

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai sektor kehidupan, termasuk industri kreatif, pendidikan, dan hiburan. Kemajuan perangkat lunak dan perangkat keras mendorong lahirnya media digital yang bersifat interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Salah satu media digital yang berkembang pesat adalah permainan digital (*digital game*). Permainan digital tidak lagi dipandang sekadar sebagai hiburan, melainkan sebagai media interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem melalui mekanisme input, proses, dan output yang berkesinambungan [3]. Interaksi tersebut menjadikan pemain terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas permainan, sehingga permainan digital tidak bersifat pasif.

Permainan digital memiliki karakteristik utama berupa aturan, tujuan, serta sistem umpan balik yang memungkinkan pemain berperan aktif dalam menentukan jalannya permainan. [1] menyatakan bahwa pengembangan game melibatkan interaksi antara pemain dan sistem yang dirancang melalui penerapan logika pemrograman dan mekanik permainan. Setiap tindakan pemain akan menghasilkan respon langsung dari sistem, yang kemudian memengaruhi alur dan kondisi permainan. Dengan adanya mekanisme tersebut, permainan digital mampu memberikan pengalaman langsung kepada pengguna serta meningkatkan keterlibatan dan partisipasi pemain secara aktif. Oleh karena itu, permainan digital dapat dikategorikan sebagai media interaktif yang efektif dalam menyampaikan pengalaman dan informasi kepada pengguna.

Seiring dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan permainan digital juga semakin banyak diterapkan dalam bidang pendidikan dan pengembangan kompetensi. [2] menyebutkan bahwa aplikasi dan permainan berbasis Unity mampu

meningkatkan keterlibatan pengguna karena menyajikan interaksi visual yang dinamis serta antarmuka yang responsif dan mudah digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif dan pengembangan keterampilan melalui pendekatan interaktif.

Dalam konteks pendidikan tinggi, integrasi teknologi digital diwujudkan melalui kebijakan **Merdeka Belajar Kampus Merdeka**, salah satunya melalui program **Merdeka Belajar Kampus Merdeka – Pengembangan Media Game Digital (MBKM-PMGD)**. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan membangun produk game digital secara langsung. Melalui kegiatan MBKM-PMGD, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman praktis dalam pengembangan game, mulai dari perancangan konsep, pembuatan aset visual, hingga implementasi sistem permainan [4].

Sebagai bentuk implementasi kegiatan MBKM-PMGD, dikembangkan sebuah permainan digital berjudul **Serabis Street**. Serabis Street merupakan permainan simulasi berbasis hiburan yang mengangkat tema usaha kuliner tradisional Indonesia. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai penjual serabi yang harus melayani pelanggan, mengelola pesanan, serta mengatur waktu dan proses memasak agar usaha dapat berjalan dengan baik. Pemilihan tema kuliner tradisional bertujuan untuk memperkenalkan kembali budaya kuliner lokal Indonesia melalui media digital yang lebih modern dan interaktif, sebagaimana pengembangan game berbasis budaya lokal yang dinilai efektif dalam mengenalkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat [5].

Selain aspek hiburan, Serabis Street juga mengandung nilai edukatif melalui mekanik permainan yang menuntut ketelitian, kecepatan, dan kemampuan manajemen waktu. Mekanik tersebut dapat melatih kemampuan kognitif dasar pemain, seperti pengambilan keputusan dan pengelolaan sumber daya. Dengan memadukan unsur hiburan, interaktivitas, dan budaya lokal, permainan digital diharapkan mampu memberikan pengalaman bermain yang positif serta bermanfaat bagi pengguna.

Dari sisi teknis, pengembangan permainan Serabis Street dilakukan dengan pendekatan rancang bangun menggunakan game engine Unity dan bahasa pemrograman C#. Desain antarmuka yang sederhana, visual yang ramah pengguna, serta mekanik permainan yang mudah dipahami dirancang agar permainan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Proses pengembangan meliputi perancangan sistem, implementasi logika permainan, serta pengujian fungsionalitas untuk memastikan permainan berjalan sesuai dengan perancangan yang telah ditetapkan [4].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang, membangun, dan menguji kelayakan permainan **Serabis Street** sebagai media hiburan interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kualitas permainan dari aspek desain, mekanik, dan fungsionalitas, serta menjadi sarana pengembangan kompetensi mahasiswa di bidang pengembangan game digital dan industri kreatif.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

*"Bagaimana proses perancangan dan pembangunan permainan simulasi kuliner tradisional pada permainan Serabis Streets sehingga dapat berfungsi sebagai media hiburan interaktif dan layak dimainkan?"*

## 1.3 BATASAN PENELITIAN

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik yang digunakan adalah proses rancang bangun permainan digital, meliputi desain visual sederhana, perancangan gameplay, dan implementasi logika sistem.
2. Materi yang diangkat terbatas pada mekanik permainan simulasi kuliner tradisional yang terdapat pada permainan *Serabis Street*, seperti pengelolaan waktu, pelayanan pelanggan, dan pemrosesan pesanan.

3. Pengujian permainan dilakukan oleh mentor industri atau evaluator.
4. Aspek yang diuji dibatasi pada kinerja, fungsionalitas, serta kelayakan mekanik permainan yang telah dibuat, tidak termasuk analisis pasar, monetisasi, atau pengembangan platform lebih lanjut.

#### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan permainan *Serabis Street* sebagai media hiburan berbasis entertainment.
2. Menguji fungsionalitas sistem permainan menggunakan metode *Black Box Testing*.
3. Sebagai syarat memenuhi kelulusan dari prodi dan Universitas AMIKOM Yogyakarta

