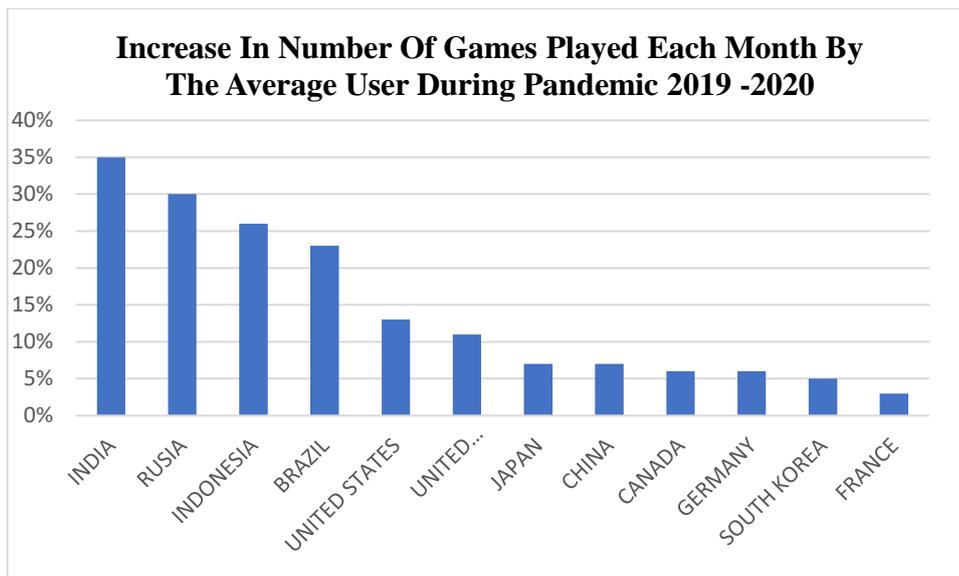


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, berdampak terhadap perkembangan game yang sangat pesat. Fenomena corona virus juga sangat mempengaruhi industri game. Game menjadi salah satu hiburan bagi masyarakat yang berdiam diri akibat pandemi corona. (Franstiya, 2020), Josua menyatakan industri game di Indonesia pun mencatatkan pertumbuhan 10-20% selama pandemi virus corona. Game telah menjadi bagian yang tidak terlepaskan, menjadi media hiburan yang banyak dinikmati dari berbagai kalangan usia (Surahman & Pradana, 2020).



Gambar 1.1 Grafik Peningkatan Pemain Game Tahun 2019-2020

(Pertiwi, 2020)

Perkembangan teknologi saat ini, telah mempengaruhi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Seperti penggunaan smartphone, tablet dan sejenisnya lebih banyak digunakan saat ini karena dalam penggunaannya yang sangat mudah dan

praktis. Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan smartphone begitu terasa dalam kehidupan sehari-hari dengan anak usia dini yang sudah bisa mengoperasikan smartphone sendiri. Yang tentunya, hal itu dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif. Opini yang sering dikatakan bahwa game memberikan dampak buruk faktanya terbukti tidak benar. Game dapat memberikan dampak positif seperti anak mengenal teknologi komputer, latihan memecahkan masalah dan logika, menjalin komunikasi anak dan orang tua saat bermain bersama (Henry, 2010). Media teknologi telah mempengaruhi dalam aspek bagaimana pembelajaran dilaksanakan, kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat kegiatan belajar sudah tidak lagi bergantung dengan media kertas dan buku. Salah satunya media game yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Sitzmann, 2011).

Salah satu jenis dari game yaitu role playing game (RPG) dimana user atau pemain ikut aktif mengambil peran dalam permainan. Mengontrol karakter seolah pemain ada di dalam permainan tersebut. Visual Novel merupakan salah satu jenis permainan, yang berfokus pada bagian cerita, dimana pemain mengikuti alur cerita yang sudah dibuat. Dengan menggabungkan kedua jenis game tersebut maka didalam game ini pemain akan memainkan tokoh atau karakter dan mengikuti alur cerita yang telah disediakan.

Algoritma Shuffle Random adalah salah satu algoritma yang sering digunakan dalam permainan untuk melakukan proses pengacakan. Algoritma Shuffle Random memiliki proses yang sederhana karena proses pengacakan menggunakan method dalam pemrograman yang ada pada engine. Algoritma ini

digunakan didalam game agar permainan menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Budaya lampung yang sangat beragam sangat menarik untuk dijadikan sebagai tema dengan tujuan mengedukasi dan memperkenalkan keanekaragaman lampung kepada masyarakat, seperti tokoh, rumah adat, pakaian adat dan tarian adat. Memperkenalkan budaya lampung secara menarik melalui media game. Diharapkan pemain dapat mempelajari tentang keberagaman dan kebudayaan lampung secara menyenangkan.

Dari penjelasan diatas, Dengan menggabungkan 2 jenis atau genre game role playing game(RPG) dan visual novel serta menerapkan algoritma shuffle random. Mengangkat lampung sebagai tema game. Penulis merasa tertarik untuk mengangkat menjadi sebuah penelitian. Memanfaatkan teknologi dengan game sebagai media edukasi untuk membantu memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat tentang kebudayaan lampung. Oleh karena itu penulis mengangkat judul penelitian yang telah disetujui oleh pihak kampus yaitu “Implementasi Algoritma Shufle Random Pada Game Edukasi Bertema Tentang Daerah Lampung Berbasis Android”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, pada penelitian ini dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Apakah Algoritma Shuffle Random dapat diterapkan pada game Edukasi Bertema Tentang Daerah Lampung Berbasis Android?
2. Bagaimana memperkenalkan jenis-jenis rumah adat lampung secara menarik melalui game?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Game berbentuk cerita dengan memasukan elemen-elemen tentang kebudayaan lampung.
2. Kebudayaan lampung yang dimasukan kedalam game meliputi :
Rumah adat.
3. Aplikasi pada penelitian ini berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan dibuatnya *game edukasi bertema tentang daerah lampung berbasis android* selain mampu menerapkan algoritma shuffle random diharap kan masyarakat lebih mengetahui keberagaman tentang kebudayaan yang ada dilampung.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu :

1. Penulis mampu menerapkan ilmu yang sudah didapat pada saat perkuliahan dan mengembangkan ilmu pada bidang game.
2. Sebagai salah satu media pendukung yang dapat membantu masyarakat dalam mengetahui pengetahuan dan lebih mengenal tentang kebudayaan yang ada di lampung melalui media game.