

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, menghilangkan penat atau kejenuhan karena aktivitas sehari-hari, baik di lakukan sendirian maupun bersama-sama. Permainan telah lama berkembang di Indonesia, mulai dari permainan tradisional daerah seperti Egrang (Jawa Barat), Gobak Sodor (Jawa Tengah), Jamuran (Yogyakarta), Ronggeng (Nusa Tenggara Timur). Seiring berkembangnya teknologi, permainan konvensional dapat diimplementasikan ke bentuk digital atau lebih sering kita sebut dengan *game* sebagai contoh *game Battle Chess 3D* yang merupakan implementasi dari permainan catur.

Tujuan *game* juga mengalami perkembangan, tak hanya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, menghilangkan penat atau kejenuhan karena aktivitas sehari-hari, kini *game* juga dapat menjadi media edukasi yang dapat diterima oleh semua kalangan. Belajar dengan menggunakan media *game* akan membuat materi atau mata pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, efektif dan juga menyenangkan.

Generasi muda seperti pemuda dan remaja usia 18-22 tahun merupakan generasi yang paling cepat bosan dalam menerima materi dalam bentuk ceramah, tak terkecuali dalam kegiatan keagamaan. Sering kali pada saat penyampaian firman Tuhan para pemuda tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pembawa firman tetapi malah asik bermain *handphone*.

Terlebih lagi untuk mempelajari ilmu suatu agama yang terdapat dalam sebuah kitab suci misalnya Alkitab, pasti akan membutuhkan banyak waktu untuk membaca dan memahami isi dari Alkitab itu sendiri. Alkitab adalah firman Allah, yaitu surat dari Allah yang ditujukan kepada umat manusia” (Caprili, 1999 : 12). Pada dasarnya, Alkitab berisi sekumpulan cerita yang bersifat mendidik dan memiliki pelajaran moral sebagai dasar hidup manusia.

Alkitab sendiri terbagi menjadi dua bagian yaitu perjanjian lama dan perjanjian baru. Perjanjian lama berisikan cerita tentang penciptaan alam semesta dan seluruh makhluk hidup serta penggambaran kehidupan jaman Yahudi sebelum mengenal Allah sedangkan perjanjian baru berisikan Allah sang Maha Pengasih dimana Dia mengaruniakan anak-Nya yang tunggal yaitu Tuhan Yesus Kristus untuk menyelamatkan umat manusia dari dosa serta mengajarkan arti kasih kepada Allah dan kepada sesama.

Kasih Allah kepada jemaatnya digambarkan sebagai Gembala dan kawanan domba, dalam kitab Yohanes 10:1-21 hubungan antara Allah sebagai Gembala dan umat sebagai kawanan Domba digambarkan begitu indah dalam perikop ini. Gembala sendiri memiliki arti sebagai penjaga dan pemelihara hewan ternak termasuk domba, dimana artinya Allah sendiri yang akan menjaga dan memelihara umat-Nya.

Agar mempermudah pemahaman materi tentang kasih Allah dalam perumpamaan Gembala dan Domba maka akan diimplementasikan ke dalam sebuah *game*, dengan tujuan menjadikan *game* sebagai media belajar yang mudah, menyenangkan dan dapat diterima oleh semua kalangan terutama kalangan anak muda.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat “*game* 3D gembala dan domba tersesat” menggunakan unity, sebagai media edukasi bagi remaja dan pemuda Kristen.

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

- 1) *Game* 3D Gembala Dan Domba Tersesat sebagai media pembelajaran Agama Kristen.
- 2) *Game* 3D Gembala Dan Domba Tersesat diperuntukan untuk pemuda remaja Kristen.
- 3) *Game* 3D Gembala Dan Domba Tersesat hanya berbasis desktop dan dimainkan secara luring.

- 4) *Game* dibuat 4 level di dalam game ini terdiri dari, level 1 dan level 2 memuat penggambaran hukum kasih terhadap Tuhan dengan manusia, level 3 dan level 4 memuat penggambaran hukum kasih terhadap sesama manusia.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi *game* edukasi yang menggunakan visual 3D sehingga di minati oleh pengguna, menghasilkan sebuah *game* yang dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang penggambaran kasih Allah melalui perumpamaan domba dan gembala serta menjadikan *game* sebagai media edukasi religi yang menarik bagi remaja dan pemuda.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Bagi Pengguna

Pengguna dapat belajar menggunakan metode baru yaitu menggunakan *game* sebagai media edukasi yang menarik dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai media belajar, dan juga dapat menjadi motivasi bagi mahasiswa yang akan mengambil *game* sebagai Tugas Akhir.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Mendapatkan kesempatan secara langsung untuk menerapkan *game* 3D gembala dan domba tersesat sebagai media edukasi bagi para remaja dan pemuda kristen.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut metode penelitian yang digunakan untuk membuat tugas akhir ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian tentang game yang berhubungan dengan *game* 3D Gembala dan Domba tersesat seperti game berjudul *Adventure* dan *God of war*.

1.5.1.2 Wawancara

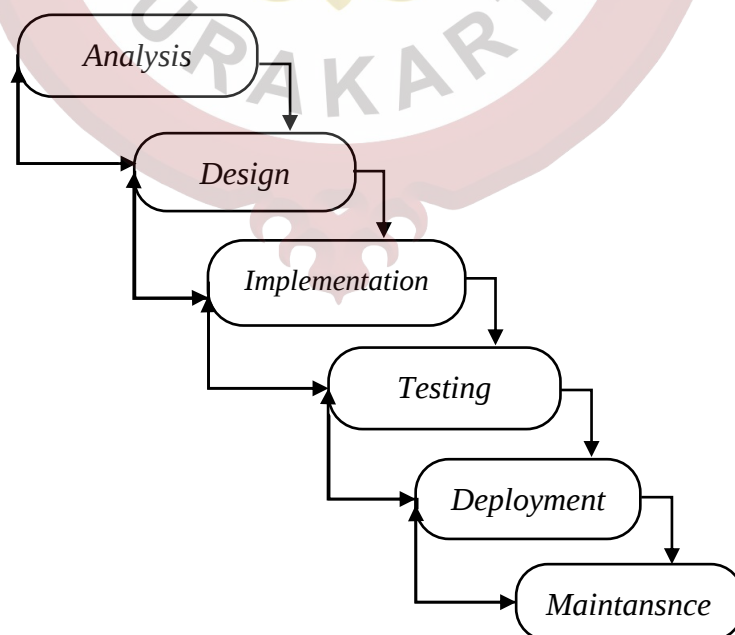
Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang paling efektif, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada pihak – pihak yang akan terlibat dalam pembuatan *game* 3D Gembala dan Domba tersesat. Wawancara dilakukan bersama Majelis Gereja Kristen Jawa Gatak (GKJ Gatak).

1.5.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang bersumber dari suatu buku-buku atau studi literatur terhadap data yang berkaitan dengan pembuatan *game* 3D Gembala dan Domba tersesat.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah model *waterfall* (air terjun). Model ini merupakan sebuah pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan metode pengembangan linier dan berurutan. Ini terdiri dari lima hingga tujuh fase, setiap fase didefinisikan oleh tugas dan tujuan yang berbeda, di mana keseluruhan fase menggambarkan siklus hidup perangkat lunak hingga pengirimannya. Setelah fase selesai, langkah pengembangan selanjutnya mengikuti dan hasil dari fase sebelumnya mengalir ke fase berikutnya. (Hasanah, 2020).



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

Penjelasan metodologi *Waterfall*:

1) *Analysis*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2) *Design*

Tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.

3) *Implementation*

Tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

4) *Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.

5) *Deployment*

Klien atau pengguna menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan yang disetujui.

6) *Maintenance*

Instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai yang disetujui.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

a) Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu uraian latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

b) Bab II Landasan Teori

Bab ini berisikan landasan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang digunakan mengulas tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, teori pendukung tentang Rancang Bangun, *game*, teori visual 3D, bahasa pemrograman C#, UML, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, Visual Studio, Game Engine Unity, penggambaran gembala dan domba, *Black Box Testing*, Pengujian Beta yang mendukung dalam tugas akhir ini.

c) Bab III Analisis dan Pengujian Sistem

Bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi yang dibuat.

d) Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian aplikasi *game* 3D Gembala dan Domba tersesat.

e) Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup yang di dalam nya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan *game* selanjutnya.