BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi terhadap kehidupan manusia [1]. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dapat memudahkan para manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, terutama untuk kalangan generasi muda atau bisa disebut Generasi Z yang lahir antara tahun 1997 hingga sampai tahun 2012. Generasi ini dikenal sebagai digital natives yang terbiasa tumbuh dengan akses yang mudah dengan teknologi dan informasi.

Teknologi informasi dapat membawa manusia melihat lebih jauh tentang dunia luar, membuka wawasan pola pikir serta dapat membuka kreativitas untuk meciptakan suatu hal yang baru. Salah satu perkembangan dari teknologi adalah pada dunia game, kata Game berasal dari bahasa Inggris, permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing [2].

Perkembangan dari teknologi informasi juga dapat menyebabkan perubahan yang signifikan dalam hal budaya, karena mereka terpapar arus informasi terus-menerus dan memiliki akses luas ke platform media sosial yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi publik dan sosial [3], penyebaran informasi yang terbilang cepat melalui internet dan juga media sosial membuat para Generasi Z lebih mudah untuk terpapar dengan kebudayaan asing, berdasarkan data yang sudah diambil para pengguna media sosial paling banyak berusia 16-24 tahun yaitu 64,4% dari total jumlah pengguna sosial media. Konten-konten dari negara Barat menjadi sangat popular pada kalangan Generasi Z, kebudayaan asing tersebut dapat mengakibatkan kebudayaan lokal seringkali tersisihkan dan menjadi kurang mendapat perhatian, yang kalau dibiarkan menjadi terlupakan. Pada kondisi saat ini kebudayaan mulai ditinggalkan, bahkan sebagian masyarakat Indonesia malu akan kebudayaannya sendiri sebagai jati diri sebuah bangsa. Perbedaan yang terjadi

dalam kebudayaan Indonesia dikarenakan proses pertumbuhan yang berbeda dan pengaruh dari budaya lain yang ikut bercampur di dalamnya [4].

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah game edukasi dengan menggunakan teknologi Virtual Reality agar dapat memberikan kesan pengalaman bermain serta belajar yang menyenangkan. Pada perancangan game edukasi ini berfokus pada kesenian budaya Provinsi Jawa Timur, seperti tarian dan juga alat musik. Dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali dan melestarikan budaya Provinsi Jawa Timur dengan cara menggunakan permainan game edukasi dengan nama S-Quiz VR ini.

Dengan adanya perancangan game Virtual Reality edukasi ini diharapkan para generasi Gen Z tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas saja, namun juga dapat menjadi duta budaya yang mampu untuk mengembangkan, menjaga, dan juga melestarikan dari identitas atas budaya mereka ditengah semakin kuatnya arus dari globalisasi. Dengan cara ini diharapkan budaya dari Provinsi Jawa Timur dapat terus terjaga dan berkembang dalam diri para generasi muda.

Melihat dari besarnya potensi mengenai teknologi dari Virtual Reality dan untuk kebutuhan mengedukasi para generasi muda Gen Z mengenai budaya lokal Provinsi Jawa Timur, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan tentang pelestarian dari budaya. Dengan cara menghadirkan budaya Jawa Timur dengan lebih menarik dan modern, sehingga para Generasi Z diharapkan dapat lebih memahami dan menghargai atas warisan budaya mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana cara merancang aplikasi Virtual Reality game edukasi budaya Provinsi Jawa Timur yang digunakan sebagai cara untuk Generasi Z mempelajari dan melestarikan budaya lokal agar tidak terkena pengaruh dari budaya asing?

1.3 BatasanMasalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini bersifat single palayer, hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain.
2. Game ini dirancang agar dapat dijalankan pada sistem operasi komputer dengan menggunakan Virtual Reality.
3. Pembuatan game virtual menggunakan Unity 3D.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.
5. Jenis Game education dan adventure.
6. Game ini ditujukan untuk para generasi Gen Z dengan kalangan mahasiswa.
7. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengembangkan game edukasi mengenai budaya dengan berbasis Virtual Reality yang dapat memberikan pengalaman interaktif dalam memahami dan mempelajari tentang budaya.
2. Mendorong inovasi pada metode edukasi budaya dengan mengembangkan game berbasis Virtual Reality, sehingga pembelajaran mengenai budaya dapat lebih menyenangkan dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada.
3. Meningkatkan minat generasi muda kususnya untuk para Gen Z, dalam mempelajari budaya dengan melalui mekanisme permainan yang menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari perancangan game edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

   Penelitian ini diharapkan dapat mampu memperluas wawasan tentang perancangan Virtual Reality dan penerapan Virtual Reality pada game.

2. Bagi Generasi Gen Z

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu para generasi gen Z untuk memperoleh pembelajaran tentang budaya melaui game edukasi ini.

3. Bagi Akademik

   Diharapkan hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai stimulus bagi mahasiswa yang menyukai pada bidang pengembangan game edukasi dengan menggunakan teknologi Virtual Reality.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang metode pengumpulan data yang digunakan serta sistematika penulisan untuk penyusunan laporan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mengurai tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian, seperti pada referensi – referensi dengan tema yang serupa serta definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang ada pada penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek dari hasil penelitian, alur penelitian yang sudah dilakukan, dan juga alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dengan mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja, pengujian, dan distribusi dari game yang telah dirancang.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi mengenai penutup dari skripsi yang berisi kesimpulan dan saran pada "perancangan Virtual Reality game edukasi tentang budaya Provinsi Jawa Timur untuk generasi Gen Z" untuk masa yang akan datang.