

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mempelajari sejarah penting bagi setiap warga negara Indonesia untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan membentuk karakter bangsa. Namun generasi sekarang cenderung buta dengan sejarah. Amin Siahaan (2013) menjelaskan bahwa generasi sekarang justru menjadi bangsa yang mudah lupa akan sejarah bangsanya. Sejarah dianggap barang kuno, usang, dan ketinggalan jaman. Dengan adanya masalah ini penulis ingin memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk mengenalkan sejarah nasional terhadap pengguna *game* yang nantinya penulis buat dengan harapan dapat menjadi edukasi untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap Indonesia.

Perkembangan *game* yang semakin pesat membuat *game* dikenal mulai dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa. Dahulu ketika tahun 80'an dan 90'an Nintendo *Game Boy* dan Sega merupakan *consol game* yang populer, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain Mario bros dan tetris. Seiring dengan berkembangnya teknologi, hadirnya perangkat mobile seperti *smartphone* dan *tablet* menjadikan perkembangan *game* merambah pada android.

Android merupakan media yang banyak digunakan oleh pengembang aplikasi seluler. Seperti yang termuat dalam “Developer Economics Q3 2013 analyst report”, <http://www.developereconomics.com/reports/q1-2014/> (akses 7 Februari 2014), Sebuah survei menemukan bahwa Android adalah *platform* paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler.

Google play atau yang lebih dikenal dengan *play store* merupakan toko aplikasi android yang disediakan oleh google bagi para pengguna android. Seperti yang tersaji pada play store <https://play.google.com/store/apps/category/GAME>, (akses 7 November 2013), game yang tersedia banyak sekali, mulai dari kategori *game arcade & action, brain & puzzle, card & casino, sports, racing, dan casual*. Dari banyaknya *game* yang ada, masih sangat jarang *game* yang dapat menghibur sekaligus mengandung unsur sejarah nasional indonesia.

Battle of Surabaya atau pertempuran surabaya yang lebih dikenal dengan peristiwa 10 November merupakan peristiwa yang sangat bersejarah bagi Indonesia, sebagaimana dijelaskan oleh (Ricklefs, 1991: 266) bahwa pertempuran surabaya merupakan peristiwa besar yang terjadi pada tanggal 10 November 1945 di Kota Surabaya, Jawa Timur. Pertempuran ini adalah perang pertama pasukan Indonesia dengan pasukan asing setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan satu pertempuran terbesar dan terberat dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas

perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme. Sedikitnya 6000 pejuang dari pihak Indonesia tewas dan ribuan warga sipil mengungsi dari kota Surabaya. Melihat begitu besarnya sejarah dari pertempuran surabaya ini, penulis memutuskan mengambil nama "*Battle of Surabaya*" sebagai judul dari game yang akan dibuat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis bertujuan membuat aplikasi game dengan mengambil judul "*Perancangan Game Mobile "Battle of Surabaya" untuk Platform Android*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana membangun *game* aksi dengan memasukkan edukasi sejarah pertempuran Surabaya".

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas dalam skripsi ini tidak meluas dan dapat diselesaikan dengan fokus, maka perlu adanya batasan masalah antara lain :

1. *Game* ini dijalankan pada *platform* android.
2. *Game* ini dibuat menggunakan Unity 3D dengan Orthello 2D sebagai *framework*-nya.
3. Batasan fitur dalam pembuatan *game* ini meliputi ;

- a. Karakter dalam game ini hanya satu.
- b. Terdiri atas 3 level kesulitan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat *game mobile* aksi dan edukasi sejarah pertempuran surabaya.
3. Dapat mengenalkan sejarah Nasional Indonesia yaitu pertempuran Surabaya melalui permainan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan dan pembuatan game ini yaitu :

1. Bagi penulis

Merupakan syarat utama dalam mencapai kelulusan serta menerapkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh penulis selama masa pendidikan.

2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Sebagai Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.

3. Bagi kalangan umum dan pembaca

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan game android serta mengenalkan sejarah pertempuran surabaya melalui permainan.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul Perancangan Game Mobile “*Battle of Surabaya*” untuk Platform Android ini adalah :

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

a) Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu pengumpulan data dari literature yang berupa artikel-artikel di internet, majalah, buku-buku yang relevan dengan landasan teori atas masalah yang diteliti agar diperoleh suatu pemahaman yang mendalam serta menunjang proses pembahasan mengenai masalah-masalah yang telah didefinisikan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dipecahkan.

2. Perancangan *game*

Merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan bahan untuk program.

3. Implementasi *game*

Membuat desain dan penulisan kode program untuk membuat *game* android.

4. Pengujian

Dilakukan setelah selesai membuat *game* dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan.



1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, dengan uraian masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang dibahas dalam membangun game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan *game*, analisis kelayakan *game* dan perancangan *game* yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan *game* yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas hasil dari tahapan analisis, implementasi desain, uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat dari game tersebut.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan game yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

