

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan salah satu wahana dalam pendidikan suatu bangsa. Suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri banyak Negara di dunia ini yang menempatkan sejarah sebagai unsur penting dalam pendidikan kebangsaan mereka. Hal ini disebabkan adanya keyakinan bahwa materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa.

Pendidikan Sejarah di Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SD hingga SMA. Hingga saat ini, di Indonesia Pendidikan Sejarah masih dipelajari di bangku sekolah, khususnya Sejarah Kemerdekaan Indonesia. Namun, minat siswa untuk mempelajari Sejarah Kemerdekaan Indonesia terus menurun. Menurunnya minat tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang cenderung membosankan, banyaknya materi yang harus dihafal, dan belum lagi tergerusnya nilai-nilai sejarah dan nasionalisme yang mulai hilang tergantikan oleh budaya asing. Berkurangnya minat siswa saat ini disebabkan kurangnya media yang menghibur dan mengedukasi. Dari banyaknya media yang dapat menyajikan materi sejarah Kemerdekaan Indonesia dengan lebih menyenangkan yaitu salah satunya menggunakan aplikasi berbasis *game*.

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui tampilan dan suara. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi.

*Game* edukasi sendiri merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar seseorang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi. Dimana materinya membahas suatu subjek tertentu yang akan memberikan pemahaman lebih baik mengenai sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat mengajarkan pengguna dari *game* edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah.

Untuk menghasilkan sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang *interaktif* banyak cara yang dapat digunakan, salah satunya dengan menggunakan RPG Maker MV. RPG Maker MV adalah software pembuat *game* yang dikhususkan untuk membuat *game type* RPG (*Role Playing Game*). RPG (*Role Playing Game*) atau dalam Bahasa Indonesia disebut permainan peran, yaitu sebuah jenis *game* yang biasanya memakai dasar cerita dan diubah menjadi sebuah permainan. Di Indonesia pengguna *game* RPG sangat pesat hal ini ditandai dengan begitu banyaknya *game* bergenre RPG yang bermunculan di sistem berbasis *android*. *Android* merupakan sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan *computer tablet*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas tentang pendidikan sejarah yang semakin dilupakan oleh anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII pada saat ini serta untuk meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan yang bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, maka dalam penelitian ini akan dibangun sebuah *game* yang bernama Hisotira. *Game* ini dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada karena, *game* sangat mudah diterima oleh

semua kalangan. *Game* yang bergenre RPG (*Role Playing Game*) ini akan menyerupai *game* petualangan yang cara bermainnya mudah dimengerti, namun dengan tambahan informasi sejarah di setiap episodenya.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi *game* edukasi dengan judul **“Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi “Hisotira” Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android”** sebagai judul Tugas Akhir (TA).

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan. Adapun maksud dari penyusunan Tugas Akhir (TA) ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat dan menghasilkan sebuah *game* edukasi bergenre RPG (*Role Playing Game*) yang menarik serta bisa memberikan pembelajaran dan pengetahuan sekaligus tentang sejarah Kemerdekaan Indonesia.
2. Menyampaikan sejarah Kemerdekaan Indonesia melalui *game* ini dan merancang sebuah *game* yang memadukan *gameplay* dan unsur sejarah.
3. Membuat desain *game* “Hisotira” semenarik mungkin sehingga menambah minat para pemain untuk bermain.
4. Sebagai media sarana hiburan di waktu luang.

Sedangkan tujuan dan penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer (AMIK) “BSI Pontianak”.

### 1.3. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini penulis menggunakan dua metode yaitu sebagai berikut:

#### 1.3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* ini adalah metode pengembangan multimedia, dilakukan berdasarkan 6 tahap (Sutopo dalam Munir, 2013:104), yaitu:

##### a. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini untuk menentukan tujuan, jenis, kegunaan dan siapa saja yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan aplikasi permainan ini. Pada penelitian ini penentuan tujuan aplikasi permainan diutamakan untuk anak-anak yang masih di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII untuk mengetahui sejarah Kemerdekaan Indonesia. Jenis permainan ini adalah 2D (Dua Dimensi), bergenre RPG (*Role Playing Game*), dan tidak dibatasi pada waktu untuk memainkannya, bentuk format gambar \*.png, audio dalam format \*.ogg dan \*.m4a.

##### b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap *layout* dan juga untuk menggambarkan aliran satu *layout* ke *layout* lain. *Layout* disini bisa disebut sebagai halaman untuk menyimpan isi menu yang akan ditampilkan.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ini merupakan pengumpulan sekaligus persiapan semua materi yang diperlukan dalam proses pembuatan *game* yaitu termasuk gambar, audio, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan yang dapat diperoleh secara gratis maupun berbayar. Untuk pengumpulan materi disini peneliti mengunduh secara gratis maupun berbayar dari *Steam* dan *internet* termasuk aplikasi RPG Maker Mv, gambar dalam bentuk format *.png*, audio dalam format *.ogg* dan *.m4a*.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini proses pembuatan *game* sesuai dengan diagram alur melalui storyboard yang dibuat sebelumnya, aplikasi yang digunakan untuk pembuatan permainan ini yaitu menggunakan RPG Maker Mv.

e. Pengujian (*Testing*)

Tahap testing yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi *game* dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak, kemudian dilakukan pengujian *blackbox* dalam menguji beberapa fungsi yang salah atau hilang, desain *interface*, kesalahan performa dan lainnya.

f. Distribusi (*Distributioning*)

Pada tahap ini aplikasi *game* yang selesai dibuat akan di *Export* dalam jenis file *Android/IOS*. Tahap selanjutnya file yang telah berhasil di *Export* tadi akan di upload lagi ke *Website 2 APK Builder* untuk mengkompilasi *project* menjadi *Apk*. Dan akan diinstallkan kebeberapa *Smartphone Android*. Tahap ini belum bisa menjadi tahap akhir apabila masih terdapat pengembangan aplikasi permainan (*game*) untuk menjadi lebih baik lagi dan sekaligus menjadi evaluasi untuk pengembangan aplikasi permainan dikemudian hari.

### 1.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi (*Observation*)

Pada saat melakukan pengamatan langsung (observasi) penulis mengamati setiap kegiatan yang terjadi pada subjek penelitian. Pada penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung dimana kondisi anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII saat ini masih banyak yang belum mengetahui dan memahami dengan benar sejarah Kemerdekaan Indonesia Tahun 1945.

#### 2. Kuesioner

Metode penyebaran kuesioner dilakukan untuk mengukur seberapa jauh game dapat dikatakan layak untuk dimainkan dengan mengambil sebanyak 10 responden menggunakan teknik random.

#### 3. Studi Pustaka (*Literature*)

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam pembuatan tugas akhir (TA) agar dapat dijadikan suatu landasan dalam menyelesaikan aplikasi *game* edukasi sejarah Kemerdekaan Indonesia. Penulis melakukan pengumpulan data dengan mempergunakan buku, jurnal-jurnal, artikel ilmiah dan *E-Book (Electronic Book)* serta informasi di berbagai situs yang terdapat di *Internet*.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan *game* ini adalah *game* edukasi ini dibuat menggunakan RPG Maker MV, *game* yang dibangun dengan tampilan 2D (dua dimensi), aplikasi *game* ini bersifat *single player*, *game* ini dibuat untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII, sejarah utama yang diambil dalam *game* ini adalah peristiwa sejarah Kemerdekaan Indonesia Tahun 1945, dimana terdapat 3 peristiwa yang akan dibahas, yaitu Peristiwa Rengasdengklok, Pembuatan Text Proklamasi, dan Pembacaan Text Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, serta terdapat sejarah tambahan lahirnya Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928, pembuatan desain *game* yang meliputi *mapping*, *character*, dan beberapa *picture* yang ada di dalam *game* menggunakan *Adobe Photoshop CC 2017*, permainan ini hanya dikembangkan untuk perangkat sistem operasi *windows* berupa format file *\*.Exe* dan sistem operasi *android* versi 5.0+ keatas, pada sistem operasi *windows*, aplikasi *game* “Hisotira” dapat dijalankan tanpa ada kendala, sedangkan pada sistem operasi *android* masih ditemukan beberapa kendala.

Dengan adanya pembatasan masalah ini penulis berharap tidak terjadi kesalahan atau penyimpangan pokok bahasan.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penulisan Tugas Akhir (TA) ini, maka materi-materi yang tertera pada penulisan Tugas Akhir (TA) ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup yang membatasi permasalahan, dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran dari keseluruhan bab.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai konsep dasar animasi dan teori pendukung.

#### BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak (rancangan *storyboard* dan rancangan antar muka), dan implementasi serta pengujian unit.

#### BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari apa yang dibahas dan saran-saran untuk mencapai suatu hasil akhir yang baik.