

BAB1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rambu lalu lintas adalah setiap perlengkapan jalan dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf, angka, frasa, dan/atau kombinasinya yang digunakan untuk memberi peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk kepada pengguna jalan. Rambu lalu lintas juga merupakan peraturan yang membatasi hak dan kewajiban antar pengguna jalan. Dengan adanya rambu ini maka tingkat kesadaran pengguna jalan akan meningkat. Rambu lalu lintas yang efektif harus memenuhi kebutuhan pengguna jalan, menarik perhatian dan rasa hormat pengguna jalan, memberikan pesan yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam berlalu lintas, banyak pengguna jalan yang tidak mematuhi rambu-rambu yang ada dan tidak memahami peraturan lalu lintas. Misalnya, melanggar lampu merah, parkir sembarangan, melebihi batas kecepatan dan berhenti di sembarang tempat yang dapat menyebabkan tingginya angka pelanggaran dan kecelakaan.

Mayoritas pengendara yang melanggar biasanya karena kurangnya pengetahuan akan rambu lalu lintas tersebut. Padahal saat melakukan uji test SIM mereka diharuskan untuk mengetahui makna dari rambu-rambu ini. Kurang menarik dan terlalu monoton menjadi satu diantara penyebab hal di atas dapat terjadi. Dengan berkembangnya teknologi saat ini khususnya dalam media pembelajaran, banyak metode yang digunakan untuk menarik selera dan minat masyarakat agar selalu belajar menaati peraturan lalu lintas.

(Hendriyantini, 2009) *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah *game* edukasi rambu lalu lintas yang dilakukan secara menarik dan interaktif dengan animasi yang unik sehingga mudah dipelajari dan dihafal. Pengguna *game* akan didorong untuk bermain sambil belajar, terutama untuk semua kalangan di Indonesia yang akan mengikuti test SIM di kantor polisi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran yang unik untuk kalangan yang ingin menjalani uji SIM?
2. Bagaimana cara membuat media pembelajaran tersebut menjadi menarik dan interaktif agar mudah dipahami?

1.3 Tujuan

Untuk tujuan yang ingin dicapai pada proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat mengedukasi semua kalangan
2. Mempelajari dan mematuhi fungsi yang ada pada rambu-rambu lalu lintas
3. Memperbaiki kekurangan yang ada pada aplikasi edukasi rambu lalu lintas yang ada, dan menggantinya menjadi *game* edukasi yang lebih edukatif, menarik dan juga menyenangkan
4. Mempermudah pembelajaran serta belum adanya visualisasi yang menarik tentang rambu lalu lintas pada saat melakukan uji tes SIM

1.4 Batasan Masalah

Dengan pembuatan proyek akhir yang membuat tentang *game* edukasi berbasis android yang bertema tentang rambu lalu lintas, maka ruang lingkup adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi untuk pembuatan desain objek yang ada pada *game* edukasi tersebut adalah Adobe Photoshop dan PixilArt web.
2. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *game* edukasi tersebut adalah Unity.
3. Rambu yang digunakan untuk *game* edukasi berpedoman kepada daftar rambu lalu lintas milik Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Barat.
4. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *sound effect* dan *soundtrack* pada *game* edukasi tersebut adalah FL Studio

1.5 Definisi Operasional

Adapun isi dari definisi operasional adalah sebagai berikut :

1. *Game* Edukasi menurut (Prensky, 2005), *game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi juga dapat diartikan sebagai gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer.
2. Rambu lalu lintas adalah setiap perlengkapan jalan dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf, angka, frasa, dan/atau kombinasinya yang digunakan untuk memberi peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk kepada pengguna jalan.
3. SIM atau Surat Izin Mengemudi adalah bukti registrasi dan identifikasi yang diberikan Polri kepada seseorang yang telah memenuhi persyaratan baik secara administrasi, sehat jasmani dan rohani, memahami peraturan lalu lintas serta terampil mengemudikan kendaraan.

1.6 Metode Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang akan dilalukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

