

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 yang merupakan pertempuran antara pasukan Indonesia melawan pasukan sekutu. 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 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.

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. Game pertempuran surabaya memiliki 2 *stage* yaitu pada *stage* pertama berlokasi pada Hotel Yamato dan *stage* kedua berlokasi pada daerah kembang jepun Surabaya, dalam *stage* tersebut akan disajikan scene pembelajaran pada awal sebelum game dimulai dan pada saat game berakhir. Dalam sebuah game *sound efek* berfungsi untuk membuat game tidak terasa monoton.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan *game* Pertempuran Surabaya yang dirancang menggunakan *unity3D*.
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi sejarah pertempuran surabaya sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sejarah Surabaya pada pelajar.
3. Bagaimana menyusun *game* yang sesuai dengan tema sejarah pertempuran Surabaya.
4. Bagaimana mengaplikasian *desain 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, berfokus pada *offline game* dan sejarah yang ditampilkan hanya pada pertempuran Surabaya.

1.4 Tujuan

Tujuan *Scripting* dalam pembuatan *game* “Pertempuran Surabaya” yaitu mempermudah para *player* untuk bermain yang akan disajikan dalam *game* ini, agar dapat menaikkan minat pelajar untuk mempelajari sejarah pertempuran Surabaya 10 November 1945 melalui *game* ini.

1.5 Manfaat

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

1. Dengan pengoprasian *game* yang sesuai dengan kebutuhan *player* yang dibuat diharapkan dapat memperkuat daya tarik yang disajikan dalam *game* pertempuran Surabaya ini.
2. Diharapkan menambah ketertarikan pelajar dalam mempelajari sejarah 10 November yang dikemas dalam sebuah *game*.