

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu sejarah penting di Indonesia ialah Peristiwa Bandung Lautan Api [1]. Peristiwa Bandung Lautan Api adalah peristiwa kebakaran besar yang terjadi di Bandung, provinsi Jawa Barat, Indonesia pada 24 Maret 1946 [1-2]. Sekitar 200.000 penduduk Bandung membakar kediaman mereka sendiri dalam peristiwa tersebut, kemudian meninggalkan kota menuju pegunungan di daerah selatan Bandung[2]. Hal ini dilakukan untuk mencegah tentara Sekutu yang dapat menggunakan kota Bandung sebagai markas strategis militer dalam Perang Kemerdekaan Indonesia.

Hasil kunjungan dan wawancara [3] dengan edukator di Museum Monumen Perjuangan (Monju) menunjukkan media informasi sejarah di Bandung saat ini sudah sangat maju. Misal di Museum Monju, fasilitas yang disediakan sangat lengkap dengan beragam teknologi canggih. Informasi perihal sejarah perjuangan dan perkembangan kota dipresentasikan dengan rapih, jelas dan sangat menarik. Tentunya dengan ini, seharusnya pengetahuan masyarakat akan sejarah Lautan Api sudah sangat familiar.

Hasil survei masyarakat sekitaran bandung menunjukkan banyak masyarakat Bandung yang tidak tau tentang alur peristiwa Lautan Api, kebanyakan di kalangan anak kecil dibawah 10 tahun dan orang dewasa bahkan beberapa hanya tau sebatas lagu “Halo Halo Bandung” [3]. Kebanyakan masyarakat yang paham akan peristiwa Lautan Api adalah merupakan pelajar, atau memiliki profesi diranah pendidikan. Adapun alasan ketidak pahaman karena kurangnya ketertarikan mencari informasi sejarah [3]. Hal ini menunjukkan bahwa media informasi sejarah seperti museum berhasil memaparkan informasi kepada target pengunjungnya saja (orang – orang yang sudah tertarik) tetapi masih kurang cocok untuk banyak masyarakat umum. Belum lagi mempertimbangkan oarang – orang di luar bandung yang mungkin tertarik tetapi kesulitan mendapatkan akses.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sejarah dan kebudayaan. Sejarah bisa menggambarkan masa lalu suatu bangsa, suatu wilayah, suatu tempat dan lain sebagainya. Sejarah juga sebagai pembelajaran, karena dengan sejarah bisa belajar kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan dimasa lalu. Sejarah tidak hanya ada dan

tidak dipelajari tetapi ada untuk jadi pembelajaran, sebuah sejarah itu adalah pembelajaran bukan warisan. Sebab warisan yang bekerja adalah yang mewariskan bukan yang diwariskan. Namun siapa sangka sudah beranjak dewasa, kita dihadapkan oleh rendahnya minat generasi milenial terhadap sejarah[3]. Kaum milenial menganggap sejarah sebagai sesuatu hal yang sangat membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari[3]. Dikarenakan adanya perkembangan zaman sangat pesat membuat sejarah dilupakan dan disangkal.

Salah satu metode pembelajaran yang populer saat ini ialah melalui game edukasi[4]. Banyak kalangan muda hingga dewasa lebih mudah memahami sesuatu dengan metode bentuk visual dan interaktif seperti game [4]. Media lain seperti buku dan video walau sangat informatif, tidak interaktif. Museum sebagai media informasi pun, terbatas pada aksesnya. Perkembangan game di era sekarang pun sangat pesat, banyak pengembang game berhasil mempresentasikan ilmu umum, akademik hingga cerita berdasar sejarah di dunia. Banyak cerita rakyat fiktif hingga serajah asli dari berbagai negara menjadi populer dengan metode ini. Indonesia pun tidak terkecuali, banyak cerita rakyat dan budayanya berhasil dikenalkan hingga luar negara. Walaupun begitu cerita sejarahnya masih kalah dipahami bahkan pada warga indonesianya. Melihat perkembangan game saat ini, referensi penelitian yang menjadi acuan dibagi pada beberapa kelompok. Secara umum telah banyak game edukasi yang telah dikembangkan [4-5]. Banyak juga yang berhasil menerapkan materi sejarah indonesia [4-9]. Namun bentuk media serupa yang bertema peristiwa “Lautan Api” tidak banyak dan skala projeknya kecil [10-12].

Untuk mendukung penelitian, dirancang game edukasi sejarah Indonesia ‘Bandung Lautan Api’ berbasis RPG 2D (Permainan bermain peran) dimana pemain diberi sudut pandang di tempat dan waktu kejadian tersebut berlangsung. Game strategi RPG merupakan media yang sangat cocok untuk diterapkan solusi akan masalah diatas. Perancangan misi dan dialog yang baik dapat meningkatkan keterampilan literal pemain. Matematika dasar dapat diterapkan dalam *puzzle* dan mekanik pertarungan. Kemudian mode eksplorasi dunia dan *crafting* dapat mengembangkan pengetahuan sains pemain. Alur cerita akan menyusun kembali peristiwa ‘Bandung Lautan Api’ secara kronologis berdasar dokumentasi dan peninggalan sejarah yang ada saat ini. Sejarah keseluruhan game RPG ini dibangun untuk peningkatan ketertarikan dan pengetahuan sejarah kemerdekaan Indonesia kepada pemainnya.

Dengan penelitian ini, media game edukasi secara umum dapat semakin berkembang, serta media informasi mengenai serajah indonesia dapat semakin bervariasi dan menarik. Sebagai salah satu negara dengan komsumen industri game digital yang banyak, industri game Indonesia dapat berkembang pesat dan hingga dapat merepresentasikan semakin banyak cerita lokal hingga sejarah Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai cerita sejarah Bandung Lautan Api, yang mengakibatkan banyaknya orang yang tidak mengetahui peristiwa penting ini dalam sejarah Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah Bandung Lautan Api.

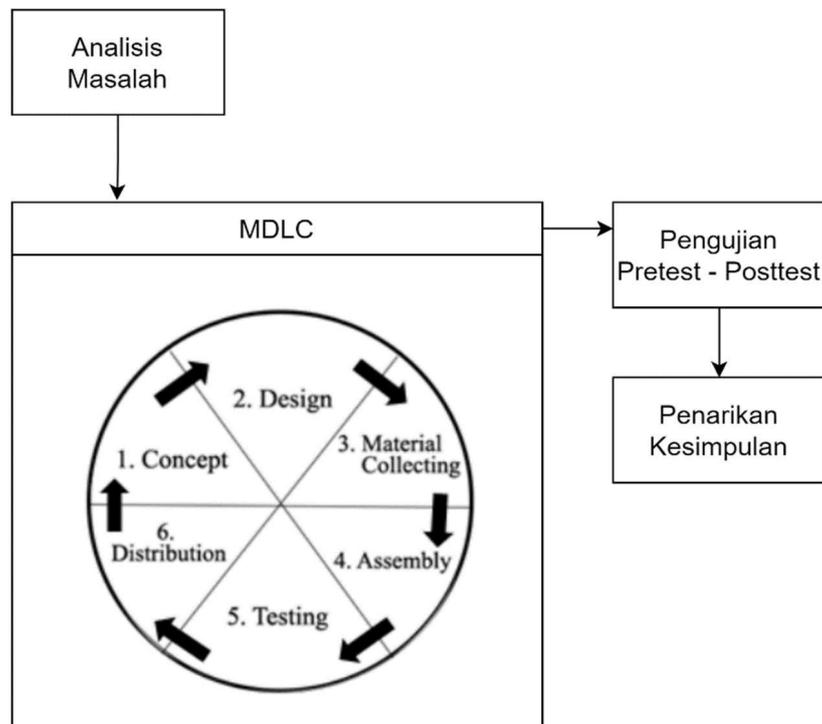
1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Perangkat lunak yang dibuat berupa Game 2D.
- b. Sumber informasi diambil dari buku sejarah “Saya Pilih Mengungsi” dan wawancara edukator pada Museum Monumen Perjuangan.
- c. Game dimainkan tidak multi pemain dan secara offline.
- d. Game dimainkan pada platform android.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun alur penelitian sebagai berikut pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Alur Penelitian

1.5.1. Analisis Masalah

Dari hasil pengumpulan data, dilakukan analisa masalah masalah yang ada pada sistem media informasi Monumen Perjuangan. Analisis dilakukan dengan pengamatan pada tempat peneliitian dan wawancara dengan edukator dan 16 pengunjung. Kemudian dilakukan juga penyebaran kuesioner ke beberapa orang di luar museum untuk kelengkapan data. Hasil analisa digunakan untuk menentukan masalah yang dapat diselesaikan oleh sistem yang akan dibangun.

1.5.2. MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Dalam membangun aplikasi game Bandung Lautan api ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak dengan tahapan yang meliputi:

1. Pengonsepan (concept)

Tahap pengonsepan (concept) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan kepada siapa multimedia di tujukan. Tahap ini menentukan jenis aplikasi yakni game interaktif dengan tujuan edukatif. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini yaitu ukuran dan target. Output dari tahap ini berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin di capai.

2. Perancangan (design)

Tahap perancangan (design) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur proyek, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene dengan mencantumkan semua objek multimedia.

3. Pengumpulan Bahan (material collecting)

Pengumpulan bahan adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut berupa clip-art, graphic, dan audio. Tahap ini dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

4. Pembuatan (assembly)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan proyek didasarkan pada tahap design yaitu storyboard dan scrip cerita.

5. Pengujian (testing)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan proyek apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut sebagai tahap pengujian fungsionalitas dimana pengujian dilakukan oleh pembuat. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan proyek apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, maka akan dibuat tabel pengujian untuk menguji kriteria proyek tersebut.

6. Distribution

Pada tahap ini proyek akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup menampung proyeknya maka kompresi terhadap proyek itu akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

1.5.3. Pengujian pretest - posttest

Setelah proses pengembangan game selesai, dilakukan pengujian untuk menilai efektivitas game sebagai media informasi sejarah, baik melalui uji coba langsung kepada pengunjung museum Monumen Perjuangan, maupun melalui uji coba secara daring kepada masyarakat luas. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur seberapa baik game tersebut dalam menyampaikan informasi yang diinginkan, serta untuk menilai apakah tujuan dari perancangan game tersebut telah tercapai. Data yang diperoleh dari pengujian ini akan dianalisis untuk menentukan tingkat keberhasilan perancangan game sebagai solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah yang diidentifikasi sebelumnya

1.5.4. Penarikan Kesimpulan

Setelah hasil pengujian diperoleh dan dianalisis, langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan yang relevan dari temuan-temuan tersebut. Kesimpulan ini akan digunakan untuk menentukan apakah penerapan game sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi sudah memenuhi harapan dan tujuan yang ditetapkan di awal penelitian. Selain itu, penarikan kesimpulan juga mencakup identifikasi kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan, yang kemudian dapat dijadikan acuan atau patokan bagi penelitian lanjutan di masa mendatang, untuk penyempurnaan lebih lanjut dari game tersebut atau untuk eksplorasi solusi alternatif lainnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugasakhir ini adalah sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, menentukan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pembahasan mengenai berbagai macam konsep dasar dan teori-teori yang menunjang dan ada kaitannya dengan topik penelitian yang diambil.

Bab 3 : Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menganalisis masalah dari yang dihadapi dalam membuat Game Bandung Lautan Api. Bab ini memaparkan analisis sistem terdiri dari analisis masalah, analisis sistem yang dibangun, analisis teknologi yang digunakan, analisis peristiwa Lautan Api, serta memaparkan perancangan sistem game yang dibangun.

Bab 4 : Implementasi Dan Pengujian Sistem

Bab ini menjelaskan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi pemograman, kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang dibangun.

Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.