

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sebuah produk digital multimedia interaktif yang menggabungkan berbagai elemen didalamnya, seperti audio, visual, dan animasi dengan aturan serta tujuan akhir [1]. Saat ini, *game* sedang populer di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai 121,7 juta pada tahun 2021, diprediksi tahun 2025 jumlah pemain *game* mencapai 192,1 juta orang [2]. *Game* juga memiliki berbagai macam genre, salah satunya adalah genre *platformer* yang identic dengan lompatan dan pijakan [3].

Meski *game* sangat populer, dominasi *game* hiburan masih sangat terasa, dengan jumlah *game* berisikan informasi edukatif yang relatif sedikit di pasaran dibandingkan *game* biasa. Data jumlah *game* pada *google play* saat ini tercatat ada 34.139 *game casual*, 18.461 *game arcade*, 15.410 *game action*, sedangkan untuk *game education* hanya berada pada angka 13.625 [4].

Bersamaan dengan itu, terdapat indikasi Masyarakat Indonesia masih belum sadar mengenai bahaya konsumsi gula berlebih, Kementerian Kesehatan mencatat bahwa 30% masyarakat Indonesia melebihi batas anjuran konsumsi gula (GGL). Menjadikan Indonesia negara ke-6 dalam konsumsi gula terbesar dan ke-5 dalam jumlah penderita diabetes [5].

Dari latar belakang tersebut, penulis bertujuan mengembangkan *game* *platformer* *Sugar Guardian* dengan muatan informasi bahaya konsumsi gula berlebih menggunakan *GDevelop 5*. *GDevelop 5* dipilih karena merupakan sebuah software yang mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang mendalam dan menyediakan berbagai genre *game* yang bisa dikembangkan di dalamnya, termasuk genre *platformer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana cara mengembangkan sebuah *game platformer* berisikan informasi bahaya konsumsi gula berlebih menggunakan GDevelop 5?”.

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* ini hanya bisa dimainkan oleh satu pemain.
2. *Game* ini dibuat menggunakan GDevelop 5.
3. Hanya terdapat 4 level dalam *game*.
4. Informasi yang disajikan terbatas pada bahaya konsumsi gula berlebih.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- A. Untuk mengembangkan *game Sugar Guardian* sebagai *game* yang menyajikan informasi bahaya konsumsi gula berlebih.
- B. Untuk menginformasikan pengguna bahaya dari konsumsi gula berlebih.
- C. Sarana edukasi yang menyenangkan dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis : Menerapkan dan mendalami pengetahuan tentang pengembangan *game* menggunakan Gdevelop5.
2. Bagi Pengguna : Menyediakan media edukasi alternatif yang menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang menjelaskan urgensi pengembangan *game* edukasi “*Sugar Guardian*” di tengah popularitas *game* dan masalah konsumsi gula berlebih di Indonesia. Selanjutnya, dirumuskan masalah penelitian yang menjadi fokus utama, batasan masalah untuk memperjelas ruang

lingkup penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, serta manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi penulis dan pengguna.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan studi literatur dari penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu, bab ini juga memuat dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan objek penelitian, yaitu *game platformer* edukasi "*Sugar Guardian*". Dijelaskan pula alur penelitian metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Bagian ini juga merinci alat dan bahan yang digunakan, proses pengumpulan data, ide permainan, serta rancangan sistem menggunakan *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Flowchart*, *Storyboard*, dan mekanik *game*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan produksi *game*, termasuk implementasi *game*, proses desain grafis menggunakan CorelDRAW X7, serta tahapan pembuatan *game* di GDevelop 5. Selain itu, bab ini juga menyajikan hasil pengujian *alpha testing* untuk memastikan fungsionalitas dasar *game*, dan *beta testing* yang dilakukan melalui kuesioner kepada responden untuk menguji kelayakan *game* dari perspektif pengguna akhir, serta proses *release game* pada platform itch.io.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.