

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desa Pesayangan merupakan salah satu desa yang terletak di Kabupaten Purbalingga. Desa tersebut terletak 1,3 km dari pusat kota alun-alun Purbalingga. Mata pencaharian di Desa Pesayangan cenderung lebih pada kewirausahaan produksi knalpot. Desa Pesayangan ini merupakan salah satu desa yang menjadi pusat industri Knalpot di Purbalingga, di dalamnya banyak pengrajin knalpot yang setiap harinya memproduksi berbagai macam knalpot motor dan knalpot mobil. Tidak hanya memproduksi Knalpot, Desa ini juga memproduksi alat musik seperti seperangkat gamelan, dan juga alat-alat dapur seperti kawah, dandang, ceret dan lainnya yang terbuat dengan bahan dasar tembaga, besi dan sejenisnya. Seiring bertambahnya permintaan dari konsumen yang begitu banyak, maka persebaran proses produksi knalpot tidak hanya diproduksi di Desa Pesayangan saja contohnya dari desa tetangga seperti Desa Kembaran Kulon dan Gang Panca tak sedikit juga yang memproduksi berbagai knalpot motor dan knalpot mobil. Maka dari itu seiring perkembangan zaman semakin banyak juga desa di Purbalingga yang juga memproduksi knalpot, sehingga *icon* desa knalpot Pesayangan semakin menghilang. Pemasaran produk-produk dari desa ini tidak hanya memasarkan ke wilayah lokal saja namun hingga luar daerah bahkan sampai luar negeri sehingga desa ini memiliki potensi yang dapat untuk dikembangkan lebih jauh.

Salah satu sarana yang dapat dijadikan untuk menerapkan *game* adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan teknologi yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi, mencari informasi dan juga bermain *game*. Dari sekian banyaknya pemilik *smartphone* khususnya di Indonesia, *smartphone* dengan sistem operasi Android merupakan salah satu *smartphone* yang sering kita jumpai[1]. *Game* merupakan salah satu sarana hiburan ataupun pendidikan yang menggunakan perangkat elektronik atau sebuah bentuk dari multimedia interaktif yang digunakan sebagai sarana hiburan[2]. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah penggunaan *game mobile* pada tahun 2015 hingga 2016 mencapai 192% penginstal di Indonesia[3]. *Game* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam

mengenalkan potensi desa terhadap generasi muda. Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan Desa Pesayangan, produksi *home industry* knalpot, melalui *game* android *single player* dan *offline*. Pembuatan *game* ini meliputi pengenalan dimana dalam pembuatan *game* ini penulis menggunakan *software Unity 3D*.

Pada perancangan *game* ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dikarenakan metode ini merupakan penggabungan dari beberapa ahli sebelumnya sehingga langkah-langkahnya lebih runtut dan terperinci dalam proses pembuatan sebuah *game* [4]. GDLC sendiri merupakan metode yang digunakan untuk pembangunan *game* yang dimulai dari titik awal hingga titik akhir. GDLC memiliki enam tahapan untuk pengembangan sistemnya seperti *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *releas* [5].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* promosi *home industry* berbasis android?
2. Bagaimana hasil pengujian *game* promosi *home industry* berbasis android?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* promosi *home industry* berbasis android.
2. Menguji *game* promosi *home industry* berbasis android dan membantu menyiapkan media promosi pengenalan potensi Desa Pesayangan media *game*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi game dapat membantu menjadi media promosi potensi *industry* di desa pesayangan.
2. Mengedukasi masyarakat tentang bagaimana proses pembuatan knalpot.
3. Melestarikan potensi desa untuk perekonomian yang lebih maju.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya melakukan proses pembuatan knalpot mobil saja.
2. Game ini hanya dimainkan *single player*.
3. Game ini berbasis mobile dengan sistem operasi Android.
4. Prouk game dibuat sampai pada tahap simulasi, dimainkan *offline*.