BAB 1
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Sejarah pasti dimiliki oleh setiap daerah tidak terkecuali di Indonesia, di Indonesia sendiri terdapat beragam sejarah yang menjadikan Indonesia memiliki banyak suku bangsa. Namun, pada era ini sudah sangat sulit menemukan orang yang masih mengetahui tentang sejarah setiap daerah, dikarenakan kurangnya minat generasi muda untuk mengetahui peristiwa sejarah setiap daerah, menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang cenderung lebih menarik sehingga menggeser keberadaan sejarah yang ada. Meskipun demikian, sejarah di Indonesia memiliki potensi yang luar biasa dan harus didukung oleh pengenalan yang baik..

Dalam uraian di atas keluarlah sebuah ide untuk membuat *game* yang berhubungan dengan peristiwa sejarah. Perkembangan *game* saat ini semakin maju dan tidak akan asing lagi mendengar istilah *game*. *Game* merupakan sesuatu yang sangat dinantikan bagi para pemain *game*, sedangkan bagi para pembuat *game* merupakan tantangan bagi mereka untuk terus melakukan pembaharuan dalam pembuatan *game* yang mereka buat. Adapun *game* edukasi seperti *game* edukasi palawa. *Game* edukasi palawa memiliki kesamaan dalam *game* edukasi peristiwa sejarah dan menggabungkan jenis *game* edukasi peristiwa sejarah dengan jenis *game first person shooter* (FPS). *First person shooter* adalah salah satu jenis *game* (*genre*) yang digemari yang menggunakan pandangan orang pertama di mana pemain seolah-olah menjadi karakter utama dalam game yang berpusat pada permainan di sekitar senjata-senjata dan peluru tempur.

Dalam pembangunan *game* ini *Artificial Intellegence* untuk NPC menggunakan metode *Fuzzylogic*. Alasan menggunakan metode *Fuzzylogic* yang diterapkan dalam *game* ini untuk mengimplementasikan bagaimana cara menentukan respon perilaku NPC musuh terhadap kondisi yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu dibangunnya suatu permainan yang berjudul **"**PEMBANGUNAN *GAME* FPS SEJARAH BANDUNG LAUTAN API".

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumuskan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana cara memberikan pengetahuan peristiwa sejarah peristiwa sejarah daerah Indonesia pada anak.

1. 3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun sebuah *Game* edukasi peristiwa sejarah kemerdekaan Indonesia yaitu peristiwa Bandung Lautan Api.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi *game* ini adalah untuk :sxjxjsjcd

1. Menambah wawasan dan pengenalan kepada anak-anak tentang peristiwa sejarah.
2. Menambah alternatif cara belajar peristiwa sejarah di Indonesia dengan cara bermain *game*.

1. 4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam membangun aplikasi ini,maka penulis membatasi permasalahan yang harus dibangun dan dikerjakan selama membangun aplikasin ini sebagai berikut:

1. Karakter utama yang ditampilkan dalam *game* Bandung Lautan Api adalah karakter TRI (Tentara Republik Indonesia).
2. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang
3. Aplikasi ini bersifat *stand alone*
4. Aplikasi ini menggunakan metode *Fuzzy Logic* untuk menghasilkan respon perilaku NPC terhadap kondisi yang di hadapi.
5. Tidak ada *High Score Entry* karena *game* ini merupakan short level *game* dimana level pertama merupakan *escape point* dan pada aplikasi ini pemain hanya satu orang sebagai *solver*.

6. Pengguna aplikasi *game* untuk anak usia 13 tahun ke atas karena dalam kategori *game* ini mengandung unsur kekerasan.
7. Perancangan level pada *game* ini ada 2 misi, pertama misi 1 di daerah pemukiman penduduk dan misi ke 2 di areal gudang mesiu. Kedua misi tersebut berlokasi di daerah Bandung selatan.
8. *Game* dibangun menggunakan aplikasi *Tools Unity* dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *C#.*
9. Animasi Desain NPC *imaging* menggunakan *Blender.*
10. NPC dalam *game* Bandung Lautan api adalah tentara sekutu (*soldier)*

1. 5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunkan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam tugas akhir ini ini adalah metode *literature*. Studi *literature* adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan jurnal yang mempelajari referensi-referensi yang berkaitan dengan metode *fuzzylogic* dan *website* yang mempelajari referensi-referensi atau yang berkaitan dengan tugas akhir.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

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

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

b. Perancangan (*Planning*)

Perancangan adalah tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Desain (*Design*)

Desain adalah tahap menggambarkan karakter-karakter *game*, baik itu *hero* maupun *background* sebagai map yang akan digunakan.

d. Pengkodean (*Coding*)

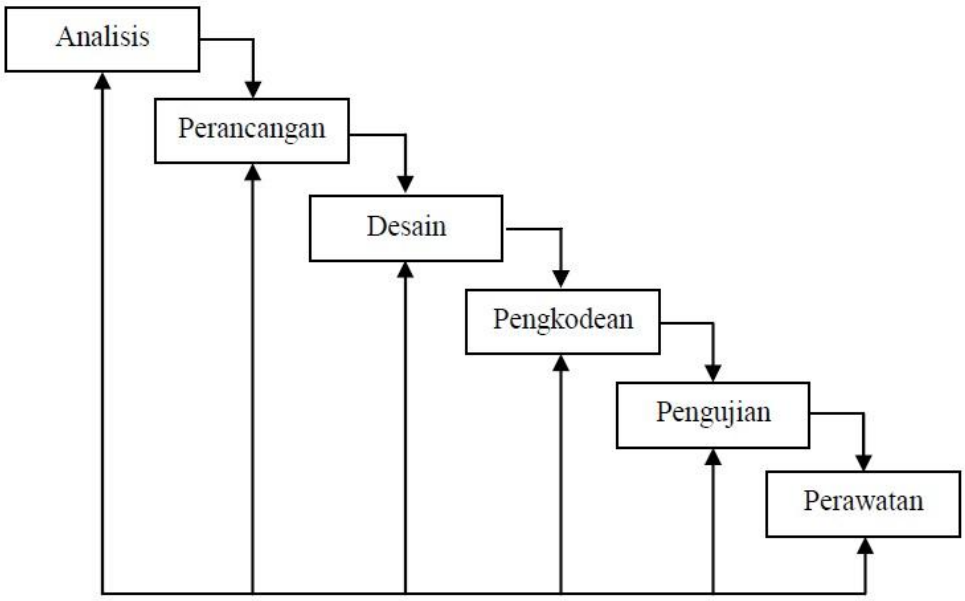
Pengkodean adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

e. Pengujian (*Testing*)

Pengujian adalah tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

f. Perawatan (*Maintenance*)

Merupakan tahap perawatan terhadap aplikasi yang telah dibangun dengan melakukan beberapa pemeliharaan secara berkala.



Gambar 1. 1 *Waterfall* [14]

1. 6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2. LANDASAN TEORI

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

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis masalah dari yang dihadapi dalam membuat Aplikasi *Game* Bandung Lautan Api.

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.