

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan hiburan atau mengisi waktu luang. *Game* edukasi dapat mempermudah cara belajar, terkadang saat belajar seseorang akan dihadapkan dengan kondisi dimana kita sulit memahami suatu mata pelajaran, maka dengan adanya *game* edukasi diharapkan dapat membantu penggunaannya memahami pelajaran yang ada di *game* tersebut, selain itu *game* edukasi menjadi sarana belajar yang sangat menyenangkan bagi para pelajar, sebab pelajar akan lebih senang dengan cara bermain sambil belajar. *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar seseorang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya (Mhs, Budiawan, & Rosely, 2018).

Sejarah secara umum merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia salah satunya sejarah penjajahan Indonesia, salah satu pertempuran yang paling bersejarah ialah pertempuran Surabaya yang terjadi pada 10 November 1945. Indonesia merupakan negara yang memiliki sejarah yang panjang, namun banyak masyarakat saat ini terutama anak-anak dan remaja yang enggan untuk mempelajari sejarah, sejarah dianggap membosankan bagi beberapa pelajar di Indonesia.

Peristiwa 10 November merupakan sejarah perang antara Indonesia dan Belanda. Pada 1 Maret 1942 tentara Jepang mendarat di pulau Jawa dan tujuh hari kemudian tepatnya 8 Maret pemerintah kolonial Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang sejak itu Indonesia diduduki oleh Jepang. Di Surabaya, di kibarkannya bendera Belanda merah-putih-biru di hotel Yamato, telah melahirkan insiden tunjangan yang menyulut berkobarnya bentrokan-

bentrokan bersenjata antara pasukan Inggris dengan badan-badan perjuangan yang dibentuk oleh rakyat. Bentrokan-bentrokan bersenjata dengan tentara Inggris di Surabaya, memuncak dengan terbunuhnya Brigadir Jenderal Mallaby (pimpinan tentara Inggris untuk Jawa Timur), pada 30 Oktober.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka telah ada beberapa penelitian tentang skenario adaptif dengan tujuan supaya game dapat menyesuaikan kemampuan dan karakteristik pengguna sehingga flow akan lebih mudah tercapai. Mengembangkan pengenalan aksi untuk gameplay adaptif pada game dengan genre First Person Shooter (FPS). Dalam suatu skenario adaptif, maka sistem reward akan memegang peranan penting di dalamnya. Penelitian ini akan mengembangkan sistem reward dinamis dengan menggunakan agen cerdas berbasis Finite State Machine (FSM) yang diimplementasikan dalam game bergenre Role Playing Game (RPG). Tujuan dari skenario adaptif tersebut adalah menjaga pemain dalam area flow sehingga motivasi dan keberlanjutan pemain dalam memainkan game terus terjaga sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik (Haryanto, n.d.).

Skenario game adalah sebuah cerita khusus yang melatarbelakangi kejadian-kejadian dalam game. Pada skenario “Pertempuran Surabaya” menentukan alur cerita, grafik, tokoh, animasi, suara dan musik. Kemudian melakukan konsep dalam perancangan pada judul game dan akhirnya desain karakter ataupun tokoh disusun, ada misi – misi atau situasi yang harus diselesaikan dalam permainan yang dideferensi perangkat pengguna atau ada efek-efek khusus serta unsur spesifikasi..

Dalam sebuah game skenario atau storyboard ini berfungsi sebagai tujuan utama dari pembuatan game yang nantinya akan menjadi sebuah narasi yang diimplementasikan pada desain dan program, dimana skenario tersebut menjelaskan alur cerita sejarah yang terjadi di Surabaya yang melibatkan peperangan antar sekutu, insiden di Hotel Yamato dan insiden pada Jembatan Merah Jenderal Brigadir Mallaby yang terbunuh dengan pistol oleh pemuda Indonesia yang sampai sekarang masih belum tahu siapa identitasnya dan terjadinya ledakan pada mobil yang ditumpangi Jenderal Brigadir Mallaby.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan yang akan dibahas meliputi hal hal berikut :

1. Bagaimana skenario pada game Pertempuran Surabaya?
2. Bagaimana membuat desain mobil yang didesain dengan Blender 2.8?
3. Bagaimana mengimplementasikan desain main menu dan pause pada Unity?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas Akhir yang berjudul Game edukasi Sejarah Pertempuran Surabaya Berbasis Scrum adalah game ini hanya Berplatform pada Windows dan Sejarah yang ditampilkan hanya pada pertempuran surabaya.

1.4 Tujuan

Tugas akhir ini memiliki tujuan untuk memperkuat daya analisis pola pikir pemain untuk mengambil keputusan sebaik mungkin. Merancang dan membuat alur cerita atau blueprint dari sebuah Game “Pertempuran Surabaya” berbasis desktop yang merupakan permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah pada Pertempuran Surabaya 10 November yang dikemas menjadi sebuah video Game agar orang yang memainkan game ini lebih peduli dan tertarik untuk mempelajari Sejarah Indonesia.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di dapat dan diharapkan dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah untuk mempelajari sejarah Indonesia di kota Surabaya yang dikemas dalam sebuah game yang lebih menyenangkan.
2. Adanya keinginan anak-anak untuk mempelajari sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan dari pada hanya membaca buku.