

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa agar tertarik dalam belajar. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan adalah penggunaan media *game* sebagai alat bantu belajar. Dengan perkembangan *game* yang sangat pesat dan banyak diminati masyarakat, maka sudah banyak *game* edukasi (*education game*) yang ditujukan untuk murid – murid sekolah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas dengan cara berbeda.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran dengan materi yang sama pada semua jurusan di SMA. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Shandy Putra Dayeuh Kolot-Bandung, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sejarah masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa, juga terasa membosankan. Dari hasil observasi pada 50 siswa kelas XI SMA Shandy Putra Dayeuh Kolot-Bandung, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut, sehingga siswa tidak mengulang pelajaran karena kurangnya minat untuk belajar sejarah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat Permainan Edukatif Tentang Sejarah Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Bandung dan Semarang Menggunakan *RPG* Maker dimana *game* ini dikhususkan untuk siswa SMA kelas XI yang konten isinya sudah di sesuaikan dengan isi materi pada kurikulum mata pelajaran sejarah untuk SMA kelas XI. *Game* ini dikerjakan secara berkelompok yang terdiri dari 3 orang, dimana setiap

orangnya menangani 2 *level*. Pada proyek akhir ini saya sebagai penulis menangani *level* 3 yaitu berada pada kota Semarang dan *level* 4 berada pada kota Bandung dimana *level* sebelumnya dan level selanjutnya ditangani oleh anggota kelompok yang lain. Bentuk *game* edukasi ini adalah *game* RPG (*Role Playing Game*) yang diperankan oleh seorang tokoh pemain dengan cara menyelesaikan serangkaian misi yang sesuai dengan alur sejarah di kota tersebut. Pemain bisa melanjutkan ke *level* berikutnya dan berpindah kota apabila sudah menyelesaikan *level* sebelumnya hingga selesai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil rumusan masalah, diantaranya adalah :

1. Bagaimana cara memfasilitasi siswa dalam belajar sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Semarang dan Bandung sebagai pelengkap buku dalam proses belajarnya ?
2. Bagaimana cara menyediakan informasi mengenai materi sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Semarang dan Bandung?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil tujuan, diantaranya adalah :

1. Membuat *game berbasis multimedia* yang menyajikan gambaran tentang apa yang terjadi di Semarang dan Bandung pada jaman setelah merdeka.
2. Membuat *game* edukasi sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Semarang dan Bandung dengan *genre* RPG (*Role Playing Game*).

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah *game* ini adalah:

1. *Game* ini menggunakan *genre* RPG (*Role Playing Game*).
2. Pada *game* ini terdapat 6 *level*. Pada proyek akhir ini, penulis hanya akan menangani *level* 3 dan *level* 4.
3. *Study* kasus *game* ini adalah SMA Shandy Putra Telkom Bandung.
4. *Game* di *level* 3 dan *level* 4 bertempat di Semarang dan Bandung.
5. *Game* ini hanya dapat dimainkan personal ke jaringan internet *offline* dan berbasis *desktop*.

1.5 Definisi Operasional

RPG Maker adalah sebuah *game engine* berbasis 2D. *RPG Maker* cocok digunakan oleh para pemula karena terdapat *event click* dan penggunaan *script* sesuai kebutuhan. Cara kerja dari *RPG maker* ini sendiri adalah dengan *drag and drop object* yang diinginkan dan *object – object* tersebut sudah disediakan oleh *RPG maker*, kemudian untuk membuat skenario *gamenya* kita tinggal menyusun alur logika yang sudah disediakan juga oleh *engine* ini.

Adapun manfaat dari *game* ini adalah sebagai berikut:

- Memfasilitasi siswa dalam belajar sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Semarang dan Bandung sebagai pelengkap buku dalam proses belajarnya
- Menyediakan informasi mengenai materi sejarah perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Semarang dan Bandung.

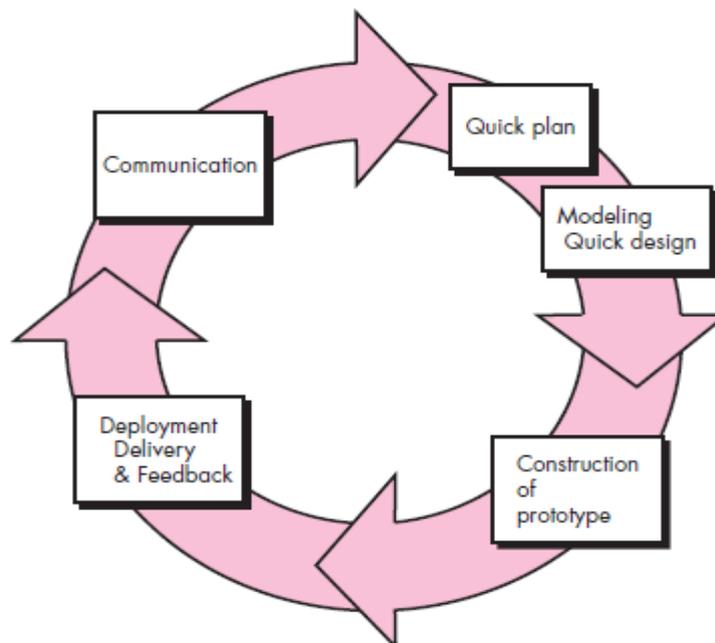
Berikut merupakan daftar dan deskripsi pengguna Permainan Edukatif Tentang Sejarah Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Bandung dan Semarang:

Tabel 1-1 Daftar Deskripsi Pengguna Permainan

| Pengguna | Deskripsi |
|--------------------------------------|---|
| Siswa siswi SMA Shandy Putra Bandung | <ul style="list-style-type: none"> • <i>User</i> dapat mengakses <i>menu</i> : <i>New Game</i> <i>Continue</i> <i>Shutdown</i> • <i>User</i> dapat memilih karakter game yang di inginkan. • <i>User</i> dapat mengendalikan <i>aktor</i> pada papan permainan. |

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang diterapkan pada *game* ini adalah *prototype*. [1]



Gambar 1-1 Metode Prototype

Berikut ini adalah tahap – tahap pengembangan dengan metode *Prototype*

1. *Communication*

Pada tahap ini *developer* bertemu dengan *user* untuk melakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner yang berisi mengenai pendapat mengenai pelajaran sejarah. *User* yang dimaksud disini adalah siswa-siswi SMA Sandy Putra.

2. *Quick Plan*

Setelah berkomunikasi dengan pihak *user* , *developer* dengan secara cepat melakukan perancangan untuk membangun *game* edukasi ini yang disusun sesuai dengan materi untuk tingkat SMA.

3. *Modeling Quick Desain*

Setelah melakukan perencanaan secara cepat, *developer* mulai melakukan permodelan perancangan secara tepat berupa *timeline*, rancangan antar muka (*Interface Desain*) dan rancangan skenario *game*.

4. *Construction of Prototype*

Pada tahap ini *developer* membangun *game* dengan sekenario yang telah dirancang. *Prototype* bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi – spesifikasi perangkat lunak. Jika terdapat kesalahan dalam pembuatan *game* maka pada tahap inilah saatnya memperbaiki kesalahan yang ada pada saat pembangunan *game*. Semua proses pada pembangunan dan perbaikan yang terjadi akan didokumentasikan.

5. *Deployment, Delivery and Feedback*

Setelah pembentukan *prototype*, maka selanjutnya akan diserahkan kepada user akan melakukan evaluasi terhadap *prototype* tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah *game* tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan diulang dari tahap awal yaitu *communication*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1-2 Jadwal Pengerjaan

| KEGIATAN | Jan | | | | Feb | | | | Mar | | | | April | | | | Mei | | | | Jun | | | | Jul | | | | | |
|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|--|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| <i>Communication</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Quick Plan</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Modeling Quick Desain</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Construction of Prototype</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Development, Delivery and Feedback</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |