

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia Merupakan negara yang memiliki sejarah yang panjang salah satunya sejarah Pertempuran Surabaya, Pertempuran surabaya adalah salah satu pertempuran terbesar yang terjadi pasca kemerdekaan republik indonesia. Namun banyak pelajar saat ini yang malas untuk mempelajari sejarah, Sejarah dianggap membosankan bagi beberapa pelajar di indonesia. Pada observasi awal para peneliti terhadap 3 sekolah (SLTP, SMU) di Jakarta, menunjukkan lebih dari 50% pelajar menunjukkan ketidaktertarikannya terhadap pelajaran sejarah (Arok, 2012).

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 penggunanya memahami pelajaran yang ada pada game tersebut. Oleh karena itu, dibuat game Pertempuran Surabaya yang berisi materi cerita tentang peristiwa 10 November 1945. Game pertempuran surabaya memiliki 2 stage, pada stage pertama berlokasi pada hotel yamato yang merupakan terjadinya insiden perobekan bendera dan stage kedua berlokasi pada jembatan merah daerah kembang jepun surabaya yang merupakan tempat terbunuhnya jendral mallaby, dalam stage tersebut akan disajikan scene pembelajaran pada awal sebelum game dimulai dan pada saat game berakhir.

Konsep game dibangun dari enam komponen, yakni style, theme, character, setting, backstory, dan plot (Agustin, 2017). Desain karakter merupakan faktor penting dalam game, desain karakter berfungsi untuk memperkuat story. Dalam game pertempuran surabaya karakter dibagi menjadi 2 yaitu karakter utama dan karakter musuh, masing-masing karakter dirancang bagaimana gerakan saat berjalan, dan kostum yang dipakai. Selain karakter, desain terrain yang sesuai akan membuat story dan setting dalam game menjadi lebih kuat, karena terrain tersebut menggambarkan lokasi pada saat pertempuran tersebut terjadi. .

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang dan membuat game Pertempuran Surabaya yang dibuat menggunakan unity3D.
2. Bagaimana mendesain karakter yang sesuai dengan tema sejarah pertempuran surabaya.
3. Bagaimana mendesain Terrain seperti bangunan, jalan, dan lain-lain dalam game yang bisa menggambarkan pada saat peristiwa 10 november 1945 itu terjadi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Laporan 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

Tujuan Desain dalam pembuatan game “Pertempuran Surabaya” yaitu:

1. Membuat game Pertempuran Surabaya yang dibuat menggunakan unity3D agar dapat menaikkan minat pelajar untuk mempelajari sejarah pertempuran surabaya 10 november 1945.
2. Membuat desain karakter yang sesuai dengan tema sejarah pertempuran surabaya agar dapat memperkuat story yang akan disajikan.
3. Membuat desain bangunan, jalan, dan lain-lain dalam game yang bisa menggambarkan pada saat peristiwa 10 november 1945 itu terjadi.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di dapat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan desain yang sesuai dengan tema yang dibuat diharapkan dapat memperkuat story yang disajikan dalam game pertempuran surabaya ini.
2. Diharapkan menambah ketertarikan pelajar dalam mempelajari sejarah 10 november yang dikemas dalam sebuah game.