BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan suatu media hiburan yang terus berkembang dan mengalami kemajuan. Bahkan pertumbuhan game saat ini lebih tinggi dibanding media hiburan musik, televisi dan film. Beberapa perusahaan luar negeri bahkan menggunakan game untuk mengedukasi karyawannya, menyampaikan opini serta mencari dukungan dari pengguna teknologi usia muda. Hal ini dikarenakan game tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai media penyampai informasi dan komunikasi yang efektif. Jika dibandingkan dengan Indonesia, pemanfaatan game sebagai media penyampai informasi masih kurang. Padahal dengan memanfaatkan fungsi game sebagai media penyampai informasi, nilai – nilai sejarah dan kebudayaan Indonesia dapat terus dilestarikan [1].

Nilai – nilai sejarah dan kebudayaan Indonesia saat ini mulai hilang dari masyarakat, hal ini seperti yang dikemukakan oleh beberapa tokoh masyarakat. Sekretaris Fraksi Partai Persatuan Pembangunan (F-PPP) MPR RI, Zainuttauhid Sa'adi mengakui bahwa sekarang ini terjadi penurunan dari apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai kepahlawanan. "Menurunnya pemahaman masyarakat kita terhadap nilai-nilai kesejarahan, perjuangan pahlawan-pahlawan kita tentu menjadi keprihatinan kita," Masalahnya, bagaimana menumbuhkan nilai-nilai kepahlawan, perjuangan, dan nilai-nilai kebangsaan itu. Menurut Lukman Hakim Saifuddin, banyak cara untuk menumbuhkan nilai-nilai kepahlawanan. Salah satunya adalah dengan mengekspose orang-orang yang mencegah kejelekan dan menganjurkan kebaikan. "Yang paling penting adalah mereka yang masuk dalam definisi 'pahlawan' tadi harus sering diekspose," katanya. Mengapa? "Sebab masyarakat kita sekarang ini membutuhkan teladan, model, contoh, sehingga orang akan meniru perilaku 'pahlawan' itu," ujarnya [2].

Dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia, salah satu pahlawan yang sangat terkenal dengan perjuangannya melawan penjajah adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro merupakan pribadi yang memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi, sangat taat pada syariat agama dan sederhana dalam kehidupannya meski beliau adalah seorang putra raja. Nilai-nilai positif dari Pangeran Diponegoro ini sudah selayaknya untuk diketahui oleh setiap orang agar dapat dijadikan sebagai teladan terutama bagi masyarakat Indonesia sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membangun sebuah game sebagai media penyampai informasi yang mengangkat cerita tentang sejarah Pangeran Diponegoro. Game yang dibangun berjenis *Role-Playing Game* (*RPG*) yang mana merupakan genre game yang terkenal dengan penyampaian ceritanya yang interaktif. Diharapkan dengan adanya game *RPG* ini, selain menarik untuk dimainkan juga dapat menjadi media penyampai informasi tentang sejarah bagi masyarakat Indonesia pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun game yang berfungsi sebagai media penyampai informasi.
2. Bagaimana membuat orang tertarik untuk mempelajari sejarah Pangeran Diponegoro melalui game.
3. Bagaimana membuat orang mengingat kembali sejarah tentang Pangeran Diponegoro.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi game RPG "Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro".

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun game yang berfungsi sebagai media penyampai informasi.
2. Untuk membuat orang tertarik mempelajari sejarah Pangeran Diponegoro melalui game.
3. Untuk membuat orang mengingat kembali sejarah Pangeran Diponegoro.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Game yang dibangun adalah game berbasis Desktop.
2. Game ini merupakan sebuah produk prototype.
3. Game ini tidak membutuhkan koneksi Internet (*offline*)
4. Sasaran pengguna untuk Game ini adalah pelajar atau umum dengan rentang usia 18 – 25 tahun.
5. Game ini dimainkan secara perorangan (*single player*).
6. Game ini berjenis Role Playing Game (RPG).
7. Grafis yang disajikan dalam game ini adalah grafis 2 Dimensi (2D)
8. Pemodelan yang digunakan adalah UML (Unifed Modelling Language).
9. Game ini dimulai dari awal perlawanan Pangeran Diponegoro terhadap Belanda di desa Tegalrejo yang merupakan awal Perang Jawa hingga akhirnya Pangeran Diponegoro ditangkap oleh Belanda dan diasingkan ke Makassar.

10. Tools yang digunakan untuk membangun game ini adalah XNA Game Studio 3.1 dengan bahasa pemrograman C#, SpriteMaker untuk pembuatan karakter dan FL-Studio untuk keperluan pembuatan *sound effect* dan musik latar.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penelitian ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* serta bacaan-bacaan yang terkait dengan game RPG dan Pangeran Diponegoro.

   b. Observasi.

      Teknik pengumpulan data melalui penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil yakni dengan menganalisa perkembangan game terbaru serta memainkankannya.

2. Tahap pembuatan sistem.

   Teknik analisis data dalam pembuatan sistem menggunakan paradigma sistem secara *waterfall* [3], yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. System / Information Engineering

      Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan sistem tersebut.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan sistem.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Pengujian*

Merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas tentang bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan game hingga implementasi dan pengujian yang mencakup UML sebagai pemodelan yang digunakan, kisah Pangeran Diponegoro sebagai *storyline*, konsep game serta tool pembuatan game XNA Game Studio.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional, storyline dan perancangan antar muka dari game RPG yang dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi berupa game, kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses yang telah dilakukan, apakah tujuan yang diharapkan tercapai atau tidak, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan game ini dalam penelitian selanjutnya.