

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari *website* bappeda.jogjapro.go.id diakses pada 16 Oktober 2019, dinyatakan pada tahun 2018 terdapat 404.250.000 jumlah pelanggaran lalu lintas, sedangkan per 1 Januari 2019 terdapat 85.183 pelanggaran lalu lintas hingga 16 Oktober 2019. Hal tersebut menandakan banyaknya pengendara yang belum sadar akan keamanan dan ketertiban berlalu lintas [1].

Yogyakarta merupakan kota dengan lalu lintas yang cukup padat, dikarenakan banyaknya pendatang dari luar kota dengan berbagai tujuan. Sehingga penambahan kendaraan di DIY bertambah sekitar 4 persen untuk mobil dan 6 persen untuk motor [18]. Menurut Ajudan Komisaris Polisi, upaya pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada masyarakat sudah dilakukan, yaitu melakukan penyuluhan ke berbagai SD, SMP, SMA hingga dinas-dinas pemerintahan. Beliau juga mengatakan belum ada pengenalan rambu-rambu lalu lintas menggunakan media game [2].

Fatah Yasin Al Irsyadi, Yusuf Sulisty Nugroho (2015) dalam penelitiannya dengan judul "Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect" [3] dapat menyelesaikan atau membantu dalam pembelajaran pengenalan anggota tubuh dan angka untuk anak autis. Artinya game sebagai sarana pembelajaran lebih mudah diterima oleh anak. Dalam penelitiannya

menggunakan pendekatan secara visual menggunakan media digital dan dibuat semenarik mungkin.

Game adalah permainan digital merupakan sebuah temuan teknologi berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran karena diperlukan pemikiran untuk menyelesaikan misi dalam *game*. Bermain *game* juga dapat meningkatkan daya ingat pemain.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti ingin memberikan pengetahuan kepada anak remaja agar mengetahui cara membaca rambu-rambu lalu lintas. Dengan mengangkat judul "Pembuatan *Game* Simulasi Berkendara menggunakan Unity".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat *Game* Simulasi Berkendara untuk menanamkan pemahaman tentang rambu rambu lalu lintas?
2. Bagaimana perbedaan presentase responden sebelum dan sesudah bermain *game*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, agar terfokus pada permasalahan di atas, akan diberi beberapa Batasan masalah, yaitu:

- 1 *Game* ini ditujukan untuk anak remaja yang akan mendapatkan SIM.
- 2 *Game* ini berbasis Windows.

- 3 *Game* ini sebatas mengenalkan rambu rambu dasar pada lalu lintas.
- 4 *Game* ini menggunakan *third person perspective*.
- 5 Perancangan *game* menggunakan Unity dan Adobe Illustrator untuk pembuatan *interface*.
- 6 *Game* ini menggunakan kendaraan motor sebagai kendaraan yang disimulasikan.
- 7 Menggunakan *free assets* dari internet.
- 8 Tidak menggunakan *level* maupun skor.
- 9 Menggunakan 4 rambu untuk disimulasikan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk menanamkan pemahaman kepada anak-anak untuk tertib berlalu lintas di jalan raya ketika dewasa. Sehingga meningkatkan keamanan berlalu lintas di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil yaitu:

1. Menambah wawasan anak-anak tentang berkendara.
2. Memberikan pengetahuan di luar sekolahan sambil bermain game.
3. Mencerdaskan masyarakat dimasa depan.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

a. Study Literatur

Mempelajari data dan teori yang bersangkutan dengan lalu lintas. Sumber informasi yang digunakan berupa jurnal, skripsi, atrikel, data online yang diperoleh dari internet untuk menunjang penelitian.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan cara menegumpulkan data dengan bertanya langsung kepada narasumber yang terpercaya. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara kepada Ajun Komisaris Polisi, Amin Ruwito S.E., S.I.K. untuk mendapatkan informasi tentang sosialisasi lalu lintas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat pelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori teori dasar dalam melakukan penelitian atau untuk menunjang pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memuat pembahasan tentang pra-produksi game. Berisi antara lain gambar rancangan user interface, gambar asset dan lain-lain.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan teknis game dan implementasi teori yang diterapkan dalam pembuatan game dalam penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diterima dari hasil uji coba game yang sudah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam pembuatan skripsi.

