

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang di era modern ini memberikan warna tersendiri dalam bidang pendidikan. Sekarang ini bidang pendidikan sudah ditunjang dengan penggunaan teknologi yang memadai, contohnya penggunaan media aplikasi atau *game* yang dapat dipergunakan oleh guru dan siswa. *Game* adalah sebuah hiburan yang digemari oleh banyak orang dalam berbagai usia mulai dari yang muda sampai yang tua. Salah satu jenis *game* yang diaplikasikan khususnya oleh siswa dan guru adalah *game* edukasi. *Game* edukasi (*education game*) sebuah *game* yang dibuat untuk media pembelajaran guru dan siswa. *Game* edukasi dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sejarah.

Dalam *game* edukasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sejarah mengandung beberapa aspek yaitu aspek pendidikan dan pengetahuan sejarah penumpasan G 30 S/PKI khususnya di kota Jakarta. Berdasar survei yang penulis lakukan kepada 50 responden siswa siswi di SMA Shandy Putra Dayeuh Kolot - Bandung tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sejarah, berdasarkan survei kesulitan yang dihadapi siswa dan siswi adalah sebagian besar dari siswa dan siswi tidak mengulangi mata pelajaran sejarah dan kurang meminati pelajaran sejarah. Dengan ini penulis tertarik dalam pembuatan *Game* RPG (*Role Playing Game*) tentang Permainan Edukatif Tentang Sejarah Penumpasan G 30 S/PKI Menggunakan RPG Maker. *Game* ini dikhususkan untuk siswa siswi SMA kelas XI dikarenakan materi ada didalam kurikulum yang dipelajari oleh siswa siswi kelas XI sesuai dengan materi G 30 S/PKI. *Game* dikerjakan secara berkelompok yang terdiri dari 3 penulis dimana setiap penulis menangani 2 level. Pada proyek akhir ini saya sebagai penulis menangani level 5 dan level 6 yang berada di kota Jakarta. Dimana level sebelumnya ditangani oleh anggota kelompok penulis lainnya.

Dalam *game* ini disediakan serangkaian misi yang diperankan oleh seorang aktor. *Start* awal aktor berada di kota pertama yang telah ditangani oleh anggota kelompok penulis lainnya mulai dari level 1 sampai dengan level 4 yang sesuai dengan alur sejarah di level kota tersebut. *Game* ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda disetiap levelnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memfasilitasi siswa dalam belajar sejarah penumpasan G 30 S/PKI sebagai pelengkap buku dalam proses belajarnya ?
2. Bagaimana cara menyediakan informasi mengenai materi sejarah penumpasan G 30 S/PKI ?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diambil tujuan sebagai berikut :

1. Membuat sebuah *game* edukasi sejarah penumpasan G 30 S/PKI.
2. Membuat *game* edukasi sejarah penumpasan G 30 S/PKI dengan *genre* RPG (*Role Playing Game*).

## 1.4 Batasan Masalah

Penjelasan batasan masalah *game* ini adalah:

1. *Game* menggunakan *genre* RPG (*Role Playing Game*).
2. Pada *game* ini terdapat 6 *level*. Pada proyek akhir ini penulis hanya akan membahas *level* 5 dan *level* 6.
3. Study kasus *game* ini adalah SMA Shandy Putra Dayeuh Kolot - Bandung.

4. Pada *game* di *level* 5 dan *level* 6 bertempat dikota Jakarta.
5. *Game* ini hanya dapat dimainkan personal ke jaringan internet *offline* dan berbasis desktop.

## 1.5 Definisi Operasional

Dalam defenisi operasional game ini terdapat 3 bagian yaitu, defenisi teknologi dan konten, manfaat game, dan daftar dan deskripsi pengguna.

### a. Definisi teknologi dan konten

*RPG Maker* merupakan *game engine* berbasis 2D. *Game engine* ini cocok digunakan untuk para pemula. Cara penggunaan dari *RPG maker* adalah dengan *drag and drop object* yang di inginkan dan *object* tersebut sudah tersedia didalam database *RPG Maker*. Dalam *RPG Maker* juga tersedia *event* klik serta penggunaan script sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan skenario *game* dengan menyusun alur logika yang sudah disediakan oleh *egine* ini.

### b. Manfaat yang dihasilkan oleh *game* ini adalah :

1. Memfasilitasi siswa dalam belajar sejarah penumpasan G 30 S/PKI sebagai pelengkap buku dalam proses belajarnya
2. Menyediakan informasi materi sejarah penumpasan G 30 S/PKI.

### c. Daftar dan diskripsi pengguna

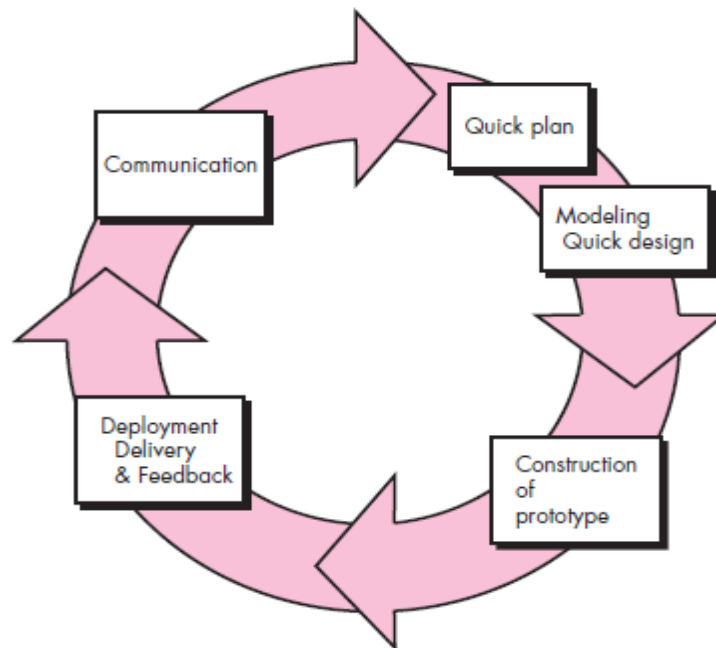
Berikut daftar dan deskripsi pengguna *game* edukasi Permainan Edukatif Tentang Sejarah Penumpasan G30 S/PKI Menggunakan *RPG Maker* :

**Tabel 1. 1 Daftar dan diskripsi pengguna**

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

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam *game* ini yaitu metode *prototype*. [1]



Gambar 1. 1 Metode Prototype

Berikut ini tahapan pengembangan dengan metode *Prototype* :

### 1. *Communication*

Tahap ini *developer* bertemu dengan *user* untuk melakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner yang berisi mengenai pendapat responden mengenai pelajaran sejarah. *Responden* yang dimaksud adalah siswa-siswi SMA Shandy Putra Dayeuh Kolot – Bandung.

### 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 Design*

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

### 4. *Construction of Prototype*

Ttahap ini *developer* membangun *game* dengan sekenario yang telah dirancang. *Prototype* bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi perangkat lunak. Jika terdapat kesalahan dalam pembuatan *game* maka pada tahap ini memperbaiki kesalahan. 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 jadwal pengerjaan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

Tabel 1. 2 Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli					
	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 Design</i>																														
<i>Construction of Prototype</i>																														
<i>Development, Delivery and Feedback</i>																														