BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digital Storytelling adalah praktek menggabungkan gambar dengan *soundtrack* yang diriwayatkan termasuk suara, musik dan video [15]. *Storytelling* menjadi suatu bentuk pembelajaran melalui *game* yang efisien dimana pengguna dapat mengerti dan memahami pembelajaran yang disampaikan. Di dalam konsep storytelling pemain tidak langsung memainkan permainannya tetapi diceritakan (*storytelling*) dahulu kisah/alur cerita. Melalui konsep *storytelling* ini pembelajaran yang disampaikan dapat dicerna oleh pemain. *Storytelling* juga dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah dan budaya mengingat adanya suatu penyampaian kisah/alur cerita terlebih dahulu sebelum permainan *game* dimulai.

Pada saat ini, game hanya menjadi sarana bermain dengan manfaat dan tujuan yang tidak jelas. Dalam 10 tahun terakhir ini, storytelling menjadi suatu media edukasi yang diterapkan didalam game [16]. Sudah banyak game-game terkenal yang menggunakan storytelling sebagai media untuk pembelajaran sejarah perang dunia I dan perang dunia II, seperti *call of duty, act of valor*, dll. Indonesia merupakan negara yang syarat dengan sejarah. Hal ini didukung dengan latar belakang Indonesia yang merupakan negara yang dijajah selama 350 tahun lamanya. Tentunya banyak kisah yang dapat dijadikan pembelajaran. melalui sebuah game dengan menggunakan *storytelling.*

Salah satu kisah yang menarik untuk diingat kembali adalah kisah Pangeran Dipenogoro. Pangeran Dipenogoro adalah tokoh bijaksana, dimana Dipenogoro yang merupakan ahli waris tahta kerajaan menolak menjadi pewaris tahta kerajaan Yogyakarta. Karena Dipenogoro melihat adanya campur tangan Belanda dalam mengatur pemerintahan dan menindas rakyat, oleh sebab itu Dipenogoro memutuskan untuk keluar dari kerajaan, dan tinggal bersama masyarakat.

Hikmah yang dapat diambil dari kisah pangeran Dipenogoro ini adalah karakter Dipenogoro yang bijaksana, yang dapat dijadikan contoh untuk

masyarakat didalam menghadapi era globaliasi sekarang ini. Dimana Dipenogoro tidak terjebak dengan jabatan dan lebih mementingkan masyarakat serta hak-hak masyarakat. Karena pada era globalisasi saat ini, masyarakat telah berbudaya barat dan saling menindas satu sama lain.

Dari permasalahan tersebut dibangun sebuah analisis yang berjudul Pengaruh Penerapan Storytelling Pada Game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro sebagai Media Edukasi Sejarah. agar kiranya storytelling dapat menjadi sebuah metode pembelajaran baru menggunakan sebuah game, dengan mengadakan analisis Pengaruh Storytelling Pada Game Lorong Waktu sebagai Media Edukasi Sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirangkai rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana menganalisis pengaruh storytelling terhadap game lorong waktu sebagai media edukasi sejarah.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menganalisis Pengaruh *Storytelling* pada game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro sebagai Media Edukasi Sejarah.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh storytelling pada game Lorong Waktu : Dipenogoro terhadap pengguna.
2. Mengingat kembali perjalanan Pangeran Dipenogoro sebagai pembelajaran sejarah dan budaya masyarakat.
3. Menjadikan game mediasi pembelajaran sejarah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan pada Analisis Pengaruh Storytelling terhadap Game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro sebagai Media Edukasi Sejarah, adalah:

1. *Game* berbasis desktop dengan tampilan 2D.
2. *Game* hanya bisa dimainkan secara *offline*.
3. *Game* dijalankan pada media PC (Personal Computer).

4. XNA Framework 3.1, kumpulan *code-library* yang berkaitan dengan game.
5. SpriteMaker, untuk membuat karakter game (PC, NPC, dan Enemy).
6. FL-Studio, untuk membuat *sound effect* dan musik latar game
7. Storytelling berbentuk text.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

Studi literatur, yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper, e-book* dan bacaan-bacaan yang memiliki kaitan dengan judul penelitian. Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari berbagai macam literatur dengan konsep-konsep yang berkaitan dengan rumusan masalah. Adapun literatur yang dipelajari yaitu *Teori Grafik* 2D, *Teori Digital Storytelling Game, Animation*, dan komponen-komponen lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

b. Observasi.

Tahapan ini dilakukan dengan meneliti mengenai genre, platform, dan lainnya dari game sejenis yang sering dimainkan oleh pemain.

c. Kuesioner

Tahapan ini dilakukan dengan memberikan form kuesioner yang bertujuan untuk melihat dampak terhadap sebelum penerapan storytelling dan sebelum storytelling.

2. **Sistematika Penulisan**

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penulisan tugas akhir, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas teori game, jenis game berdasarkan *platform*, jenis *game* berdasarkan dimensi dari objek-objeknya, jenis game berdasarkan *genre*, teori *digital storytelling game*.

BAB III. ANALISIS dan PERANCANGAN

Akan membahas mengenai analisis game lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro masalah, analisis penerapan storytelling, dan kesimpulan penerapan storytelling, analisis game menggambarkan proses observasi kekurangan storytelling pada game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro, analisis penerapan storytelling menganalisa kekurangan elemen storytelling, menganalisa penerapan elemen storytelling yang akan digunakan, serta kesimpulan penerapan elemen storytelling yang telah dilakukan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan pengujian dan implementasi dari hasil analisis yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi pemograman, aplikasi dalam penelitian ini berupa game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro, kemudian dilakukan pengujian terhadap penerapan storytelling pada game Lorong Waktu : Pangeran Dipenogoro.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.