

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan game sebagai media pembelajaran telah berkembang pesat dan menjadi konsep yang tidak asing lagi di kalangan pendidikan. Sejak lama, game, baik dalam bentuk tradisional maupun digital, telah digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Konsep game edukasi lahir dari pemikiran ini, yakni game yang dirancang khusus untuk mengandung muatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemain dalam memahami dan mempelajari suatu materi.

Game edukasi tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memiliki fungsi pedagogis. Salah satu contohnya adalah game "Urban Weapon Strike." Game ini dikembangkan sebagai media edukasi untuk anak-anak dan remaja, dengan fokus pada pengenalan senjata tradisional. Bentuk senjata-senjata ini divisualisasikan dalam bentuk kartu, yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi pemain.

"Urban Weapon Strike" terdiri dari beberapa mode permainan, yaitu mode koleksi (collection), mode bertarung (fighting mode), dan mode berburu (hunting mode). Setiap mode memiliki fungsinya masing-masing, namun fokus penelitian ini adalah pada pengembangan mode berburu (hunting mode). Dalam hunting mode, pemain dapat meng-upgrade kartu yang mereka miliki, yang pada gilirannya meningkatkan peluang mereka untuk memenangkan pertandingan dalam mode bertarung. Proses untuk menaikkan level kartu dalam game ini cukup sederhana namun memerlukan strategi. Pemain harus masuk ke bagian koleksi (collection), memilih opsi berburu (hunt), dan kemudian memulai hunting mode.

Mengambil topik senjata tradisional sebagai fokus dalam game edukasi ini memiliki beberapa alasan yang kuat dan relevan dalam konteks pendidikan dan kebudayaan. Senjata tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang perlu dilestarikan. Banyak senjata tradisional memiliki nilai historis dan

simbolis yang mendalam bagi suatu masyarakat atau bangsa. Dengan mengangkat tema ini dalam game, kita dapat membantu melestarikan dan mengenalkan kembali budaya yang mungkin sudah mulai terlupakan oleh generasi muda.

Memahami senjata tradisional juga berarti mempelajari sejarah dan latar belakang budaya dari masyarakat yang menggunakannya. Setiap senjata tradisional biasanya memiliki cerita asal-usul, kegunaan, dan makna simbolis yang kaya. Dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan minat mereka terhadap topik tersebut.

Senjata tradisional sering kali mencerminkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam budaya suatu daerah. Misalnya, senjata tersebut bisa mencerminkan filosofi hidup, keterampilan teknik, atau strategi perang masyarakat setempat. Mengedukasi pemain mengenai senjata tradisional juga berarti mengajarkan mereka tentang nilai-nilai tersebut. Indonesia, sebagai contoh, memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, termasuk dalam hal senjata tradisional. Setiap daerah memiliki senjata khasnya sendiri, seperti keris dari Jawa, mandau dari Kalimantan, dan rencong dari Aceh. Dengan mengangkat tema ini, game dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan merayakan keragaman budaya tersebut, meningkatkan rasa kebanggaan nasional.

Membuat game dengan topik senjata tradisional memungkinkan pengembang dan pemain untuk mengeksplorasi kreativitas dan imajinasi mereka. Visualisasi senjata dalam bentuk kartu dan mode permainan yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, merangsang minat pemain dalam mengembangkan cerita atau strategi permainan yang berkaitan dengan budaya tersebut. Selain itu, dengan mempelajari dan memahami warisan budaya, termasuk senjata tradisional, pemain dapat mengembangkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya dan sejarah bangsa mereka. Ini sangat penting dalam membentuk identitas nasional dan meningkatkan rasa nasionalisme di kalangan generasi muda.

Untuk mengembangkan game "Urban Weapon Strike," metode yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC). Metode ini mencakup

berbagai tahapan dalam pengembangan game, mulai dari konsep awal, desain, pengembangan, pengujian, hingga peluncuran dan pemeliharaan. Dengan menggunakan GDLC, penulis berharap dapat menghasilkan game yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana Membuat Permainan "Urban Weapon Strike" Sebagai Media Pengenalan Senjata Tradisional untuk Scene Hunting Level?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu *game development life cycle*
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek programing dan gameplay
3. Penguji akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode pengembangan *game development life cycle* dalam pembuatan game Urban Weapon Strike
2. Membuat produk game Urban Weapon Strike pada bagian hunting level yang digunakan untuk menaikan level kartu yang telah dimiliki.