

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijabarkan beberapa hal terkait sebagai pendahuluan penelitian. Hal yang akan dijabarkan adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan masalah. Bab ini akan menjadi dasar untuk pengembangan penelitian ini.

1.1. Latar Belakang

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* (Rahman & Tresnawati, 2016). *Game* ada banyak bentuknya seperti *game* papan, *game* kartu, dan *game* digital atau sering disebut *video game*.

Video game merupakan suatu permainan elektronik yang melibatkan interaksi pengguna melalui suatu perangkat (Aji et al., 2014). Interaksi pengguna kemudian akan diproses dan akan dihasilkan suatu output yang akan divisualisasikan melalui media permainan. *Video game* dibuat semenarik mungkin agar pengguna mendapatkan kepuasan tersendiri ketika memainkannya. *Video game* tidak hanya dapat digunakan untuk menghabiskan waktu di saat bosan, *video game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. *Video game* ada banyak genrenya seperti *action*, *adventure* dan simulasi (Liem & Sherwin RUA Sompie, 2023).

Game yang memiliki nilai-nilai pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi (Hellyana et al., 2023). *Game* edukasi memiliki peran penting dalam meningkatkan dan mendukung fasilitas pembelajaran. Berbeda dengan *game* konvensional yang utamanya berfokus pada hiburan, *game* edukasi menekankan pemberian nilai edukatif atau pembelajaran kepada pemain dengan cara yang menarik dan seru. Meskipun demikian, *game* edukasi juga tetap memperhatikan aspek hiburan agar tidak membuat pemain kehilangan minat dalam permainan. *Video game* dengan genre simulasi sering digunakan sebagai pilihan jenis *game* untuk media pembelajaran.

Game dengan genre simulasi merupakan sebuah jenis *game* yang merepresentasikan yang terjadi di kehidupan nyata dalam sebuah *game* (Novayani, 2019). *Game* dengan genre simulasi memiliki manfaat untuk digunakan membantu dan mempermudah masyarakat dalam mempelajari suatu pengalaman, yang berdampak masyarakat dapat memahami dan merasakan pengalaman dengan memainkan *game* simulasi tersebut. Salah satu contoh simulasi adalah simulasi menjelajahi lingkungan kampus. Mengenal lingkungan kampus sangat penting bagi mahasiswa terutama mahasiswa baru yang perlu beradaptasi dan mengetahui lokasi serta kegunaan fasilitas-fasilitas kampus.

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki banyak fakultas, jurusan dan program studi. Hal ini juga didukung dengan banyaknya fasilitas yang dimiliki untuk menunjang akademik dan non akademik. Dalam memperkenalkan lingkungan dan fasilitas yang dimiliki, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atau bisa disingkat dengan UPN “Veteran” Jatim membuat berbagai media promosi berbasis *video*, gambar ataupun media cetak untuk memikat calon mahasiswa baru. Selain itu pengenalan lingkungan kampus juga sangat diperlukan untuk mahasiswa agar mahasiswa dapat mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan serta fasilitasnya.

Belajar dari peristiwa pandemi yang membuka mata banyak orang bahwa media elektronik atau online sangatlah perlu untuk lebih mudah menjangkau banyak orang maka media elektronik atau online sangatlah diperlukan (Darmawan et al., 2021). Ada beberapa metode media elektronik yang sudah dicoba berbagai kampus termasuk UPN Veteran Jatim untuk mengenalkan kampusnya kepada mahasiswa ataupun masyarakat umum, diantaranya *video* eksplorasi kampus dan virtual tur berbasis kamera dengan sudut pandang 360 derajat. Akan tetapi metode-metode tersebut terbatas pada jaringan internet, hubungan satu arah dimana pengguna hanya melihat tanpa bisa ikut campur tangan untuk mengalihkan sudut pandang yang diinginkan, dan informasi yang tidak tercantum dalam media tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibutuhkan sebuah media elektronik yang bisa diakses secara luring, dimana saja, dan kapan saja. Selain itu,

penyampaian pengenalan kampus juga harus menarik dan interkatif agar proses pengenalan kampus menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan sebuah *game* sebagai media pengenalan lingkungan kampus yang menyenangkan dengan unsur naratif berdasarkan jurnal berjudul “A novel UML-based methodology for modeling adventure-based educational games”. *Game* nantinya akan dapat digunakan sebagai media pengenalan lingkungan kampus UPN “Veteran” Jatim untuk mahasiswa baru.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun sebuah *game* edukasi yang dapat berjalan dengan baik?
2. Bagaimana cara agar *game* yang dibangun bisa memberikan informasi sehingga bermanfaat memperkenalkan kampus UPN "Veteran" Jatim?
3. Bagaimana cara membangun sebuah *game* yang dapat melibatkan interaksi pengguna pada *game* tersebut agar proses pengenalan lingkungan kampus dapat berjalan interaktif?
4. Bagaimana cara untuk memperkenalkan kampus UPN “Veteran” Jatim agar lebih menarik dan menyenangkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan supaya suatu kegiatan mempunyai arah tertentu dengan apa yang diharapkan, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Membangun sebuah program *game* bersistem operasi Windows untuk mengenalkan lingkungan kampus yang diberi judul “UPNVJT Simulation”.
2. Memberikan pengetahuan terkait kampus lewat program *game* yang dibuat.
3. Memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengeksplorasi kampus.
4. Memberikan unsur naratif sehingga pengenalan lingkungan kampus menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang berdampak pada beberapa pihak, seperti mencakup dampak positif bagi pengguna dan instansi terkait. Adapun manfaat penelitian yang dimaksud diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Penelitian ini tidak hanya berperan sebagai wahana peningkatan pengetahuan pribadi, tetapi juga sebagai sarana implementasi konsep-konsep yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Proses penelitian ini memungkinkan penulis untuk mendalami dan mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh dari berbagai mata kuliah, menjadikannya pengalaman yang memperkaya pemahaman akademisnya.
2. Bagi Pengguna
 - a. Sebagai sarana informasi dan edukasi yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja secara mudah.
 - b. Sebagai media hiburan, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi para pengguna yang terlibat. Hal ini tidak hanya berdampak positif pada aspek pendidikan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk merasakan kesenangan.
3. Bagi Instansi
 - a. Sebagai sarana media promosi bagi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, penelitian ini dapat menjadi alat efektif dalam memperkenalkan institusi kepada calon mahasiswa baru. Informasi yang disajikan dapat menjadi daya tarik tersendiri, membantu proses penerimaan mahasiswa baru dan membangun citra positif universitas.
 - b. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai sarana bagi mahasiswa untuk lebih cepat mengenal lingkungan kampus dengan cara yang menyenangkan. Pengenalan ini dapat mempercepat proses adaptasi mahasiswa baru, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan pertumbuhan akademis.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sangat penting untuk memastikan bahwa fokus penelitian tetap terjaga dan hasil yang diperoleh memiliki relevansi yang tinggi. Dengan mengidentifikasi batasan-batasan ini, penelitian dapat diarahkan pada lingkup yang sesuai dan tidak menyimpang ke aspek-aspek yang tidak terkait. Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. *Game* dibuat menggunakan *software* Unity sebagai *game engine* dan C# sebagai bahasa pemrograman.
2. *Game* disajikan dengan tampilan 3 dimensi (3D).
3. *Game* dibuat untuk digunakan pada platform pc dengan sistem operasi *windows*.
4. *Game* dapat dimainkan secara luring sehingga tidak dibutuhkan jaringan internet.
5. *Game* memberikan pengetahuan dan simulasi tentang kampus UPN “Veteran” Jatim.
6. Informasi yang diberikan kepada pemain adalah navigasi tata letak setiap fakultas dan fasilitas secara umum.