

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Gamer* di Indonesia sangatlah banyak dan hampir kebanyakan didominasi oleh Gen Z. Ada sekitar 48% pemain dari Gen Z memainkan *games* setiap harinya. Perangkat yang sering digunakan yakni *handphone* dengan tingkat persentase sekitar 76% (Agnes Z. Yonatan, 2024). Bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Top *genre games* Gen Z

GENRE GAMES	PERSENTASI %
MOBA	25%
FPS	16%
RPG	15%
SHOOTING	14%
SPORT	10%
SIMULATION	9%
CASUAL	9%
Lainnya	2%

Dengan banyaknya jenis *genre games*, MOBA adalah *Multiplayer Online Battle Arena* salah satu jenisnya adalah *Mobile Legends* yang paling banyak dimainkan di pasar *game* Indonesia. Dengan banyaknya pemain dari game MOBA ini membuktikan pasar *game* di Indonesia lebih ke arah *mobile*. Hal ini dikarenakan platform *mobile* bisa digunakan dimanapun dan hampir semua Gen Z memilikinya. *Genre Casual* merupakan sebuah *genre game* yang santai tanpa tuntutan skill dasar pada sebuah game. Meskipun *casual* menduduki posisi yang rendah *genre casual* bisa dieksplorasi lebih jauh lagi dalam bidang edukasi terutama pada tema sejarah.

Tema sejarah pada penelitian ini lebih tepatnya berfokus pada tempat sejarah yang ada di Nusantara. Penelitian ini sudah dilakukan beberapa tanya jawab tentang sejarah di Nusantara terutama tempat sejarah kepada beberapa 10 mahasiswa angkatan 18. Tanya jawab ini dilakukan sebagai fondasi awal untuk pengangkatan

tema sejarah pada game yang akan di kembangkan. Dan hasil dari tanya jawab ada 7 mahasiswa yang tidak mengetahui tempat sejarah tersebut dan ada 3 mahasiswa yang cukup tahu tentang tempat sejarah tersebut. Oleh karena itu tema sejarah ini akan menjadi topik dasar yang di masukan dalam game *genre casual*.

Jenis *game genre casual* bisa juga memiliki jenis lain yakni *genre trivia*. Dengan ini sangat cocok untuk pengembangan game yang bersifat informatif maupun edukatif. Hal ini dikarenakan genre tersebut berupa tebak – tebakan yang jika jawaban benar akan mendapatkan poin dan sebaliknya. Sehingga pemain nantinya akan lebih semangat jika jawaban benar memperoleh poin. Dalam mengembangkan game ini, saya akan menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.

Dengan metode tersebut akan membantu memaksimalkan *game* sebelum tahap rilis. Dalam metode ini nantinya akan ada tahap *alpha* yang akan di uji oleh penulis dan kemudian dilanjutkan dalam tahap *beta* yang akan diujikan kepada beberapa mahasiswa. Dengan adanya produk beta maka jika ada kekurangan akan di perbaiki lagi hingga lolos tahap beta agar game bisa lebih maksimal dalam dinikmati.

Hasil akhir dalam penelitian ini nantinya berupa *game* tebak gambar yang bernama “Nusan Guesser “. *Game* ini nantinya bersifat umum tidak hanya terbatas pada sekolah saja. Jadi nantinya semua orang bisa memainkan game ini tanpa batasan umur anak – anak hingga orang tua. Pemain nantinya tidak hanya akan menebak gambar saja tapi juga akan ada informasi mengenai tempat sejarah yang menjadi informasi tambahan. Hal ini membuat game ini bisa menghibur dan memberikan edukasi tentang tempat sejarah di nusantara yang mungkin banyak tidak diketahui atau dilupakan oleh banyak orang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah didalam penelitan ini adalah:

1. Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yaitu “bagaimana cara merancang permainan dengan genre trivia yang bertemakan tempat bersejarah di nusantara dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle*”.

2. Mencari tahu persentase tingkat kelayakan *game* yang akan di rancang.

### 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan:

1. Tujuan dalam penelitian untuk mengembangkan sebuah permainan menggunakan metode Game Development Life Cycle untuk membantu dalam memaksimalkan permainan yang menghibur dan mendidik.
2. Untuk mengetahui persentase hasil akhir tingkat kelayakan dari *game* pada penelitian.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Harapannya, *game* ini digunakan untuk hiburan dan edukasi kepada pemain tentang tempat sejarah yang ada di nusantara melalui game tersebut.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya untuk pengembangan game menggunakan metode berbeda ataupun sama.

### 1.5. Batasan Penelitian

Batasan penelitian sebagai berikut:

1. *Game* dirancang ber *genre Trivia offline*.
2. *Game* ditujukan untuk *platform android*.
3. Tema sejarah yang diangkat berbatas di tempat sejarah.
4. Metode yang digunakan adalah GDLC *Game development Life Cycle Game*.
5. Penelitian di lingkungan Universitas Muhammadiyah Jember.
6. Penelitian mengambil mahasiswa angkatan 2018 Teknik Informatika sebagai subjek penelitian.