

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ide awal penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah pengalaman. Diawali pada tahun 2018, beberapa orang yang belum pernah melakukan perjalanan ke luar negeri melalui Bandar Udara Soekarno Hatta sebelumnya. Pada saat itu, orang – orang tersebut mengalami ketidaktahuan akan prosedur keberangkatan internasional. Pengalaman pertama yang kurang menyenangkan disebabkan karena minimnya atau tidak memiliki pengalaman dalam keberangkatan internasional melalui bandar udara. Oleh karena pengalaman tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pengenalan prosedur keberangkatan internasional, sehingga diharapkan kedepannya dapat membantu orang yang minim akan pengalaman keberangkatan internasional melalui bandar udara.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, jumlah perjalanan wisatawan nasional meningkat hingga mencapai sekitar 303,4 juta-kali pada tahun 2018 [1]. Pada sumber lain, Ketua Umum ASITA (*Association of The Indonesian Tours and Travel Agencies*), Asnawi Bahar, menuturkan bahwa harga tiket penerbangan internasional yang lebih murah daripada penerbangan domestik mendorong minat wisatawan nasional untuk lebih memilih berlibur keluar negeri (*Outbound*) [2].

Wawancara dilakukan kepada Bapak Rizki Irawan yang berprofesi sebagai salah satu petugas operasional bandara, bagian *aviation security* PT Angkasa Pura 2 (PERSERO). Hasil wawancara tersebut adalah masih terdapat beberapa masalah orang dan penumpang yang kebingungan di bandar udara karena jarang nya atau belum pernah menggunakan pesawat udara untuk bepergian internasional pada sebelumnya dan masih banyak penumpang yang belum mengetahui sistem serta prosedurnya. Masalah lainnya yaitu, masih terdapat penumpang yang belum paham dengan prosedur dan fasilitas keberangkatan internasional di bandar udara, lalu banyak penumpang yang memiliki masalah keterlambatan, juga ketidaktahuan tentang ketentuan barang bawaan yang tidak diperbolehkan untuk dibawa kedalam pesawat.

Pada penelitian sebelumnya yang relevan terhadap penelitian ini dengan judul “*Game* Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model” tahun 2017 oleh Himsyari Almuafiry Emka, memiliki hasil bahwa memanfaatkan gim sebagai sebuah media untuk pembelajaran dapat membantu siswa untuk belajar dengan mudah [3].

Selanjutnya pada penelitian terdahulu yang lain dengan judul “Pembuatan *Game* Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG MAKER MV” tahun 2018 oleh Sri Ngudi Wahyuni dan Cia Andiyoko membahas bahwa pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan *video game* [4].

Berikutnya, penelitian terdahulu lainnya dengan judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sistem Tata Surya” tahun 2017 oleh Dewi Tresnawati dan Arief Pinasti Nugraha disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dalam bentuk *game* dapat dikemas pada perangkat gawai dengan sistem operasi Android sehingga media pembelajaran dapat diakses pada waktu kapan saja [5].

Penelitian terdahulu lainnya dengan judul “Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma *Linear Congruential Generator* Pada *Game Puzzle*” pada tahun 2018 oleh Rio Andriyat Krisdiawan membahas tentang membangun *game puzzle* yang lebih menantang untuk diselesaikan dengan menggunakan metode pengembangan GDLC (*Game Development Life Cycle*) [6].

Penelitian terdahulu lainnya dengan judul “*Airports as Liminal Space*” pada tahun 2018 oleh Wei Jue Huang, Honggen Xiao, dan Sha Wang membahas tentang pengalaman fenomenologis penumpang di bandar udara internasional. Sifat bandar udara sebagai ruang *liminal* berkisar dari pengalaman berwisata pemula, hingga konsumen lokal dan *frequent visitors*. *Liminality* atau ambiguitas diturunkan dari bagaimana para penumpang menyaksikan dan membantu orang lain, dimana komunitas sekitar terasa aman dan lingkungan yang memiliki beragam fasilitas yang memadai [7].

Dan yang terakhir, pada penelitian terdahulu lainnya dengan judul “Analisis Kelayakan Fasilitas *Landslide* Di Terminal 3 *Ultimate* Bandar Udara Internasional Soekarno-Hatta” tahun 2017 oleh Maulana Arifin, Bagus Gumilar Iskandar, Y.I Wicaksono, dan Bagus Hario Setiadji menjelaskan tentang fasilitas dan dimensi

ruangan yang dimiliki bandar udara internasional Soekarno-Hatta dan memberikan data untuk mengukur kelayakan bandara dengan ukuran dari standarisasi SNI (Standar Nasional Indonesia) dan IATA (*International Air Transport Association*) [8].

Gagasan pada penelitian ini yaitu menggunakan sebuah media penyampaian menjadi salah satu sarana pengenalan agar masyarakat dapat lebih mengenal prosedur dan fasilitas untuk keberangkatan internasional di bandar udara. Media penyampaian dapat dibuat dengan menggunakan teknologi agar lebih praktis. Supaya media penyampaian lebih menarik dan mudah untuk dipahami, maka media penyampaian bisa dalam bentuk sebuah gim, yang dibuat dengan berbasis edukasi. Media penyampaian dalam bentuk gim dapat dibuat dengan menarik dan sederhana sehingga pembelajaran dapat diingat dengan mudah. Media penyampaian dalam bentuk gim juga dapat di akses dengan mudah dan praktis dengan menggunakan perangkat telepon cerdas. Pengembangan gim edukasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Unity sebagai alat. Lalu gim ini menggunakan *platform* Android agar dapat di akses dengan mudah dan dimana saja. Fitur yang terdapat di dalam gim ini ditampilkan secara dua dimensi *top down view* yang mencakup urutan prosedur dan informasi mengenai fasilitas untuk keberangkatan internasional di bandar udara Soekarno-Hatta dan bandar udara lain yang dikelola oleh PT Angkasa Pura II. Selain itu, gim ini juga terdapat fitur sesi quiz yang dibatasi oleh waktu, dimana pertanyaan ini mencakupi fasilitas dan prosedur keberangkatan internasional di bandar udara Soekarno-Hatta dan bandar udara internasional lain yang dikelola oleh PT Angkasa Pura II.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka perumusan penelitian ini adalah bagaimana membangun gim edukasi 2D pengenalan prosedur keberangkatan internasional di Bandar Udara Internasional Soekarno-Hatta Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, tidak menyimpang, dan menghindari pelebaran pokok masalah, penelitian ini dibatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut :

- a) Informasi di dalam gim ini hanya mencakup langkah prosedur sederhana dan informasi singkat fasilitas keberangkatan internasional di bandar udara internasional Soekarno – Hatta dan bandar udara internasional lain yang dikelola oleh PT Angkasa Pura II.
- b) Gim yang dikembangkan memiliki dua jenis mode permainan yaitu mode permainan eksplorasi dan mode permainan kuis.
- c) Arena atau latar tempat pada mode permainan eksplorasi hanya sebatas ilustrasi lingkungan di dalam gedung bandar udara.
- d) Pada mode permainan eksplorasi, pengguna hanya dapat melihat gambar ilustrasi aset dari gim dan informasi singkat dari objek fasilitas yang sudah tersedia dalam permainan saat berinteraksi dengan objek tersebut.
- e) Pada penjelasan teks dalam mode permainan eksplorasi, informasi singkat yang ditampilkan merupakan hasil dari wawancara dengan bapak Rizki Irawan dari PT Angkasa Pura II.
- f) Objek yang tersedia dalam permainan adalah *Security Check 1, Security Check 2, Check-in Counter, Self Check-in Machine, Flight Information Display System, Imigrasi, Ruang tunggu, dan Boarding Gate*.
- g) Gim ini berbasis *platform* sistem operasi Android, minimum versi 5.1 Lollipop.
- h) Target sasaran gim ini adalah untuk kalangan masyarakat umum.
- i) Pada mode permainan kuis, terdapat 5 pertanyaan yang diberikan secara acak.
- j) Pada mode permainan kuis, pengguna dapat bermain sesi pertanyaan mengenai prosedur keberangkatan internasional di bandar udara dengan batasan waktu selama 30 detik.
- k) Soal pertanyaan pada mode permainan kuis merupakan pertanyaan mengenai informasi yang diberikan pada mode permainan eksplorasi.

- l) Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan gim ini yaitu Unity 2D.
- m) Gim yang dikembangkan adalah gim *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun gim edukasi 2D pengenalan prosedur keberangkatan internasional di Bandar Udara Internasional Soekarno – Hatta Tangerang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat praktis dan manfaat akademik, berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini:

- a) Memberikan informasi sederhana mengenai prosedur keberangkatan internasional di Bandar Udara Soekarno – Hatta dan bandar udara lain yang dikelola oleh PT Angkasa Pura II.
- b) Memberikan informasi singkat mengenai fasilitas dasar pendukung prosedur keberangkatan internasional yang tersedia pada Bandar Udara Soekarno – Hatta dan bandar udara lain yang dikelola oleh PT Angkasa Pura II.

Manfaat Akademik dari penelitian ini :

- a) Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan pengguna tentang prosedur dan fasilitas keberangkatan internasional pada bandar udara.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, diikuti dengan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan proposal dengan tema “Pengembangan Gim Edukasi 2D Pengenalan Prosedur Keberangkatan Internasional Di Bandara Soekarno-Hatta, Tangerang”.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori yang mendukung seperti pengertian dan manfaat dari prosedur keberangkatan internasional di bandar udara Soekarno-Hatta Tangerang serta perangkat lunak Unity yang digunakan untuk pembuatan gim ini dan teori pendukung lainnya.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian dan langkah-langkahnya dalam pembuatan gim yang berupa kerangka pemikiran, rancangan, dan tahapan pembuatan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dari pembuatan aplikasi gim yang terdiri dari *user interface* dan pembahasan mengenai aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan juga saran untuk mengembangkan penelitian yang berkaitan kedepannya.



KALBIS

Institute
Transforming Hearts and Minds