

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada era modern ini banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan globalisasi. Salah satu pengaruh yang paling terasa adalah dalam dunia *game*, yang seiring perkembangan zaman menjadi semakin menarik dan interaktif berkat kemajuan teknologi. Selain itu, teknologi juga telah mengubah *game* menjadi media interaktif yang dapat digunakan sebagai alat edukasi yang efektif dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan. Di sisi lain, dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat mengancam keberlangsungan pelestarian dan pengenalan sejarah-sejarah yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara agar pelestarian dan pengenalan sejarah dapat terus dilestarikan dan dikenalkan melalui media yang diminati oleh generasi-generasi saat ini, contohnya permainan *video game*.

Teknologi *modern* telah memungkinkan *game* menjadi sarana pembelajaran yang interaktif, di mana pemain dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Media pembelajaran berbasis *smartphone* ini tentunya mempunyai kelebihan yakni kemudahan dalam mengakses di mana saja dan kapan saja (Mohammad et al., 2015). Mengingat pendekatan-pendekatan pembelajaran menyenangkan memberikan dampak positif dalam sebuah pembelajaran (Pratama et al., 2016; Pratama & Setyaningrum, 2018), tampaknya masuk akal untuk *game* edukasi digunakan sebagai fasilitas belajar.

Namun, pesatnya perkembangan teknologi ini juga menimbulkan tantangan tersendiri bagi pelestarian dan pengenalan sejarah Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara agar sejarah Indonesia dapat terus dilestarikan dan dikenalkan melalui media yang lebih menarik dan diminati oleh generasi masa kini, seperti permainan *video game*.

Sejarah Indonesia, meskipun kaya dan penuh makna, cenderung kurang diminati oleh sebagian besar generasi muda. Padahal, sejarah merupakan warisan yang tidak hanya tercermin dari objek fisik seperti bangunan dan arca, tetapi juga menggambarkan perjalanan panjang bangsa Indonesia. Kurangnya daya tarik dalam

penyampaian materi sejarah menjadi salah satu penyebab rendahnya minat generasi muda untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, penting untuk mengemas sejarah dalam bentuk yang lebih menarik dan relevan, seperti game edukasi, untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya sejarah Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul sebuah ide untuk mengatasi permasalahan ini. Yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur sejarah dengan teknologi terkini ke dalam sebuah permainan. Untuk itu dirancanglah sebuah permainan berjudul “Nawa Sanga” dari bahasa Sansekerta yang berarti “Sembilan penjuru mata angin” atau “Sembilan Dewa Pelindung”. Dalam budaya Hindu-Bali menggambarkan sembilan dewa pelindung yang menjaga dan melindungi keseimbangan alam dari setiap arah. Dalam konteks *game* Nawa Sanga, konsep ini diadaptasi untuk menekankan misi utama dari karakter Nawa yang harus melindungi situs-situs bersejarah yang ada di Indonesia. Setiap level dalam *game* ini mencerminkan tempat-tempat bersejarah yang tersebar di penjuru Nusantara, layaknya sembilan arah yang dijaga oleh para dewa. Dengan melindungi situs-situs bersejarah dari ancaman musuh, Nawa berperan sebagai penjaga yang melestarikan kekayaan sejarah ini, sejalan dengan nilai-nilai yang diusung oleh konsep Nawa Sanga yang dikemas dengan tampilan modern. Jadi, melalui game ini, pemain tidak hanya berpetualang tetapi juga belajar tentang sejarah Indonesia sambil menghayati nilai Nawa Sanga dalam melindungi dan merawat warisan budaya.

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dipilih karena metode ini mendukung integrasi elemen-elemen multimedia yang sangat penting dalam pengembangan game edukasi, seperti visual, audio, dan gameplay secara interaktif. Dibandingkan dengan metode lain, metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) lebih cocok untuk pengembangan game edukasi berbasis multimedia, di mana aspek visual dan narasi interaktif menjadi komponen utama. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) juga memungkinkan pengembangan untuk fokus ada kualitas desain dan interaktivitas, yang sangat penting dalam game edukasi seperti game edukasi 2D berbasis *Android*, "Nawa Sanga".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan game yang terstruktur dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), merancang antarmuka pengguna yang intuitif, dan menciptakan *gameplay* yang menarik.

Dengan pendekatan ini, *Game* “Nawa Sanga” diharapkan dapat menjawab tantangan dalam pendidikan sejarah Indonesia. Harapannya, *game* ini bisa memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Bagi pemain, *game* ini akan menjadi media pembelajaran sejarah yang interaktif dan menyenangkan. Bagi para pendidik, *game* ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang inovatif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar generasi saat ini. Sementara itu, bagi para peneliti, pengembangan *game* ini bisa menjadi referensi untuk studi lebih lanjut mengenai pemanfaatan *game* edukasi dalam pelestarian budaya dan sejarah. Dengan cara ini, Nawa Sanga tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga berperan penting dalam memperkenalkan dan melestarikan sejarah Indonesia untuk generasi yang akan datang, serta mendukung perkembangan global dalam pendidikan berbasis teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dapat digunakan secara efektif dalam pembuatan *game* edukasi berbasis Android untuk mencapai hasil yang optimal?
2. Bagaimana *game* "Nawa Sanga" dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan tempat-tempat bersejarah di Indonesia kepada generasi muda?
3. Bagaimana cara mengintegrasikan pembelajaran sejarah melalui *game* agar edukasi yang diberikan tetap menarik dan menyenangkan bagi pemain?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam peneitian ini sebagai berikut :

1. Memanfaatkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk memastikan proses pengembangan *game* berjalan secara terstruktur dan efektif.
2. Mengenalkan tempat-tempat bersejarah di Indonesia kepada generasi muda melalui media permainan interaktif.
3. Mengintegrasikan pembelajaran sejarah, khususnya mengenai tempat-tempat bersejarah, melalui sebuah *game* yang edukatif dan menyenangkan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Game* yang dirancang berfokus pada model 2D untuk *platform Android*.
2. *Game* dibuat menggunakan *software Unity 2D* dan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
3. Ruang lingkup sejarah dalam game “Nawa Sanga” akan terbatas pada tempat-tempat bersejarah di Indonesia yang telah dipilih secara khusus.
4. Sebagian besar elemen dalam game dibuat secara pribadi dan dilengkapi oleh beberapa elemen tambahan yang tersedia di dalam *software*.
5. Pengembangan game menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* hanya mencakup tahap MDLC hingga tahap 5 saja, yaitu tahap pengujian. Dan tahap 6, yaitu distribusi tidak dilakukan dalam penelitian dan pengembangan *game* Nawa Sanga.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam pengembangan *game* jenis petualangan maupun edukasi dan penggunaan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
2. Bagi pengguna dari hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai tempat-tempat bersejarah yang ada di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan relevan melalui pengalaman dalam bermain yang ditawarkan dari *game* edukasi 2D berbasis *Android* Nawa Sanga.
3. Bagi pendidik dapat menyediakan sumber daya edukasi yang inovatif dan interaktif, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mengenai materi sejarah.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam perancangan *Game Nawa Sanga* menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) berbasis android, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mengambil dan mempelajari sumber referensi dari buku, *ebook* ataupun jurnal internet mengenai *game platform* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan *game*, serta melakukan analisa atau pengamatan pada data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah lebih lanjut.

3. Perancangan Sistem

Secara umum tahapan ini dilakukan perancangan blok diagram, perancangan *flowchart* sistem, dan perancangan *asset* yang akan digunakan, dan perancangan struktur menu.

4. Implementasi

Yaitu mengimplementasi *asset* pada pembuatan *game* edukasi 2D berbasis *Android Nawa Sanga* dengan memanfaatkan *software Unity*.

5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan jika semua bagian telah selesai. Dilakukan pengujian fungsional dan pengujian performa untuk menguji keberhasilan *game* yang dibuat.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan pustaka berisi tentang uraian teori-teori dasar mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.

- BAB III** : Analisis dan perancangan sistem dalam game melibatkan tahap satu konsep (*concept*), tahap dua desain (*design*), dan tahap tiga pengumpulan data (*material collecting*) dari metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Analisis dan perancangan melibatkan perancangan sistem diagram alir, struktur menu, hingga tata letak sesuai dengan perancangan yang dikonsepskan.
- BAB IV** : Hasil implementasi dan pengujian dari game pada sistem yang dihasilkan melibatkan tahap empat pembuatan (*assembly*), tahap lima pengujian (*testing*) dan tahap eman distribusi (*distribution*) dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
- BAB V** : Penutup memuat kesimpulan mengenai implementasi dan hasil perancangan *Game* Edukasi 2D berbasis *Android* Nawa Sanga, serta saran-saran yang mendukung pengembangan lebih lanjut.