BAB I. PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang Masalah

Perang Dunia II adalah perang global yang melibatkan banyak negara di dunia, perang yang terjadi selama 6 tahun ini dibagi menjadi 2 blok yaitu blok Sekutu dan blok Poros. Blok Sekutu diisi oleh Uni Soviet, Amerika Serikat, Britania, Tiongkok, Prancis, Polandia, Kanada, Australia, Selandia Baru, Afrika Selatan, Yugoslavia, Yunani, Norwegia, Belanda, Belgia, Ceko, Brazil, Mongolia, Nepal, Meksiko, Peru, Irak, Ethiopia, Liberia, Romania dan Bulgaria, Blok Poros diisi oleh Jerman, Jepang, Italia, Hongaria, Rumania, Bulgaria, Finlandia, Thailand, Irak, Spanyol, Filipina, Vietnam, Laos, Kamboja, Ethiopia, Serbia, Slowakia, Kroasia dan Denmark. Semua Negara yang terlibat pada Perang Dunia II sebelumnya juga terlibat dalam Perang Dunia I, Perang Dunia II terjadi karena ada pihak yang tidak menerima kekalahan pada Perang Dunia I dan memicu Perang Dunia II.

Jerman salah satu negara yang tidak terima dirinya kalah dari pihak sekutu pada Perang Dunia I, Adolf Hitler adalah salah satu tokoh yang memicu Perang Dunia II, ia tidak terima kalau Jerman tunduk pada Sekutu. Adolf Hitler mendirikan sebuah partai yang ia beri nama dengan Nazi, Hitler pun berhasil menguasai Jerman pada saat itu. Pada saat Perang Dunia II Nazi sangat berpengaruh di Jerman bahkan dipihak Blok Poros, dapat diakui senjata yang dimiliki Nazi ini sangat canggih sehingga ditakuti oleh Blok Sekutu pada saat itu.

Selama Perang Dunia II juga banyak negara-negara yang mempunyai senjata yang canggih dan dibuat untuk mengimbangi musuh bahkan menggalahkan musuh. Contoh senjata yang sangat disukai dan ditakuti adalah senjata milik Uni Soviet yaitu AK47 atau AKM, senjata berjenis senapan serbu dengan karabin 7.62 x 39 mm ini memiliki dampak tembakan yang cukup besar sehingga sangat disukai oleh tentara Uni Soviet dan negara lainnya sehingga lebih 100 juta senjata AK47 diproduksi, namun secanggih apapun senjata bila penggunanya tidak mampu memaksimalkan senjata tersebut akan terasa percuma. Mosin-Nagant M91 contohnya, senjata berjenis senapan runduk ini merupakan senjata dengan

mekanisme manual, berkarabine 7.62 x 54 mm dan diciptakan di Rusia pada tahun 1891, senjata ini pernah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi tentara Uni Soviet saat menyerang Finlandia, Simo Hayha adalah pengguna Mosin-Nagant M91 yang membunuh lebih dari 500 tentara Uni Soviet, Saarelainen (2016) menjelaskan bahwa dia memiliki rekor 542 pembunuhan yang tidak akan pernah tertandingi pada saat itu. Simo Hayha mampu menembak 16 kali dalam waktu satu menit, agar ia tidak dapat dilacak oleh Uni Soviet ia tidak menggunakan *scope*, karena *scope* bisa memantulkan cahaya matahari dan akan membuat musuh mengetahui keberadaannya.

Selain senjata-senjata tersebut ada senjata yang bisa memusnahkan 2 kota di Jepang yaitu bom atom, Amerika Serikat lah yang menggunakan senjata tersebut untuk menghancurkan 2 kota di Jepang yaitu Hirosima dan Nagasaki, 2 kota tersebut lenyap hanya dalam sekejap pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945. Serangan ini merupakan serangan balasan dari Amerika Serikan kepada Jepang dan dengan ini menyatakan Sekutu memenangkan Perang Dunia II.

Playerunknown's Battlegrounds atau populer dengan sebutan PUBG adalah salah satu permaian video Komputer Pribadi/*Personal Computer* (PC) yang menggunakan senjata-senjata Perang Dunia II dalam permainannya, *Playerunknown's Battlegrounds* merupakan permaianan video bergenre *battle royale* yang diluncurkan pada tahun 2017, dalam permainan video pemain harus mencari persedian selama permainan berlangsung, mulai dari yang terpenting yaitu senjata, terdapat 28 senjata yang dapat digunakan dari pistol hingga *grenade*. Setidaknya ada 10 senjata yang pernah digunakan pada Perang Dunia II mulai dari *sniper* hingga pistol. Digunakannya permaianan video *Playerunknown's Battlegrounds* untuk dikaji karena bentuk senjata sama seperti yang ada pada dunia nyata dan penggunaan senjata dalam permainan video sangat terlihat nyata atau realistis mulai dari peluru yang digunakan sampai hentakan yang diberikan saat menembak, permainan video ini juga merupakan permainan video yang populer dimainkan dimasyarakat.

Pada penelitian Perang Dunia II banyak topik yang diangkat menjadi sebuah penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Murtamaji (2008) yang berjudul "Gagalnya Perang Antara Amerika dan Uni Soviet (P.D III) di Era Perang Dingin Sekalipun Kedua Negara Adidaya Saling Bersaing Persenjataan dan Terlibat dalam Berbagai Konflik Regional di Belahan Bumi" menurutnya setelah berakhirnya Perang Dunia II, Amerika Serikat dan Uni Soviet adalah negara terkuat yang mempunyai persenjataan yang sangat jauh lebih maju dan menurutnya senjata pemusnah massal yang dalam memicu Perang Dunia III. Penelitian yang dilakukan oleh Murtamaji membahas tentang persenjataan massal contohnya bom atom atau nuklir, pada penelitiannya ia membahas tentang senjata pemusnah massal yang menjadi faktor utama dapat terjadinya Perang Dunia III.

Penelitian selanjutnya dari Alan dan Andhika (2012) dengan penelitian yang berjudul "Desain Pistol-Carbine Converter Glock 18C untuk Kru Ranpur TNI dengan Konsep Kompak" menyatakan sejak jaman Perang Dunia II regu infantri sudah dibagi-bagi menurut spesialisasi masing-masing prajurit, hanya saja sifatnya masih sederhana dan jumlah prajurit dalam satu regu lebih banyak (20-25 orang) karena pada saat itu masih popular metode serangan yang dinamakan "serangan frontal" yang memerlukan jumlah orang yang banyak untuk melancarkannya. Dengan semakin berkembangnya teknologi dari masa ke masa, teknologi senjata dan taktik pertempuran pun semakin berkembang pula sehingga dari awalnya 20 orang dalam satu regu menjadi 12-15 orang saja. Bahkan saat ini jumlahnya semakin berkurang hanya tinggal 7-8 orang saja dalam satu regu, 6 dengan jumlah anggota regu yang sedikit tetapi tetap tidak mengurangi daya gempurnya di medan perang, maka setiap personel di dalam regu diarahkan pada spesialisasi tugas masing-masing sesuai dengan keahliannya.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan satu senjata dan mekanismenya penelitian ini meneliti senjata Perang Dunia II yang berada dalam permainan video *Playerunknown's Battlegrounds* mulai dari sejarahnya, kegunaannya, mekanismenya, hingga bagian-bagian senjatanya dan apa saja senjata Perang Dunia II yang menjadi senjata favorit yang sering digunakan oleh pemain

Playerunknown's Battlegrounds. Permasalahan awal dari perancangan ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya pemain permainan video *Playerunknown's Battlegrounds* tentang sejarah senjata yang digunakan pada Perang Dunia II, karena dengan mengetahui sejarah dengan mekanismenya saat bermain permainan video akan lebih tahu kelebihan senjata dan kekurangan senjata tersebut dan permasalahan lainnya adalah masyarakat hanya mengetaui sejarah tentang Perang Dunia II nya saja tanpa dijelaskan senjata apa yang sudah membuat blok Sekutu menang dan sejarah serta fakta senjata-senjata Perang Dunia II, karena dengan mengetahui senjata apa yang digunakan oleh blok Sekutu dan blok Poros dapat mengubah pola pikir negara mana yang memiliki persenjataan canggih pada masanya dan senjata apa saja yang masih digunakan pada Perang Dunia II sampai saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perancangan ini penting untuk dilakukan karena banyaknya masyarakat khususnya pemain permaianan video *Playerunknown's Battlegrounds* yang kurang mengetahui tentang sejarah senjata, khususnya senjata Perang Dunia II dan banyak fakta-fakta menarik tentang senjata Perang Dunia II, sehingga penelitian ini berdampak pada masyarakat yang lebih mengetahui tentang sejarah dan jenis-jenis senjata yang ada di dunia khususnya yang digunakan pada Perang Dunia II dan sebagai pembelajaran tentang sejarah senjata Perang Dunia II

I. 2. Identifikasi Masalah

Pada beberapa uraian yang ditemukan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- Masyarakat umumnya tidak mengetahui informasi tentang sejarah senjata Perang Dunia II, sehingga kurangnya teredukasi dari sisi pengetahuan senjarah senjata Perang Dunia II.
- Dampak kehancuran dari setiap senjata berbeda-beda banyak tidak disadari oleh pamain PUBG, sehingga mereka sulit untuk mengakhiri musuh dengan cepat pada permainan video PUBG.

I. 3. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian diatas tersebut, maka ditemukan permasalahan yang muncul yaitu bagaimana membuat informasi mengenai senjata-senjata Perang Dunia II yang ada dalam permainan video *Playerunknown's Battlegrounds*.

I. 4. Batasan Masalah

Senjata yang digunakan dalam Perang Dunia II sangat banyak dan berbagai jenis. Maka dari itu perancangan ini di batasi sebagai berikut :

- Batasan sisi objek : yaitu permainan video *Playerunknown's Battlegrounds* adalah permainan video yang popular dimasyarakat. Kumparan (2018) Pengembang permainan video ini, PUBG Corp, mengumumkan pada Selasa (19/6), jika PUBG kini telah dimainkan oleh 400 juta pemain di seluruh *platform*, mulai dari PC, Xbox One, Android, dan iOS. Beberapa senjata Perang Dunia II yang ada dalam PUBG terlihat dari bentuk di permainan video dan dunia nyata sama.
- Batasan sisi subjek : untuk masyarakat yang bermain permainan video *Playerunknown's Battlegrounds.*
- Batasan tempat/waktu : untuk masyarakat pemain PUBG di kota-kota besar di Indonesia.

I. 5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diketahui tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

I. 5. 1. Tujuan Perancangan

1. Memberi informasi tentang sejarah senjata Perang Dunia II.
2. Memberi informasi tentang senjata Perang Dunia II dalam permainan video *Playerunknown's Battlegrounds*.
3. Memberikan referensi senjata terbaik untuk digunakan dalam permainan video *Playerunknown's Battlegrounds*.
4. Menambahnya nilai historis dari senjata Perang Dunia II dalam permainan video PUBG.

I. 5. 2. Manfaat Perancangan

1. Menambah pengetahuan tentang senjata pada Perang Dunia II.
2. Pemain *Playerunknown's Battlegrounds* dapat menambah wawasan pengetahuan tentang senjata Perang Dunia II.
3. Pemain *Playerunknown's Battlegrounds* dapat memilih senjata yang terbaik untuk digunakan dalam permainan video *Playerunknown's Battlegrounds*.
4. Menambah perbandingan senjata Perang Dunia II dengan senjata modern.