

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi merupakan hal yang terjadi seiring dengan perkembangan zaman. Salah satunya yaitu kemajuan teknologi informasi, melalui teknologi informasi banyak orang yang ingin mencari informasi atau mengetahui informasi melalui teknologi – teknologi yang canggih seperti saat ini. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh bagi kebiasaan manusia untuk saat ini. Semua manusia menggunakan teknologi untuk kehidupan sehari-harinya mulai dari kegiatan untuk pendidikan, sosial, ekonomi, hiburan dan lain sebagainya.

Pembelajaran sejarah umumnya menggunakan model bercorak hafalan dengan cara membaca buku dan mendengarkan ceramah dari guru. Dampak pembelajaran seperti ini adalah siswa menjadi kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan mudah menjadi bosan. Materi ajar sejarah masih didominasi dalam bentuk media cetak yang membutuhkan minat baca tinggi pada generasi muda. *Game* dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang sejarah yang menarik dan menyenangkan.

Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasa dalam sebuah game, terutama *game* yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang-ulang dan terus menerus sampai para gamer merasan puas, maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh gamer

Beberapa perangkat lunak tersedia sebagai media untuk membuat/merancang karakter sebuah game, salah satu perangkat lunak yang bisa dipakai untuk mendesain sebuah karakter game yaitu Adobe Photoshop. Adobe Photoshop sendiri sebenarnya dikhususkan untuk mengedit hasil foto, namun

banyak juga yang memanfaatkan perangkat lunak ini sebagai media pembuatan FanArt, Gambar Kartun, Model Kartun, Model Karakter pada film Pendek, dan juga membuat Karakter pada sebuah Game. Fitur yang ada pada Adobe Photoshop juga sangat bervariasi dan sangat mudah cara penggunaannya.

Game adalah salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari oleh masyarakat terutama kalangan anak-anak. Game sangat digemari oleh masyarakat dikarenakan dapat menghilangkan kejenuhan atau sekedar mengisi waktu luang. Game memiliki berbagai macam jenis genre, salah satunya adalah *Strategy Tower Defense* atau bisa disebut sebuah strategy agar permainan bisa dimenangkan. *Strategy Tower Defense* memiliki visual 2D. Game ini meminta pengguna untuk mempertahankan wilayahnya agar tidak dilewati oleh pasukan musuh. Semakin tinggi level, maka rintangan dan pasukan musuh akan semakin sulit. Pengguna juga dapat *upgrade* kekuatan dari pasukan senjata, seperti pasukan Bambu Runcing, Lumbung Lumpur dan Pemanah yang berguna untuk mempertahankan wilayah pengguna.

Game “Perang Jawa” merupakan suatu permainan edukasi yang mengenalkan budaya sejarah dari Indonesia. Game menceritakan tentang sejarah mengenai Pangeran Diponegoro yang ikut turun ke dalam peperangan yang bertujuan untuk mempertahankan wilayah agar tidak dijajah oleh pasukan luar. Melalui background permainan ini, pengguna dapat mengenal berbagai jenis senjata dan pasukan yang digunakan pada saat perang terjadi. Di setiap akhir level, maka akan disajikan kuis untuk pengguna yang berisi dari materi yang ditampilkan pada awal permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *character* agar menarik dan sesuai dengan tema pada game edukasi sejarah?
2. Bagaimana merancang *backsound music* ke dalam game untuk membantu pengisian suara agar menambah kenyamanan pada saat memainkan game pada game edukasi sejarah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar masalah tidak menyimpang dari pembahasan maka diperlukan adanya batasan masalah antara lain:

1. Penulis hanya fokus pada pembuatan karakter utama dan karakter pendukung serta music backsound game.
2. Game ini di rancang untuk siswa sekolah dasar.
3. Menggunakan *tools software* Adobe Photoshop sebagai pembuatan desain karakter.
4. Menggunakan *tools software* Adobe Audition sebagai perancangan *backsound music*.

1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan antara lain :

1. Merancang serta membuat *character* untuk game edukasi “Perang Jawa” menggunakan Adobe Photoshop.
2. Merancang *backsound* untuk game edukasi “Perang Jawa”.

1.5 Manfaat

Melalui “Pembuatan Character dan Backsound Pada Game Edukasi “Perang Jawa” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Unuk Siswa Sekolah Dasar” penulis berharap aplikasi ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar dan membaca sejarah.
2. Dapat membantu efektifitas kerja guru dalam memberikan pengarahan sejarah.

3. Dapat mengurangi dampak atau pengaruh negatif dari penggunaan game dan mampu meningkatkan pengetahuan sejarah dengan adanya media game yang beredukasi.