

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Mengenal tokoh bersejarah sangatlah penting sebagai bentuk penghormatan dan dalam rangka untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan rasa kebangsaan. Akan lebih baik apabila bisa meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia ini agar menjadi negara yang besar, negara maju dan menghargai para tokoh serta budayanya yang bersejarah. Tokoh bersejarah di Indonesia sangat banyak, bahkan hampir per-wilayah di Indonesia pasti mempunyai tokoh-tokoh yang melegenda. Salah satu tokoh yang melegenda adalah Untung Surapati.

Untung Surapati merupakan seorang tokoh legenda di Indonesia, khususnya tanah Jawa. Tetapi tidak hanya bagi masyarakat Jawa, baik kalangan kawula maupun priayi, namanya juga sangat populer di Kalimantan, Maluku dan Sunda. Kisah hidupnya adalah ikonik tentang heroisme. Sikap heroisme dan militansinya melawan penjajahan Belanda inilah, membuat namanya terangkat jadi tokoh legendaris. Salah satu kisah Untung Surapati yang legendaris adalah kisah tebusannya Kapten Tack di tangan Untung Surapati, Kapten Tack adalah seorang perwira VOC senior. Di zaman modern ini sejarah legenda seperti ini sudah jarang yang mengetahuinya, karena sekarang lebih banyak orang yang lebih sibuk dengan teknologi canggih yang ada.

Teknologi sekarang sudah banyak jenisnya, mulai dari laptop, computer, *smartphone* dan yang lainnya. Kebanyakan masyarakat sudah mempunyai *smartphone*, *Game* di *smartphone* sangat populer karena bisa dimainkan di mana saja. Oleh karena itu jika bisa memasukkan unsur sejarah ke dalam *Game*, maka masyarakat bisa bermain *Game* sekaligus mengenal tokoh sejarah yang ada di dalam cerita *Game* tersebut.

Cerita sejarah Untung Surapati bisa dimasukkan ke dalam *Game Design Document* (GDD). GDD sendiri adalah dokumen yang berisi sebuah rencana dan konsep yang dipersiapkan oleh pembuat *Game* untuk mengembangkan suatu *Game*, yang nanti akan dibagi sesuai bagiannya, seperti *Programming*, *Gameplay*, *Sound*, dan sebagainya. Pembuatan GDD adalah salah satu tahapan yang sangat penting dalam pembuatan *Game*.

Maka dari itu penulis membuat GDD dengan cerita sejarah Untung Surapati melawan Kapten Tack serta prajuritnya di dalamnya. Dengan menerapkan hasil dari GDD ini, diharapkan dapat membantu pembuat *Game* dalam membuat *Game* yang berisi cerita sejarah Untung Surapati, dan nantinya para pemain bisa mengenal tokoh sejarah dan menambah pengetahuan melalui *Game* ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang di hadapi adalah "Bagaimana mengadaptasi cerita sejarah Untung Surapati ke dalam *Game Design Document* (GDD) *Game* berjudul *Jaya Nusantara*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Supaya penelitian tidak menjadi terlalu luas maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi hanya mencapai ke tahapan *Game Design Document*.
2. Penelitian ini mengambil cerita sejarah Untung Surapati melawan Kapten Tack.
3. *Game design document* akan diterapkan ke dalam *Game* berjudul *Jaya Nusantara*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengadaptasi cerita sejarah Untung Surapati ke dalam GDD yang akan diterapkan di *Game* berjudul *Jaya Nusantara*.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Litelatur adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat digunakan, misalnya dengan menggunakan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi website-website yang berhubungan dengan sejarah Untung Surapati dan pembuatan *Game Design Document* (GDD).
2. Studi *Eksisting*, dalam perancangan pembuatan GDD memerlukan studi *Eksisting* yang bertujuan sebagai referensi dalam pembuatan GDD. Studi *Eksisting* ini dimaksudkan untuk mengomparasi atau membandingkan sehingga diperoleh kelebihan dan kekurangan, sehingga penulis dapat mengambil manfaat dan menutupi kekurangannya dari GDD yang sudah pernah dibuat oleh orang lain.

### 1.5.2 Metode Perancangan

1. Pembuatan *Storyboard*, *storyboard* akan dibuat untuk menerapkan cerita Untung Surapati ke dalam cerita *Game* yang nantinya akan dimasukkan ke dalam *Game Design Document* (GDD) dan *Game Jaya Nusantara*.
2. Perancangan GDD, berisi tentang langkah-langkah untuk menerapkan cerita Untung Surapati dan merancangnya ke dalam GDD. Tahap ini akan memberikan gambaran umum terhadap GDD yang akan di bangun.

### 1.5.3 Metode Pengujian

Pada tahap pengujian akan dilakukan perubahan *Game Jaya Nusantara* yang akan disesuaikan dengan *Game Design Document* (GDD) yang telah dibuat. Pengujian dilakukan untuk menentukan apakah GDD yang dibuat bisa di terapkan ke dalam *Game Jaya Nusantara*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan pengumpulan data dan metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil dari tahapan penelitian mulai dari *Game Design Document*, penerapan dan hasil serta evaluasi dari penelitian ini.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.