

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu sejarah merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan, hal ini juga di tuliskan pada buku pelajaran sejarah Indonesia SMA/MA Kelas X Semester 2 yang menyatakan tentang pentingnya pelajaran sejarah untuk memperdalam rasa cinta tanah air, bangga terhadap tanah air dan meningkatkan nasionalisme. Hal ini ditegaskan kembali oleh Hamid Hasan dalam (Mulyana, 2007:187-188), yang menegaskan bahwa sejarah lokal memegang posisi utama karena ia berkenaan dengan lingkungan terdekat dan budaya siswa materi sejarah lokal ini menjadi dasar bagi pengembangan jati diri pribadi, budaya, dan sosial siswa. Akan tetapi pembelajaran ilmu sejarah mulai menurun, hal ini dibuktikan oleh Galuh Tika Indria Pratiwi dan Dr. Aman, M.Pd (2016) yang melakukan penelitian terkait rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 5 Yogyakarta, mereka melakukan penelitian guna untuk mengetahui penyebab – penyebab membuat nilai sejarah siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta, salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dengan penelitian tersebut saya menyimpulkan bahwasannya ilmu sejarah kurang diminati oleh siswa, Sehingga rasa cinta terhadap tanah air cukup kurang. Sehingga perlunya adanya inovasi dalam pengajaran ilmu sejarah, salah satunya ialah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran sejarah.

Dalam perkembangan teknologi informasi khususnya media pembelajaran interaktif. Banyak sekali bentuk dari media pembelajaran interaktif, menurut Arif dan Risanari media interaktif menyebutkan sebagian dari bentuk media interaktif dapat berupa tutorial, permainan (game), maupun cerita. Akan tetapi dari beberapa bentuk media interaktif tersebut, game merupakan salah satu hal yang paling banyak diminati.

Dalam hal ini, game yang merupakan suatu media hiburan yang paling banyak diminati, kami mempunyai ide untuk membuat pembelajaran sejarah lebih diminati oleh siswa dengan menggunakan media game. game yang berjudul SANG PATRIOT 2 merupakan game edukasi yang menceritakan sejarah perjuangan Letkol Moch Sroedji dalam memerdekakan rakyat jember. Game SANG PATRIOT 2 sebuah game FPS yang berbasis Virtual Reality. Dari judul ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air serta menambah wawasan pembaca dalam pembuatan game.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat model karakter 3 dimensi pada game fps "*sang patriot 2*"?
- b. Bagaimana membuat *auto-rigging* karakter 3 dimensi pada game fps "*sang patriot 2*"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. *Character yang dibangun bergrafis 3 Dimensi.*
- b. Materi yang di berikan diambil dari pertempuran letkol Mochamad Sroedji.
- c. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan model ini adalah *Blender.*

1.4 Tujuan

- a. Menghasilkan model, dan rigging karakter 3d pada game *First Person Shooter Sang Patriot 2*

1.5 Manfaat

Adanya laporan akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya, yaitu antara lain:

- a. Agar pemain merasakan sensasi permainan bermain secara nyata.
- b. Agar tokoh character tampak hidup dan bertingkah laku layaknya manusia pada kehidupan nyata