

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video gim merupakan sebuah permainan yang dimainkan dalam bentuk video, biasanya dapat dimainkan dalam bentuk *smartphone*, konsol maupun komputer. Saat ini video gim banyak digemari oleh Masyarakat khususnya di kalangan muda sebagai hiburan semata. Namun, saat ini permainan video bukan hanya tentang hiburan semata. Permainan video juga digunakan dalam bidang pendidikan, pelatihan, dan pengembangan keterampilan. Selain itu, kompetisi permainan video, yang dikenal sebagai *esports*, telah menjadi fenomena global dengan turnamen besar, penghargaan, dan jutaan penggemar di seluruh dunia. Dengan terus berkembangnya teknologi, permainan video terus menghadirkan pengalaman yang lebih mendalam, cerita yang kompleks, dan grafis yang memukau. Peranannya dalam budaya dan industri hiburan terus meningkat, menjadikannya salah satu bentuk hiburan yang paling populer di dunia saat ini. Dikarenakan hal tersebut banyak dari masyarakat yang bermain video gim hanya mendapatkan kesenangan saat bermain dan menghabiskan waktu saja.

Setelah masa pandemi pada tahun 2020 berakhir, perkembangan industri *game* di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat. Pertumbuhan ini akan didorong oleh kemajuan infrastruktur digital, di mana lebih dari 200 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet pada tahun 2021. Menurut data yang dilaporkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, jumlah pemain *game* PC di Indonesia mencapai sekitar 53,4 juta orang pada tahun yang sama, sementara

sekitar 133,8 juta orang terdaftar sebagai pemain *game mobile* (Fitriyanto & Ramadhan, 2023).

Pada tahun 2022, Joshia Ferdinan Lidwinanta dan Harya Bima Dirgantara, mahasiswa dari program studi Informatika di Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis, menciptakan *game* edukasi berjudul "Hemat Energi" yang berbasis Android. Tujuan dari *game* ini adalah untuk memberikan pembelajaran tentang penggunaan listrik yang cerdas di rumah. Mereka menggunakan Unity 3D *Game Engine* dalam pengembangan *game* tersebut. Alasan utama di balik pembuatan *game* ini adalah tingginya tingkat pemborosan listrik di kalangan masyarakat Indonesia. Keborosan ini sering terjadi karena minimnya sosialisasi dan edukasi tentang penggunaan listrik yang efisien di kalangan masyarakat. Proses pengembangan *game* ini mengikuti GDLC (*Game Development Life Cycle*), yang meliputi tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan peluncuran *game*. Hasilnya, sebanyak 24 orang berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan listrik secara bijaksana melalui *game* edukasi "Hemat Energi" (Lidwinanta & Dirgantara, 2022). Pada tahun 2023, R. Gamma Ramadhan dan Ade Surahman, mahasiswa dari Program Studi Informatika dan Teknik Komputer di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia, mengembangkan sebuah *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran aksara Jepang untuk siswa kelas X SMA. Pengembangan *game* ini dipicu oleh keinginan banyak orang untuk mempelajari Bahasa Jepang, namun menemui kesulitan terutama dalam memahami huruf kanji yang memiliki bentuk yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk menjadi alternatif dalam

pembelajaran aksara Hiragana dan katakana Bahasa Jepang, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa di Sekolah Menengah Atas Nasional 3 Bandarlampung. Proses pengembangan *game* ini mengikuti metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan metode pengujian menggunakan ISO 25010 yang menguji dua aspek yaitu fungsionalitas dan kegunaan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* edukasi yang fokus pada pembelajaran huruf atau aksara Hiragana dan Katakana dalam Bahasa Jepang (R. Gamma Ramadhan, 2023).

Maka dari itu, peneliti bertujuan untuk membuat video *game* edukasi yang bertemakan Sejarah menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan metode pengujian menggunakan ISO 25010. sehingga dapat membuat *game* edukasi untuk mengedukasi para pemainnya sebagai sarana baru memperkenalkan Sejarah yang ada di Provinsi Lampung khususnya beberapa Sejarah yang ada di Museum Lampung. Sehingga para pemain dapat mengetahui beberapa peninggalan Sejarah yang ada di Provinsi Lampung melalui video gim. Dengan pemanfaatan menggunakan video *game* ini diharapkan pemain tidak hanya memberikan kesenangan dan membuang waktu semata, para pemain dapat mendapatkan ilmu baru mengenai informasi beberapa peninggalan Sejarah yang ada di Provinsi Lampung.

Dalam proses pembuatan *game*, penulis mengadopsi metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), sebuah pendekatan pengembangan *game* yang menekankan interaktivitas. Metode ini terdiri dari enam tahap pengembangan, dimulai dari fase inisialisasi/pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, *beta*, dan akhirnya

release (Saputra, Putra, & Yusron, Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android, 2022). Peneliti memilih menggunakan metode GDLC karena dirasa cocok untuk mengembangkan sebuah video gim edukasi yang baik.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat gim edukasi untuk memberikan informasi tentang Peninggalan Sejarah yang ada di Museum Lampung?
2. Bagaimana hasil evaluasi *game* edukasi *Puzzle* Peninggalan Sejarah Lampung dengan menggunakan pengujian ISO 25010 pada aspek Fungsionalitas (*Functionality*) dan Kegunaan (*Usability*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti memiliki tujuan penelitian diantaranya adalah:

1. Membuat sebuah *game* edukasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi tentang sepuluh peninggalan Sejarah yang ada di Museum Lampung.
2. Mengevaluasi *game* edukasi *Puzzle* Peninggalan Sejarah Lampung menggunakan pengujian ISO 25010 pada aspek Fungsionalitas (*Functionality*) dan Kegunaan (*Usability*)

1.4 Batasan Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti memiliki batasan diantaranya adalah:

1. Pengembangan video gim menggunakan *framework* Unity.

2. Tema hanya terbatas pada Sejarah yang ada di Museum Lampung.
3. Video *game* hanya berbasis *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat pada penelitian ini adalah:

1. Para pemain mendapatkan informasi yang mungkin mereka belum tahu tentang beberapa peninggalan Sejarah yang ada di Provinsi Lampung.
2. Sarana baru dalam memperkenalkan Sejarah yang ada di Museum Lampung melalui video *game*.