

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Papua merupakan provinsi terluas di Indonesia, dengan kekayaan alam dan budaya yang sangat beragam[1]. Sayangnya, banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal Papua dengan baik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya informasi, akses ke daerah Papua yang sulit, serta kurangnya minat masyarakat untuk menjelajahi dan mempelajari budaya Papua[2].

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang baru untuk memperkenalkan Papua kepada masyarakat luas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah game. Game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan pengenalan budaya[3].

Dengan memanfaatkan game, masyarakat dapat menjelajahi Papua secara virtual dan mempelajari budaya, sejarah, serta keindahan alam di provinsi tersebut. Game berbasis Android dipilih karena platform ini memiliki jangkauan yang luas dan dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat[4].

Unity Engine dipilih sebagai platform pengembangan game karena memiliki fitur yang lengkap, mudah digunakan, dan mendukung pengembangan game untuk berbagai platform, termasuk Android. Selain itu, Unity Engine juga menyediakan berbagai asset dan tools yang dapat mempermudah proses pengembangan game[5].

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah game jelajah Papua berbasis Android yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga edukatif dan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kekayaan alam, budaya, serta potensi wisata di Provinsi Papua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan permasalahan. Bagaimana membuat aplikasi permainan media interaktif untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan Unity Engine pada perangkat Android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. *Game* berbentuk 2D
2. *Game* dijalankan secara *offline*
3. *Game* berbasis *Android*
4. *Game* ini *single-player*
5. Pembuatan *game* ini menggunakan *software* Unity 2022.3.13f1.
6. Permainan dibuat untuk platform *smartphone* bersistem operasi minimal Android KitKat (versi 4.4).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membuat media interaktif berupa *game* berbasis android yang mengandung penyampaian informasi tentang papua di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mencari tahu langkah-langkah pembuatan *game* “Jelajah Papua Indonesia” dan apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk membuatnya. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian untuk peneliti lain dan juga sebagai referensi untuk pengembang *game* lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait satu dengan yang lain. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi studi literatur sebagai referensi dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk menunjang penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan dari proses pembuatan permainan media interaktif dengan menggunakan Unity Engine berbasis Android.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi bab akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.

