

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan digital teknologi informasi dan komunikasi akibat proses globalisasi berpengaruh sangat luas bagi kehidupan manusia. Hal itu terbukti bahwa penggunaan internet yang menempati peringkat keempat dunia berada pada wilayah Indonesia, dengan durasi rata-rata menggunakan internet selama 8 jam 51 menit setiap harinya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Wearesocial dilansir Global Digital Report* dan diringkas oleh *Good News From Indonesia (GNFI)* tahun 2018 menjelaskan bahwa jumlah penggunaan internet di Tanah Air mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan 60 persen penduduk Indonesia telah mengakses internet menggunakan ponsel pintar (*Smartphone*). [1]

Penggunaan *smartphone* saat ini pada *game* lebih populer dan menjadi daya tarik terhadap kalangan anak-anak dan remaja. Dikarenakan *game online* maupun *offline* merupakan salah satu media hiburan yang telah berkembang sangat cepat dan mendunia. Dalam perkembangannya, *game* dapat menjadi media edukasi yang paling tepat membantu anak-anak dan remaja untuk mencari sebuah informasi sejarah dan budaya bangsa dengan cara bermain *game* yang saat ini cenderung lebih digemari. [2]

Apabila informasi tentang pengetahuan sejarah dan budaya bangsa yang ada di Indonesia tidak dilestarikan, maka dikhawatirkan perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini dapat mengakibatkan lunturnya pengetahuan sejarah dan budaya

bangsa, kita tahu bahwa sejarah dan budaya di Indonesia sendiri merupakan warisan yang sangat penting dan harus dilindungi bagi penerus bangsa di masa yang akan datang. Oleh karena itu dengan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang bangsa Indonesia berupa *game*, negara lain tidak akan mudah untuk mengakui dan mengklaim kekayaan sejarah dan budaya yang ada di Indonesia menjadi miliknya.

Maka dengan adanya permasalahan diatas, peneliti berinovasi untuk membuat *Game Jigsaw Puzzle Quiz* bertema edukasi tentang sejarah dan budaya bangsa, guna membangun daya ingat anak-anak dan pemuda di zaman sekarang maupun di masa akan datang, untuk mengenal dan melestarikan Indonesia. Sehingga dapat melindungi dan mengingat kembali kebudayaan yang ada di Indonesia.

## 1.2 Perumusan Masalah

Beberapa masalah yang akan di bahas dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat *Game Puzzle Quiz* dengan memperkenalkan sejarah dan budaya yang ada di Indonesia, sehingga menjadi aplikasi *game* lokal berbasis *Android*. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Membuat *game Jigsaw Puzzle Quiz* yang inovatif dan bermanfaat untuk anak-anak dan remaja sebagai alternatif yang dapat melestarikan dan mengenal tentang sejarah dan budaya bangsa Indonesia.
2. Konsep yang dipakai untuk membangun daya ingat anak-anak dan remaja terhadap sejarah budaya bangsa Indonesia, dengan melalui *game* yang

memiliki 4 faktor kualitas yaitu *functional suitability*, *performance efficiency*, *compatibility*, dan *usability*.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan pembahasan masalah pada proyek akhir ini, maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Game Jigsaw Puzzle Quiz* sejarah dan budaya bangsa Indonesia menggunakan *Software Game Unity*.
2. *Game Jigsaw Puzzle Quiz* ini akan di buat 10 level masing-masing memiliki 10 gambar sejarah dan 10 gambar budaya yang memiliki menu pilihan tentang sejarah dan budaya, dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
3. Sistem operasional yang digunakan hanya berbasis *mobile* pada *Android*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu membuat *Game Puzzle Quiz* yang memberikan konten edukasi guna untuk mengingat sejarah dan budaya bangsa Indonesia. Secara khusus tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Menciptkan game yang mengedukasi tentang sejarah dan budaya bangsa Indonesia.
2. Dapat memperkenalkan maupun melestarikan sejarah dan budaya bangsa Indonesia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *Game Puzzle Quiz* sejarah dan budaya Indonesia diantara lain:

1. Menjadikan game puzzle quiz sebagai wadah pengetahuan sejarah dan budaya bangsa Indonesia yang inovatif dan cemerlang melalui dunia *game mobile* yang digemari saat ini.
2. Melindungi sejarah dan budaya bangsa Indonesia di era globalisasi saat ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dituangkan dalam 5 buah bab dengan sistematika sebagai berikut:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi gambaran umum yang menjelaskan tentang penelitian yang akan dilakukan dan terdiri dari beberapa sub bab meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Peninjauan kembali penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai peninjauan kembali pustaka laporan penelitian serta penjelasan teori-teori dasar seperti *Game, Android, Adobe Illustrator, Unity dan Metode Linear Congruential Generator*.

- **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi metode perancangan dan pembuatan *game* yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan *player*.

- **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang proses perancangan *game* pada perangkat lunak dan keras, *spesifikasi* minimum yang dibutuhkan agar sistem dapat berjalan, proses uji coba *game*, dan lain-lain.

- **BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan merupakan uraian singkat hasil penelitian dan atas dasar kesimpulan itu kemudian diajukan saran sebagai sumbangan pemikiran peneliti bagi pemecahan masalah.

