaikan. Desain UI yang baik menjadi elemen kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami dan menggunakan game secara efektif. UI yang dirancang dengan baik memfasilitasi navigasi yang intuitif, memberikan informasi yang jelas, dan meningkatkan keterlibatan pemain dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan "Scroll Maker", pemahaman mendalam tentang desain *user interface (UI)* yang efektif menjadi kunci untuk memperbaiki pengalaman pengguna dan mencapai tujuan pembelajaran dan hiburan yang diinginkan. Oleh karena itu, penelitian tentang implementasi *user interface (UI)* yang responsif dan efektif dalam game menjadi penting untuk mengevaluasi dampaknya terhadap efektivitas permainan sebagai alat pembelajaran yang menarik.

Penulisan latar belakang ini bertujuan untuk menggambarkan relevansi, manfaat, tantangan, dan peluang dari penggunaan game edukasi dalam konteks program MBKM ICE Institute sambil menyoroti pentingnya desain UI yang efektif dalam pengalaman pengguna pada game Scroll Maker. Kombinasi ini menjadi dasar yang kuat untuk penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi perpaduan pendidikan, teknologi, dan hiburan dalam konteks pembelajaran yang inovatif."

Latar belakang ini menggabungkan informasi tentang peran game edukasi dalam program MBKM ICE Institute dengan penekanan pada pentingnya desain UI dalam pengalaman pengguna pada game "Scroll Maker", memberikan landasan yang kokoh untuk penelitian lebih lanjut mengenai integrasi pendidikan dan hiburan dalam konteks pengembangan game edukasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu "Bagaimana melakukan pengembangan yang

optimal pada interaktifitas permainan “Scroll Maker” yang terinspirasi dari game “Overcooked” untuk memungkinkan penyampaian pembelajaran Bahasa Isyarat secara efektif, menjaga daya tarik hiburan bagi pengguna, dan menyelesaikan tantangan teknis yang mungkin timbul selama proses pengembangan?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki fokus yang terbatas pada beberapa aspek yang relevan dan spesifik untuk memastikan penyelidikan yang terarah dan terfokus. Berikut adalah batasan-batasan yang diambil dalam ruang lingkup penelitian:

1. Penelitian kali ini hanya memfokuskan tentang pembelajaran alfabet Bahasa Isyarat SIBI
2. Fokus pada Pencapaian Tujuan Pendidikan dan Hiburan Aplikasi Game yang dirancang adalah berbasis Desktop.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai Mengembangkan dan Mengevaluasi Integrasi Gaya Hiburan dan Edukasi dalam Game “Scroll Maker” yang terinspirasi dari game “Overcooked”.