

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teka-teki atau dikenal juga dengan *puzzle* menurut pengertian dari KBBI merupakan “soal yang berupa kalimat (cerita, gambar) yang dikemukakan secara samar - samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran. Misalnya yang digantungkan di atas, yang menggantungkan dibawah, orang menaikan layang - layang; tebakkan; terkaan;” “hal yang sulit dipecahkan (kurang terang, rahasia)”. Puzzle pertama yang terdokumentasi dapat ditelusuri pada *riddles*. Dapat diobservasi bahwa keberadaan teka-teki tersebut dianggap sangat serius pada alkitab. Contoh lainnya dapat diobservasi pada asal dari “*Riddle of Sphinx*” yang berasal dari orang Yunani.

Pada zaman sekarang, terdapat studi yang menyatakan bahwa *crossword puzzle* merupakan sebuah teknik pembelajaran alternatif untuk proses belajar mengajar (Nopitasari, 2019 p.12). Dan mendefinisikan *crossword puzzle* sebagai sebuah teka-teki yang bermula dari sekumpulan kotak yang perlu diisi dengan sebuah huruf atau angka, dengan satu huruf atau angka untuk setiap kotak. Kemudian, sebuah persoalan akan diberikan sebagai petunjuk teka - teki tersebut. Menurut Moursund (2016) dalam Nopitasari (2019 p.12), *crossword puzzle* ini merupakan teka - teki populer karena mentalitas yang menantang yang dapat ditemukan pada teka-teki tersebut.

Apa yang dimaksud dengan *critical thinking*? Pada pengkajian? sekarang, meskipun konsepnya belum disamakan sekarang, telah menuju sebuah konklusi bahwa *critical thinking* bukan berarti pemikiran negatif dalam sebuah keputusan atau kritik. Konsep yang ditelusuri adalah sebuah pemikiran rasional untuk membuat sebuah keputusan dari sebuah permasalahan dengan berbagai variasi. Secara umum, *critical thinking* merupakan sebuah keahlian untuk menganalisis informasi dari posisi logika, pribadi, dan psikologis untuk mendapatkan sebuah hasil yang umum, dan juga hal yang tidak umum, pertanyaan, permasalahan, dan juga dapat menimbulkan pertanyaan yang baru. (Akramova Gulbakhor Renatovna, 2019 p.66).

Selain *critical thinking*, Penulis juga ingin meningkatkan *creative thinking*, *Creative thinking* dalam durasi panjang ataupun pendeknya (pengertian secara umum) merupakan sebuah sumber dari sebuah hasil seni, sains, dan setiap penemuan baru. Tanpa *creative thinking*, kita tidak dapat menikmati kemewahan yang kita punya sekarang pada jaman modern ini (Catharine Patrick, 1955 p.4). Menurut pemahaman penulis untuk definisi *creative thinking* dari buku “*What is Creative Thinking - Catharine Patrick 1955*”, bahwa *creative thinking* itu mirip seperti sebuah penerangan inspirasi, dimana solusi untuk memecahkan sebuah masalah dapat datang dari *sub-conscious mind* (Alam bawah sadar) kita, dan proses ini dapat kita latih dan persiapkan dengan pendalaman pemahaman terhadap subjek dari masalah tersebut.

Menurut Merriam Webster, *game* atau permainan merupakan aktifitas menarik yang dilakukan untuk distraksi atau hiburan. Pengertian ini sangat

mendekati pada arti untuk *video game*, termasuk dalam aspek kompetisi. Namun definisi ini masih terlalu luas, bisa mencakupi olahraga seperti catur, atau lomba. Apa unsur yang dapat membedakan *video game* dari contoh lainnya tadi? Menurut Keith Burgun, *game* merupakan sebuah sistem peraturan dimana agen berkompetisi dengan melakukan pengambilan keputusan yang bersifat ambigu. Ambigu ini yang akan membedakan *video game* dengan definisi pada subjek lainnya. (Keith Burgun, 2013 p.3).

Penulis memilih menggunakan *game* dan *genre puzzle* sebagai medianya karena menurut penelitian (Moffat, 2017, p.40) dan (Bunt, 2019, p. 320) menjelaskan bahwa terdapat penambahan dalam *creative* dan *critical thinking* dari pemain yang diobservasi dalam penelitian tersebut. Target audiens dari penulis adalah anak remaja sampai dewasa, namun tidak menyangkal siapapun untuk memainkannya.

1.2. Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah untuk penelitian ini, berupa:

1. Apakah konsep permainan *puzzle* yang dapat meningkatkan *critical thinking and creative thinking*?
2. Apakah konsep *visual* yang diimplementasikan kedalam permainan *puzzle* tersebut dapat menarik pemain?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apa yang dapat diimplementasi dalam *game* untuk meningkatkan ketertarikan pemain pada *game* tersebut?
2. Apakah *game puzzle* yang dirancang dapat membantu pemain dalam meningkatkan *creative* dan *critical thinking*?

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terpusat pada:

1. Perancangan *game puzzle* untuk meningkatkan *critical and creative thinking*.
2. *Game* bersifat *offline*.
3. *Game engine* menggunakan Unity.
4. Model untuk aset 2d akan dibuat menggunakan Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator.
5. Aset untuk musik *sfx* akan dibuat menggunakan Mixcraft 8.
6. *Game* dapat dimainkan pada *platform* PC

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu pemain meningkatkan pola pikir *creative and critical thinking* melalui *game puzzle* yang disediakan.
2. Menerapkan desain *visual* yang menarik agar pada *game* agar pemain tertarik.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti dalam membuat tugas akhir atau pun materi yang berkaitan dengan perancangan *game*, dan juga dapat berguna dalam kasus penelitian *creative and critical thinking*.