

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Lampung, terletak di ujung selatan Pulau Sumatera, Indonesia, kaya akan warisan sejarah dan budaya. Salah satu aset berharga adalah sejarah perjuangan pahlawan nasional dari Lampung, yaitu Radin Inten II. Namun, pemahaman generasi muda terhadap sejarah dan budaya lokal cenderung menurun, seperti yang terungkap dalam survei yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *Google Form*, yang berhasil mengumpulkan 40 responden. Survei tersebut menggunakan kuis berisi 20 soal terkait sejarah Radin Inten II dan keluarganya dalam melawan penjajah. Hasil dari kuis menunjukkan bahwa hanya sekitar **27.5%** responden yang memiliki pemahaman yang memadai tentang sejarah Radin Inten II. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik diperlukan untuk mengenalkan sejarah, perjuangan, dan warisan Radin Inten II. Upaya ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat, baik di Lampung maupun di luar Lampung, terhadap perjuangan pahlawan Lampung.

Game edukasi adalah sebuah media interaktif yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir serta membantu menyelesaikan berbagai masalah. Selain itu, permainan edukasi juga memberikan banyak manfaat bagi penggunanya, seperti meningkatkan kemampuan analisis dan menambah semangat belajar. (Amalia et al., 2024) Dalam permainan edukatif, pembelajaran disisipkan secara menyeluruh, sehingga pemain dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan baru. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan dan manfaat permainan edukatif dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif. (Purnomo, 2020)

Dalam era perkembangan teknologi saat ini, sistem operasi *Smartphone* yang paling diminati adalah *Android*. Keberadaan sistem operasi *Android* menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi guna meningkatkan mutu dan kualitas

pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*. (Anesya & Mansuridin, 2023) Permainan edukatif menyediakan sumber notifikasi melalui *Play Store* untuk ponsel *Android*. Daya tarik media pembelajaran *game* ini meningkatkan efektivitasnya. Komponen bahan bacaan awal dirancang untuk menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman, dengan penambahan visual dan interaktif. (Fauziah & Hidayat, 2022)

Berdasarkan latar belakang diatas penulis menemukan permasalahan, maka penulis ingin membuat sebuah *game* edukasi sebagai media dalam memperkenalkan sejarah perjuangan dari Radin Inten II melawan penjajah dan mengharapkan permainan ini dapat memberikan pemahaman mengenai sejarah perjuangan Radin Inten II, maka dengan ini peneliti mengambil sebuah judul:

“PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF SEJARAH PERJUANGAN RADIN INTEN II MENGGUNAKAN KONSEP TOWER DEFENSE GAME BERBASIS ANDROID”.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah pada proposal skripsi ini antara lain:

1. Permainan Edukatif ini dirancang mirip dengan *game tower defense*, di mana pemain meletakkan benteng atau pasukan untuk melindungi benteng utama dari serangan musuh yang akan datang.
2. Permainan ini juga dilengkapi dengan narasi cerita singkat yang disertai dengan gambar, video animasi, buku tiap *chapter* dan juga kartu yang berisi informasi barang peninggalan sejarah dari Raden Inten II agar para pemain dapat memahami alur sejarah perjuangan Radin Inten II.
3. Permainan ini dirancang menggunakan perangkat lunak *Unity* dan untuk membuat karakter dan juga tower menggunakan *Krita* dan juga *Coreldraw X7* dalam membuat aset-aset pada permainan.
4. Permainan edukasi ini akan mencakup teks, gambar, video dan suara.
5. Tampilan antarmuka pengguna dan karakter pemain akan disajikan dalam bentuk dua dimensi *2D*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat yaitu untuk mengetahui “Bagaimana merancang sebuah permainan edukatif yang efektif untuk mengenalkan serta memahami sejarah perjuangan Radin Inten II, sehingga pemain dapat lebih memahami dan mengapresiasi warisan dari perjuangan Radin Inten II melawan penjajah?”.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup pada proposal skripsi ini memiliki beberapa batasan masalah, antaranya sebagai berikut:

1. Permainan edukasi ini bersifat *2D*
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat Permainan Edukasi ini adalah *Unity*.
3. Permainan ini dirancang seperti *game tower defence* serta menambahkan beberapa visual novel mengenai sejarah pertempuran Radin Inten II melawan penjajah.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan dari penelitian ini adalah

- 1) Untuk memastikan pembelajaran sejarah dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan efektif bagi para pemain.
- 2) mengevaluasi pengalaman belajar sambil bermain agar memotivasi pemain mendalami sejarah perjuangan Radin Intan II.
- 3) Melestarikan Budaya dan Sejarah.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan pada penelitian ini akan membawa manfaat akademis bagi para pemain, serta para pemain dapat memahami, mengenali, dan menghargai sejarah serta warisan perjuangan Radin Inten II pada saat melawan penjajah dahulu, melalui sebuah permainan edukatif yang menarik dan interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan, dibuatkan agar memudahkan pembaca dalam melihat dan mengetahui pembahasan. sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bagian ini, akan diulas teori-teori yang relevan untuk mendukung penulisan yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III Metodologi Penelitian

Bagian ini memuat metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di bagian ini membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan, berupa tampilan program, penjelasan dan cara penggunaan program tersebut.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini, akan disajikan rangkuman hasil penelitian. Selain itu penulis juga memberikan saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Lampiran