

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangannya waktu *game* di dunia yang semakin pesat, *game* menjadi hiburan oleh masyarakat dari berbagai kalangan baik itu anak-anak, remaja ataupun yang dewasa sekalipun. Pada zaman sekarang yang teknologi semakin berkembang pesat ini *game* dapat dinikmati berbagai macam platform dari PC, tablet hingga *smartphone* (Fahrullazi & Riwinoto, 2019). Termasuk perkembangan jajanan masa kini yang terdapat peran teknologi pada saat proses pembuatannya yang menimbulkan tampilan jajanan lebih menarik dibandingkan jajanan tradisional. Jajanan tradisional merupakan bagian dari budaya masyarakat Indonesia. Hampir semua daerah di negeri ini memiliki jajanan khas masing-masing. Meskipun banyak jenisnya yang sama, namun selalu ada yang membedakan, baik dari segi nama, cara penyajian, maupun rasa. (Ghufar & Suhandano, 2022).

Jajanan tradisional kalah bersaing dengan jajanan masa kini, karena kurangnya promosi serta tampilan jajanan yang kalah menarik, serta jajanan masa kini memiliki tampilan yang lebih estetik dan tentunya lebih menarik karena adanya peran teknologi dalam proses pembuatannya, oleh karena itu perlunya *tools* yang dapat mengenalkan jajanan tradisional ke pada masyarakat umum di era digital saat ini (Afrilia et al., 2019). Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat banyaknya *tools* serta metode yang dapat digunakan untuk membangun *game*, namun terdapat beberapa masalah yang membuat proses penghambat



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS TEKNIK

Jalan Siliwangi No. 24 Kota Tasikmalaya Kode Pos 46115 Kotak Pos 164
Telepon (0265) 323537 – 330634 Faksimili (0265) 325812 e-mail: info@unsil.ac.id
Laman: www.ft.unsil.ac.id

pembuatan *game* menjadi tidak efektif dan tidak sedikit hanya bisa membuat sistemnya tanpa mengetahui alur pendekatan yang baik dan benar (Ramadhana et al., 2021). Juga kurangnya menggali pemahaman terhadap prosedural yang dapat membangun *game* menjadi lebih baik.

Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan pesatnya perkembangan teknologi khususnya pada dunia *game*, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melakukan simulasi dalam dunia kuliner kedalam bentuk *game* (Afrilia et al., 2019). *Game* saat ini sudah menjadi sarana alternatif untuk berbagai kalangan usia khususnya anak-anak. *Game* juga mulai dikembangkan untuk memberikan *experience* yang sangat beragam, dengan melakukan motivasi terhadap *game* yang dibangun dengan menggunakan formal MDA *Framework* agar supaya Model Gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai bidang sesuai dengan keinginan (Suwanto & Sumampouw, 2019).

Berdasarkan hal tersebut tujuan awal pembangunan *game* dapat didasarkan untuk ikut melestarikan kebudayaan atau hanya sekedar media promosi agar produk dapat dikenalkan kepada masyarakat dan anak-anak. *Game* merupakan kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan *game* (Ardyanto & Pamungkas, 2018). Gamifikasi merupakan suatu cara untuk menggunakan elemen-elemen dalam *game* kedalam *non-game context*. Elemen-elemen *game* bisa berupa *leaderboard*, *points*, *badges* dan lain-lain. Sedangkan yang dimaksud dengan *non-game context* contohnya dalam dunia pendidikan, bisnis dan pekerjaan. Dengan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS TEKNIK

Jalan Siliwangi No. 24 Kota Tasikmalaya Kode Pos 46115 Kotak Pos 164
Telepon (0265) 323537 – 330634 Faksimili (0265) 325812 e-mail: info@unsil.ac.id
Laman: www.ft.unsil.ac.id

Gamifikasi kita bisa membuat pekerjaan dan pembelajaran dilakukan seperti seakan-akan sedang bermain *game*. Untuk mengimplementasikan model Gamifikasi maka dibutuhkan sebuah *framework* yang digunakan dalam perancangan *game*. *Framework* yang dimaksud adalah MDA *Framework*, terdiri dari *mechanic*, *dynamic* dan *aesthetic* (Suwanto & Sumampouw, 2019).

Penelitian ini bertujuan membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *game* simulasi bernama *Cool Cooking*. Memberikan simulasi pembelajaran kepada *user* mengenai tahapan pembuatan jajanan tradisional, yaitu melalui proses pengumpulan bahan-bahan yang terdapat pada pembuatan makanan atau jajanan tradisional, setelah itu bahan disusun sesuai dengan urutan komposisi yang terdapat pada bagian resep *game*. Pembuatan *game* menggunakan *software Construct2*. *Game* akan berbentuk *web* dan juga *android mobile*, dengan menggunakan pendekatan formal *Mechanics Dynamics Aesthetics (MDA) Framework* bertujuan agar *game* dapat memenuhi semua elemen yang dibutuhkan dalam *game*, serta dapat membentuk struktur *game* yang baik dan menarik. Pendekatan ini merupakan penghubung antara teknologi dan desain, dimana istilah mekanik ini untuk merujuk pemrograman dan aturan permainan. Kemudian dinamis untuk menjelaskan interaktif pada *game* dan yang terakhir terkait dengan estetika yang mencakup respon emosional yang mendukung dan dimunculkan pada diri pemain ketika berinteraksi dengan *game* (Misky & Putra, 2022). Manfaat penelitian ini berupa hasil penelitian *game* simulasi pembuatan jajanan tradisional (*cool cooking*) dan penelitian ini juga dapat menerapkan pendekatan formal atau metode yaitu



Mechanics Dynamics Aesthetics (MDA) Framework yang dapat memenuhi seluruh elemen dan struktur yang terdapat pada *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah dari penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan metode *Mechanics Dynamics Aesthetics Framework* pada *game* simulasi pembuatan jajanan tradisional?
2. Bagaimana cara melakukan pengujian pada *game* yang dibuat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *Mechanics Dynamics Aesthetics Framework* pada *game* simulasi pembuatan jajanan tradisional.
2. Melakukan pengujian pada *game* yang dibuat dengan menggunakan pengujian *Blackbox* dan Beta.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-Batasan masalah yang ditentukan sebagai indikator untuk pencapaian target penelitian. Batasan masalah yang dapat diambil pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Game* yang dibuat merupakan *game* simulasi pembuatan jajanan tradisional.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS TEKNIK

Jalan Siliwangi No. 24 Kota Tasikmalaya Kode Pos 46115 Kotak Pos 164
Telepon (0265) 323537 – 330634 Faksimili (0265) 325812 e-mail: info@unsil.ac.id
Laman: www.ft.unsil.ac.id

2. Metode yang digunakan adalah metode *Mechanics Dynamics Aesthetics Framework*.
3. Jajanan tradisional yang dipilih adalah jajanan tradisional Kue Putu, Serabi dan Bandros.
4. *Game* simulasi ini dapat berjalan pada sistem operasi *windows dan android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan penggunaan metode *Mechanics Dynamics Aesthetics Framework*.
2. Membantu dalam pengenalan jajanan tradisional dengan pemanfaatan *game*.
3. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan mata kuliah Rekayasa Gim.
4. Membuat sebuah tahapan pembuatan *game* dengan memanfaatkan *software Construct 2*.