

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan *game* diberbagai konsol berkembang dengan sangat pesat, diberbagai negara maju dan berkembang berlomba–lomba memberikan sebuah terobosan *game* yang semula untuk tujuan hiburan berubah menjadi sebuah ajang bisnis yang menggiurkan serta seiring perkembangan teknologi, *game* dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan budaya. Namun dalam perkembangannya, pemanfaatan game di bidang pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan. Semenjak game edukasi berkembang, teori pembelajaran memperoleh inspirasi baru dengan mempertimbangkan game edukasi sebagai salah satu model pembelajaran (Rizky, 2011).

*Role-Playing Games* adalah satu jenis game pilihan karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut (Beny, 2010). Dalam *game* tersebut, biasanya mengandung cerita tertentu dengan satu atau banyak karakter yang bisa dimainkan. Video game secara umum dikategori-kategorikan kedalam *genre*. Karena kurangnya penyetujuan syarat atas genre atau kriteria untuk definisi sebuah genre, klasifikasi dari game menjadi tidak konsisten atau sistematis (Wirawan, 2007), Sehingga pemilihan jenis *game* ini diharapkan dapat mambawa pemain masuk kedalam suasana yang disajikan oleh *game* ini.

*Game* yang berkembang saat ini kebanyakan adalah produk dari amerika, eropa dan negara asia berkembang lainnya (Houston, 2012). Sehingga, secara tidak langsung negara pembuat *game* tersebut memperkenalkan budayanya sendiri, akibatnya pemain *game* lebih mengenal budaya luar daripada budayanya sendiri. Perkembangan budaya Indonesia yang kian hari kian mengkhawatirkan, terbukti dengan semakin banyaknya norma–norma dan nilai–nilai budaya timur yang ditinggalkan (Handoyo, 2010).

Sehingga perlu adanya *game* RPG yang sesuai dengan etika dan budaya bangsa, sekaligus lebih mendidik dan lebih memperkenalkan karakter kebudayaan bangsa.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* yang berkaitan dengan kebudayaan bangsa menggunakan program unity 3D.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Program aplikasi *Game* ini dirancang dan dibangun untuk PC *game* dan *web game*.
2. Program aplikasi *Game* ini dibatasi hanya menampilkan tiga *stage*, dalam setiap *stage* terletak dalam satu terrain dan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

3. *Game* ini dibuat dengan bantuan 3D *tool* dan *software* desain grafis 2D. *Sound* dan *music* diambil dari *open source music* dan *sound effect* yang diberikan gratis bagi *developer game*. maupun membuat sendiri dengan menggunakan *sound creator*.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun aplikasi game animasi 3D dengan menggabungkan unsur *modelling*, *animating* dan juga *scripting* dengan bahasa pemrograman C# untuk pembuatan *game* yang dapat dimainkan khususnya dekstop dan web dan juga memberikan nilai pendidikan dan budaya lokal bagi pemainnya

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat perancangan dan penelitian ini adalah:

1. Sebagai sarana pembelajaran Budaya bangsa Indonesia karena dalam *game* ini memuat banyak unsur kebudayaan indonesia. sebagai sarana pembelajaran Budaya bangsa Indonesia karena dalam *game* ini memuat banyak unsur kebudayaan indonesia.
2. Mengoptimalkan penggunaan web selain sebagai sarana sistem informasi juga sebagai sarana hiburan yang menarik, mudah karena dapat langsung dimainkan tanpa *install program*.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima pokok pembahasan.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang deskripsi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjelas yang mendukung penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan, dan alur penelitian. Dari alur penelitian dapat diketahui apa saja yang dilakukan untuk mendapat data penelitian dan metode analisisnya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari penelitian serta pembahasannya. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel, gambar atau grafik. Pembahasan menyajikan analisis terhadap data yang diperoleh, termasuk uraian yang membandingkan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian lain yang telah ada sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang meringkas apa yang diperoleh dalam penelitian dan dijelaskan dalam bab hasil dan pembahasan.