

# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Video game* secara teknis merupakan sebuah produk yang dimainkan pada sebuah perangkat keras (*hardware*) yang dibangun oleh serangkaian logika-logika sehingga menghasilkan interaksi dan mengembalikan hasilnya ke dalam aksi pemain melalui layar (Mark, 2007 dikutip dari Caesar (2020)). *Video game* juga dipecah menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan dari pembuatan *game* itu sendiri yang mana ada yang bertujuan mengedukasi murid saat pembelajaran akademik yaitu *Educational Game* (Jumiati, 2022) ataupun bertujuan untuk media pembelajaran pada semua bidang seperti simulasi, dan lainnya yaitu *Serious Game* (Rizky Parluka, 2020).

Pada saat ini, video game sudah berkembang dengan pesat dalam memunculkan beberapa genre-genre *game*. Berdasarkan penelitian dari (Yu, dkk. 2019), terdapat 80% pengguna internet yang berusia 16 sampai 64 tahun memainkan game online setiap bulannya. Mayoritas pengguna internet mengakui bahwa mereka bermain game di perangkat seluler sebanyak 14%, 41% orang bermain game di laptop atau desktop, dan 25% bermain game di konsol atau Playstation.

Pada saat ini, masyarakat merasa bahwa *game* selalu berdampak buruk tetapi *game* sendiri memiliki positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres (Novrialdy, 2019). Masalah yang terjadi sampai saat ini yaitu dampak bermain *game* yang berlebihan sampai kecanduan. Perlu diketahui bahwa WHO telah menetapkan kecanduan game online sebagai penyakit gangguan mental.

*Video game* memiliki potensi dapat mengubah moralitas pemain dalam jangka pendek tetapi tidak mempengaruhi secara signifikan (Tony Wibowo, 2020). Adapun masalah yang terjadi sampai saat ini yaitu kurangnya kesadaran terhadap kebersihan lingkungan. Perilaku tidak bersih yang sering dilakukan seperti membuang sampah sembarangan. Berdasarkan hasil penelitian dari *Sustainable Waste Indonesia* (SWI) yang mana dilansir dari CNN Indonesia menyatakan

Ilham Maulana, 2023

**PENGEMBANGAN GAME ZERO BLADE RISING MENGGUNAKAN METODE MECHANIC, DYNAMIC AND AESTHETIC FRAMEWORK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENTINGNYA MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ilham Maulana, 2023

*PENGEMBANGAN GAME ZERO BLADE RISING MENGGUNAKAN METODE MECHANIC, DYNAMIC AND AESTHETIC FRAMEWORK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENTINGNYA MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

bahwa sebanyak 24% sampah yang ada di Indonesia masih tidak dikelola dengan baik. Hal ini berarti dari 65 juta ton jumlah sampah yang dihasilkan tiap harinya di Indonesia, kurang lebih 15 juta ton mengotori tanah ekosistem dan lingkungan karena sampah yang dibuang tidak ditangani dengan baik (Novianawati. 2022). Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan, sangat diperlukan kesadaran dari masyarakat terkait dengan kebersihan lingkungan. salah satu media untuk menumbuhkan kesadaran tersebut dapat melalui sebuah *game* yang mana diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga kebersihan lingkungan juga *game* yang dikembangkan mudah dipahami oleh pemain. *Game* yang ditawarkan merupakan *game* yang masih dalam tahap pengembangan yang berjudul Zero Blade Rising.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *game* menggunakan MDA *framework*?
2. Bagaimana menyajikan sebuah *game* yang dapat memberikan pesan moral kepada pengguna terkait dengan menjaga kebersihan lingkungan?
3. Bagaimana hasil analisis nilai edukasi terhadap *game* Zero Blade Rising?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *game* yang dapat memberikan pesan moral kepada pengguna terkait dengan kebersihan lingkungan menggunakan model MDA *framework* dan mengevaluasi *game* menggunakan *Game Experience Questionnaire* (GEQ).

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Game* yang dikembangkan dapat dimainkan pada *platform* android.
2. *Game* yang dikembangkan belum memiliki *saving system*.
3. *Game* yang dikembangkan dapat dimainkan secara *offline* dan memiliki 2 *chapter* (6 *stage*).

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi salah satu cara memberikan edukasi kepada masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan. Adanya evaluasi terhadap *game* yang dikembangkan memungkinkan peneliti bisa melakukan *maintenance* pada *game* yang sudah diuji dengan penelitian ini yang mana akan dipublikasikan di itch.io.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian ini sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, membahas tentang latar belakang penelitian yang dilakukan diteruskan dengan rumusan masalah yang akan diselesaikan kemudian tujuan dilakukan penelitian yang mana menjawab semua rumusan masalah sebelumnya lalu membahas juga manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan pada penelitian dimana membahas tentang *game*, *pengembangan game*, *MDA Framework*, metode pengujian *game experience*, dan *state of the art*.

### 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan pada penelitian ini yang terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, alat dan bahan penelitian, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, gambaran prototipe *game*, dan analisis data.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang sudah didapatkan kemudian dianalisis yang mana terdiri dari *overview Zero Blade Rising*, proses pembuatan *game*, dan pelaksanaan pengujian *game experience*.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan. Dalam hal ini merupakan bab terakhir dari penelitian ini.