

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia dan memiliki banyak fungsi bagi kehidupan manusia.

Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah permainan video, permainan video sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Permainan video sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dengan dewasa.

Permainan video adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Permainan bertujuan untuk menghibur. Permainan sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam permainan terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.



Gambar 1.1 Data SUPERDATA dan *Unity Technologies*

Data dari penelitian SUPERDATA dan *Unity Technologies* pada tahun 2016 menunjukkan bahwa pemasukan industry permainan video di handphone setara dengan penjualan film di seluruh dunia yaitu 40,6 miliar us dolar. Informasi ini belum termasuk penjualan permainan video di komputer. Data diatas menunjukkan benua Asia mendapat pemasukan di bidang industri permainan video terbanyak yaitu 24,8 biliun dolar dibanding benua lain, Amerika Utara mendapat pemasukan 6,9 biliun dolar, Erop mendapat pemasukan 5,7 biliun dolar, Amerika Latin mendapat pemasukan 2,4 biliun dolar, dan benua lainnya mendapatkan total 0,8 biliun dolar.

Permainan video mempunyai 4 jenis dan banyak genre. Jenis permainan video antara lain permainan video *PC*, permainan video *Console*, permainan video *Handheld*, dan permainan video *Mobile*. permainan video *PC* dimainkan menggunakan komputer atau laptop.

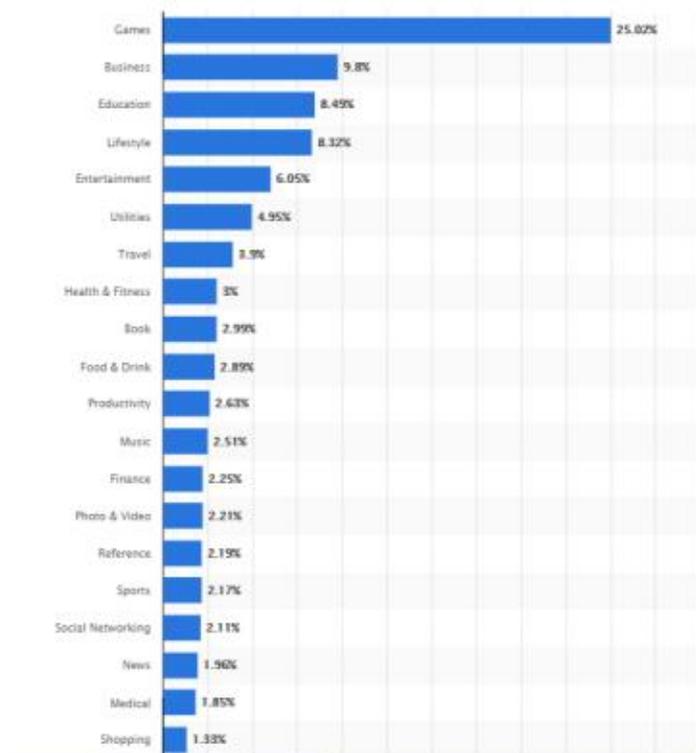
Permainan video *Console* dimainkan menggunakan konsol permainan video tertentu seperti PlayStation hingga Xbox. Permainan video *Handheld* permainan video dimainkan di console permainan video khusus yang mudah dibawa seperti PSP, Nintendo DS, dan GameBoy. Permainan video *Mobile* dimainkan menggunakan handphone, android, dan iphone.



Gambar 1.2 Data *The Entertainment Software*

Data yang didapat dari penelitian *The Entertainment Software Association* (ESA) pada tahun 2016 menunjukkan banyaknya peminat permainan video bergenre *Shooter*, *Adventure*, *RPG*, *Turn Based*, dan *Action*. Peringkat 11 permainan video yang paling banyak di beli adalah permainan video Pokemon Sun, peringkat 12 Pokemon Moon, ini menunjukkan permainan video pokemon yang bergenre *Turn Based Adventure RPG* mempunyai banyak peminat.

Most popular Apple App Store categories in January 2018, by share of available apps



Gambar 1.3 *Most Popular Apple App Store in January 2018*

Selain itu terdapat data penunjang lainnya, menurut data dari *Most Popular Apple App Store in January 2018* (data ini diambil dari situs <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/>) menunjukkan bahwa permainan video adalah aplikasi yang paling diminati di *Apple App Store*, dengan kata lain banyak orang yang mengunduh permainan dibanding aplikasi yang lain. Data ini diambil pada Januari 2018, data ini menunjukkan 25.02% persen orang diseluruh dunia mengunduh aplikasi permainan video di *Apple App Store*.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didiknya agar dapat bekerja pada bidang tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang

diatur guru melalui proses pembelajaran. Menurut Harjanto (2008: 237) dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pendidikan sebagai alat bantu mengajar. Dengan kata lain, yang menentukan murid dalam mengerti pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode mengajar dan medianya.

Di SMK Negeri 6 Jakarta pada program keahlian multimedia dan program keahlian animasi terdapat mata pelajaran yaitu permainan edukasi tujuan mata pelajaran ini agar siswa dapat mengetahui tentang permainan dan dapat membuat permainan edukasi dan pelajaran simulasi digital yang salah satu materinya presentasi video yang bertujuan agar siswa mengetahui cara presentasi video yang baik dan benar.

Berdasarkan observasi lapangan di SMK Negeri 6 Jakarta kelas 10 Multimedia dengan jumlah 33 siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran simulasi digital, materi presentasi video banyak murid yang belum bagus memberikan contoh presentasi video yang baik dan benar. Penyebabnya antara lain murid belum mendapat contoh presentasi video yang baik dan benar .

Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi mata pelajaran presentasi video di SMK Negeri 6 Jakarta. Media video yang ada di internet kurang sesuai dengan kompetensi mata pelajaran. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk memahami media pembelajaran yang ada.

Di SMK 6 Jakarta kelas 12 terdapat pelajaran Game Edukasi dimana siswa nantinya diharapkan untuk dapat membuat permainan video edukasi sendiri. Namun, ternyata banyak siswa kelas 12 yang belum mengerti cara membuat permainan video edukasi. Hal ini dikarenakan kurangnya video yang dapat

membantu siswa membuat permainan video. Kelas 11 SMK Multimedia mempunyai lomba kreatifitas siswa yang salah satu isinya adalah membuat permainan video, namun siswa belum dapat pelajaran membuat permainan video dari kelas 10, hal ini membuat guru yang mengajarkan materi pun mengusulkan kepada penulis agar membuat video tutorial cara membuat permainan yang nantinya di tampilkan sebagai contoh presentasi video yang baik dan benar pada pelajaran simulasi digital kelas 10 dengan harapan video tersebut juga dapat memperkenalkan siswa cara membuat permainan video. Guru juga mengusulkan agar video tutorial mengajarkan cara membuat permainan video bergenre *Turn Based Adventure RPG*. Hal ini dikarenakan video bahasa Indonesia yang mengajarkan cara membuat *Turn Based Adventure RPG* sangat sedikit padahal genre *Turn Based Adventure RPG* mempunyai banyak peminat.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efisien dan efektif. Video tutorial akan menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat menyampaikan informasi secara lengkap serta jelas.

Berdasarkan permasalahan ini penulis ingin membuat suatu video tutorial membuat permainan yang banyak peminatnya, yaitu *Turn Based Adventure RPG*. Sehingga penulis akan membuat penelitian yang bertujuan untuk mengajarkan cara pembuatan permainan video *Turn Based Adventure RPG* dan juga memberikan contoh presentasi video yang baik dan benar dengan harapan video tersebut juga

dapat mengenalkan murid cara membuat permainan video *Turn Based Adventure RPG* dan membantu meningkatkan kinerja murid untuk membuat permainan video.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah pada kajian diatas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Murid SMKN 6 kelas 12 jurusan multimedia banyak yang belum bisa membuat permainan video.
2. Video tutorial bahasa indonesia membuat permainan video *Turn Based Adventure RPG* masih sangat sedikit.
3. Murid SMKN 6 kelas 10 jurusan multimedia banyak yang belum bisa membuat presentasi video yang baik dan benar.
4. Terdapat lomba kreatifitas siswa untuk siswa SMK multimedia kelas 10 dan kelas 11 untuk membuat permainan video namun materi kelas 10 dan kelas 11 belum ada yang mengajarkan cara membuat permainan video.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan banyaknya masalah-masalah yang teridentifikasi di atas maka permasalahan akan dibatasi presentasi video berbentuk video tutorial bahasa Indonesia yang mengajarkan cara membuat permainan video *Turn Based Adventure RPG*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah sebelumnya, maka masalah dapat dirumuskan bagaimana proses pengembangan video tutorial cara membuat permainan video pada genre *Turn Based Adventure RPG* sebagai contoh presentasi video yang baik dan benar?

1.5 Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian adalah untuk membuat media pembelajaran sebagai contoh presentasi video berbentuk video tutorial yang diterapkan dalam pelajaran simulasi digital materi presentasi video kelas 10 jurusan multimedia di SMK Negeri 6 Jakarta dan untuk mengajarkan cara membuat permainan video *Turn Based Adventure RPG*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah:

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan media pembelajaran presentasi video berbentuk video tutorial. Selain itu juga dapat menjadi landasan dalam pengembangan permainan video.
2. Penelitian ini dapat mengajarkan cara membuat permainan video pada genre *Turn Based Adventure RPG* di Unity dan contoh presentasi video yang baik dan benar.