

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan video merupakan salah satu sarana hiburan untuk mengisi kebosanan dan mengasah aspek kompetitif dalam psikologi manusia. Selain itu permainan video juga dapat dijadikan hobi maupun pekerjaan professional, baik sebagai pengembang maupun pemain. Perkembangan teknologi telah mengembangkan permainan yang dulunya tidak menggunakan komponen digital, seperti catur, kartu, olahraga dan sebagainya, dapat diadaptasi kedalam bentuk digital.

Permainan video, atau video game sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa genre. Genre game juga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pembagian genre game sendiri antara lain strategi (*strategy*), permainan peran (*role playing*), aksi (*action games*), simulasi kendaraan (*vehicle simulations*), olahraga (*sport games*), simulasi konstruksi dan manajemen (*construction and management simulations*), petualangan (*adventure game*), permainan papan dan puzzle (*board and puzzle*). [1]

Di zaman modern, banyak pengembang dari Indonesia mulai membuat video game sendiri, mencakup berbagai genre dan target pengguna, tetapi masih belum banyak game dari Indonesia yang mengadaptasi bagian-bagian dari sejarah Indonesia, dari zaman kerajaan hingga masa reformasi.

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan peristiwa dimana tentara Indonesia dengan sengaja membumihanguskan sebagian besar dari Kota Bandung, untuk mencegah pasukan Belanda yang dibonceng oleh pasukan Sekutu untuk menduduki kota Bandung. Atas kejadian ini, Peristiwa ini dikenang dalam lagu 'Halo, Halo Bandung' buatan Ismail Marzuki, yang melambungkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan nasional. [2]

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, diharapkan pengembangan game "Bandung: Sea of Fire" dapat menambah minat pemain dalam mempelajari sejarah Indonesia. Permainan ini meropidan adaptasi pragmatis dalam menceritakan peristiwa Bandung Lautan Api, dimana permainan ini terinspirasi dari kejadian sebenarnya, dengan alur cerita yang dibuat khusus untuk game ini. Dalam

pengembangan game ini, penulis menggunakan aplikasi pengembangan game Unity Engine versi 5.6 dengan bahasa pemrograman C# (C-Sharp). Unity sendiri dipilih oleh penulis karena penggunaan yang mudah, fitur yang lengkap, dan memiliki dokumentasi penggunaan yang mudah diakses sehingga dapat mempermudah penulis dalam mengembangkan game ini

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan masalah yang sedang dihadapi adalah bagaimana mengembangkan game bertema peristiwa bersejarah yang berjudul "Bandung: Sea of Fire" sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk mengenal peristiwa tersebut.

1.3 Batasan Masalah

1. Game yang dibuat adalah game offline, yang berarti game ini tidak membutuhkan jaringan internet untuk dimainkan.
2. Penelitian ini hanya akan membahas cara pengembangan game dan tidak membahas cara penjualan game ini ke pasaran umum.
3. Game ini hanya dapat dimainkan dalam mode single player/satu pemain.
4. Peneliti tidak membahas tentang komersialisasi game menggunakan iklan ataupun cara lain.
5. Game ini hanya berjalan di dalam sistem operasi Windows 7/8/10/11.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) pada pengembangan game yang berbasis Windows.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi antara lain

1. Bagi Penulis

Memberikan pengetahuan serta pengalaman dalam pengembangan game, serta menjadi tolak ukur kemampuan pengembangan game untuk penulis, berdasarkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis dalam masa perkuliahan.

2. Bagi Akademik

Dapat menjadi referensi ataupun bahan bacaan mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan materi perkuliahan yang telah diajarkan serta sebagai bahan perbandingan ataupun rangka dasar untuk acuan persoalan sejenis.

3. Bagi Masyarakat Umum

Pengembangan game “Bandung: Sea of Fire” dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dan juga media penyampaian, dan menarik minat tentang peristiwa bersejarah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan tata cara serta urutan untuk menyusun sebuah penulisan yang terdiri dari bagian pendahuluan, tujuan serta metode agar penulisan lebih rapi dan terstruktur. Dalam penulisan ini terdapat beberapa bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang masalah yang melatar belakangi penelitian ini dan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Batasan yang dihadapi dalam penelitian, serta sistematika dalam penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini, konsep yang mendasari pembuatan game “Bandung: Sea of Fire” Studi literatur, landasan teori, jenis-jenis genre game, Game Development Life Cycle, pengertian Unity Engine, peristiwa Bandung Lautan Api, bahasa pemrograman C#, serta pengertian dan implementasi skala Likert.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan analisis dan perancangan game “Bandung: Sea of Fire” yaitu dengan cara melakukan analisis kebutuhan sistem menggunakan metode Game Development Life Cycle, yang kemudian diimplementasikan dalam pembuatan game “Bandung: Sea of Fire”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan cara pembuatan game “Bandung: Sea of Fire” yang dikerjakan menggunakan software pendukung, serta pengujian terhadap game yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan game selanjutnya.

