

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Bangsa Indonesia ialah bangsa yang pernah dijajah oleh bangsa asing selama 3 abad lebih. Dalam memperjuangkan kemerdekaan dari para penjajah, pemuda pada zaman tersebut berjuang dengan mempertaruhkan nyawa demi kemerdekaan bangsa Indonesia, mereka rela berkorban untuk kemerdekaan Indonesia.

Seiring berkembangnya teknologi informasi pada saat ini, berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan di Indonesia, salah satunya ialah nilai-nilai kepahlawanan. Tak hanya di level pimpinan negara, melemahnya nilai-nilai kepahlawanan juga terjadi di ranah publik masyarakat. Jajak pendapat ini mengungkap, sebanyak 9 dari 10 responden alias nyaris seluruh responden menilai penghayatan jiwa kepahlawanan di masyarakat saat ini lemah. Semangat rela berkorban dalam kehidupan nyata dinilai melemah oleh 7 dari 10 responden. Lebih jauh, krisis nilai kepahlawanan dalam masyarakat saat ini bisa disejajarkan dengan krisis nilai dalam pengamalan dan penghayatan Pancasila^[3]. Baik Pancasila maupun nilai kepahlawanan sama-sama diamini kebutuhannya oleh nyaris seluruh responden berbagai jajak pendapat ini. Generasi muda yang ada sekarang, mulai lupa akan dasar Negara Pancasila dan sejarahnya. Persoalan Pancasila dan nilai kepahlawanan tampak seperti benang kusut. Bahkan, negara tampak tak berdaya mengurai kekusutan ini. Salah satunya adalah dimensi penanaman nilai kepahlawanan (dan bela negara) yang makin absen dari jalur sistem pendidikan. Padahal, di semua negara yang kuat perasaan kewarganegaraannya, pendidikan merupakan jalur strategis yang dijaga sungguh- sungguh oleh penyelenggara negara. Bangsa yang besar ialah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya dan tidak mengurangi nilai-nilai sejarah dan Pancasila, sehingga dapat membangkitkan rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia.

Saat ini, *game* merupakan media hiburan yang memanfaatkan teknologi. *Game* di Indonesia sendiri sedang banyak diminati para remaja. *Game* yang ada semakin canggih dan menarik. Karena menariknya *game* yang ada sekarang, membuat sebagian kalangan remaja mengalami ketagihan untuk memainkannya, bahkan hingga lupa waktu. Selain itu, *game* sekarang mayoritas memiliki tujuan sebagai media hiburan saja, sedangkan untuk *game* yang memiliki tujuan hiburan serta mengandung informasi sejarah hanya sedikit.

Oleh sebab itu, dipandang perlu untuk dibuat sebuah *game* berbasis FPS (*First Person Shooter*), dimana *game* ini akan mengingatkan perjuangan Bangsa Indonesia. Dimulai dari setelah penjajahan Belanda yaitu Jepang hingga akhirnya bisa merdeka. Ketika kami melihat banyaknya pemuda yang sangat menyukai *game* peperangan berbasis FPS (*First Person Shooter*) seperti *game Counter-Strike, Point Blank, Battle Field*, dsb. Maka kami terinspirasi untuk membuat *game* berbasis FPS (*First Person Shooter*) sehingga pemain yang memainkan *game* tersebut memiliki ketertarikan yang sama seperti pada *game* yang populer saat ini seperti yang disebutkan sebelumnya. Dan dengan *game* ini diharapkan agar para pemuda dapat merasakan suasana ketika pada saat zaman penjajahan dan juga mengetahui sejarah yang terjadi pada saat itu serta bahan penting untuk Indonesia merdeka melalui misi pada *game* ini.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengingatkan zaman penjajahan di Indonesia dengan penyampaian yang berbeda, melalui?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan informasi tentang perjuangan Indonesia ke dalam *game*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari *FeeltheWar* adalah sebagai berikut :

1. *User* yang menjadi target adalah usia 17 – 25 tahun.
2. Berisi informasi sejarah Indonesia setelah dijajah Belanda yaitu penjajahan Jepang, hingga Indonesia bisa merdeka.
3. Terdapat informasi sejarah dari bahan penting saat Indonesia akan merdeka.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Mengingatkan Zaman penjajahan di Indonesia dengan penyampaian yang berbeda dan cara yang menarik, yaitu melalui sebuah *game*.
2. Mengaplikasikan informasi kedalam *game* tentang perjuangan Indonesia dengan menggunakan bentuk *game* perang yang menggunakan basis *First Person Shooter*.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap studi literature

Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan informasi, serta data-data referensi mengenai sejarah Indonesia mulai dari sesudah dijajah Belanda, yaitu Jepang hingga merdeka. Selain itu, juga melalui artikel dan buku sekolah elektronik yang tersedia di internet juga dapat digali informasinya sesuai dengan kebutuhan Proyek Akhir ini.

b. Tahap analisis dan persiapan data

Pada tahap ini, dilakukan pemahaman dan mempelajari bahan penting yang berhubungan dengan Indonesia sesudah dijajah Belanda yaitu Jepang hingga merdeka, serta sejarah dari masing-masing bahan untuk Indonesia merdeka. Selain itu, dilakukan juga analisis data dan pengumpulan data dari kebutuhan aset yang akan dibuat baik aset *game* maupun untuk bahan dokumentasi dan kode enemy AI (*Artificial Intelligence*) yang akan dimasukkan dalam barisan kode yang akan dibuat.

c. Tahap perancangan sistem dan *implementasi*

Pada tahap ini, membuat rancangan system yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Perancangan yang dilakukan ialah merancang design interface, pengkodean program,

aset, multimedia, diagram. Dan dilakukan *implementasi* berdasarkan rancangan yang telah dibuat, baik itu *design interface*, aset, coding. Sourode yang digunakan dalam membangun *game* ialah C# sesuai dengan *software* yang digunakan yaitu Unity. Dalam pembuatan aset digunakan Blender.

d. Tahap pengujian sistem

Pada tahap pengujian sistem, *game* sudah selesai dibuat, kemudian dilakukan pengujian berdasarkan fungsionalitas yang tersedia pada *game*. *User* yang terlibat dalam pengujian *game* ialah remaja, usia 17 hingga 25 tahun.

e. Tahap pembuatan laporan

Pada tahap ini dibuat laporan akhir dan dokumentasi dari proses pembangunan *game* telah diselesaikan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Untuk pembagian tugas anggota, terdiri dari :

a. Jouzu Nasuko

Peran : *Programmer*

Tanggung Jawab :

- Merancang *story line* dan *game play*
- Melakukan coding game
- Merancang *design interface*
- Melakukan *testing* aplikasi kepada user

b. M.Dhio Rizky Putra

Peran : *Game Artist*

Tanggung Jawab :

- Merancang *story line* dan *game play*
- Merancang *terrain*
- Modelling aset *game*
- Merancang pembuatan animasi
- Merancang *backsound music game*
- Melakukan *testing* aplikasi kepada *user*
- Membuat video promosi dan poster

c. Himayatus Sulkhayah

Peran : *Design and documentation*

Tanggung Jawab :

- Merancang *story line* dan *game play*
- Mencari referensi sejarah Indonesia
- Merancang *design interface*
- Merancang *design game*
- Membuat buku PA
- Melakukan *testing* aplikasi kepada *user*