BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gajah Mada adalah seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman kerajaan Majapahit. Menurut berbagai sumber mitologi, kitab, dan prasasti dari zaman Jawa Kuno, ia memulai kariernya tahun 1313, dan semakin menanjak setelah peristiwa pemberontakan Ra Kuti pada masa pemerintahan Sri Jayanagara, yang mengangkatnya sebagai Patih. Ia menjadi Mahapatih (Menteri Besar) pada masa Ratu Tribhuwanatunggadewi, dan kemudian sebagai Amangkubhumi (Perdana Menteri) yang mengantarkan Majapahit ke puncak kejayaannya [1]. Gajah Mada terkenal dengan sumpahnya yaitu Sumpah Palapa, yang tercatat di dalam Kitab Pararaton. Sumpah Gajah Mada adalah inspirasi dan ”bukti” bahwa bangsa ini dapat bersatu, meskipun meliputi wilayah yang luas dan budaya yang berbeda-beda. Dengan demikian, Gajah Mada adalah inspirasi bagi revolusi nasional Indonesia dan rasa persatuan se-nusantara. Saat ini, Indonesia telah menetapkan Gajah Mada sebagai salah satu Pahlawan Nasional dan merupakan simbol nasionalisme dan persatuan Nusantara.

Banyak peristiwa yang terjadi saat proses penyatuan nusantara yang dilakukan oleh Gajah Mada pada sumpahnya itu, akan tetapi sedikitnya catatan-catatan sejarah yang ditemukan mengenai dirinya. Ini diperkuat oleh pernyataan Renny Masmada yang menurut penelitiannya menyatakan bahwa “kurangnya *manuscript*, catatan sejarah dan situs mengenai Gajah Mada menyebabkan begitu sedikitnya buku, analisis maupun hipotesis mengenai tokoh besar ini. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan kalangan umum secara *online*. Dari total 40 orang, 38 orang diantaranya menjawab tidak mengetahui siapa sosok Gajah Mada dan Sumpah Palapa. Sangat disayangkan sekali jika generasi muda tidak mengerti makna sumpah palapa atau bahkan melupakan sejarah tersebut, padahal banyak pesan-pesan yang terkandung dalam kisah-kisah sejarah tersebut yang kadang terlupakan.

Untuk meningkatkan minat anak–anak terhadap riwayat Gajah mada yang secara umum pola berpikirnya lebih senang bermain diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah penyampaian informasi sekaligus memberikan nuansa menyenangkan di dalamnya. Salah satu medianya bisa berupa *game*, *game* bisa dikatakan sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu informasi, dimana *game* bisa diartikan sebagai bentuk dari multimedia interaktif untuk memberikan pengajaran yang dapat menambah pengetahuan kepada penggunanya melalui suatu media yang unik dan menarik.

Khusus *game* bertemakan sejarah kerajaan Indonesia, memang sudah ada beberapa. Salah satu contohnya *game* Majapahit *War* 2 akan tetapi game ini hanya membahas tentang kerajaan Majapahit tidak spesifik membahas sosok Gajah Mada didalamnya. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media *game* sebagai alat penyampaian informasi sejarah dimana tema yang diangkat dalam *game* tersebut ialah mengenai sejarah Gajah Mada, sehingga selain memperkenalkan sejarah Gajah Mada dalam *game* tersebut juga terdapat informasi yang disajikan dengan cara yang interaktif yang disesuaikan dengan peristiwa yang terjadi pada saat itu. Diharapkan ilmu yang disampaikan dari *game* ini dapat diserap dengan baik oleh pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun *game* sebagai media untuk memperkenalkan sejarah yang berisikan riwayat Gajah Mada saat peristiwa sumpah palapa kepada umum dan khususnya terhadap kalangan siswa
2. *Game* bertema sejarah memiliki kelemahan informasi pengemasan cerita, dan tidak khususnya mengulas sejarah Gajah Mada.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *game* sejarah Gajah Mada. Adapun tujuannya yaitu pengguna mengetahui informasi sejarah Gajah Mada dari awal terjadi sumpah palapa sampai ketika Gajah Mada diangkat menjadi patih di kerajaan Majapahit.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang disajikan diangkat dari sejarah Gajah Mada
2. *Level game* dibatasi sampai 4 *level*.
3. *Game* ditujukan untuk anak-anak usia 13 tahun ke atas.
4. *Game* ini berbasis *desktop*.
5. Menggunakan grafis 2D.
6. Sistem permainan *single player*.
7. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah *research and development.* Penelitian ini adalah salah satu jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Metodologi penelitian dalam skripsi ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur (kajian pustaka) merupakan penelusuran literatur yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang

lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan penelitian.

b. Kuisioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan model *waterfall. Waterfall* merupakan salah satu model pembangunan *sofware*, dimana kemajuan pada prosesnya dilihat sebagai aliran yang mengalir ke bawah seperti air terjun, maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat. Setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan. Tahapan yang meliputi beberapa proses tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis*

Seluruh kebutuhan *sofware* didapatkan dalam fase ini, termasuk di dalamnya kegunaan *sofware* dan batasan *sofware*. Informasi ini diperoleh dengan cara mempelajari literatur dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. *System Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan koding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambara apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

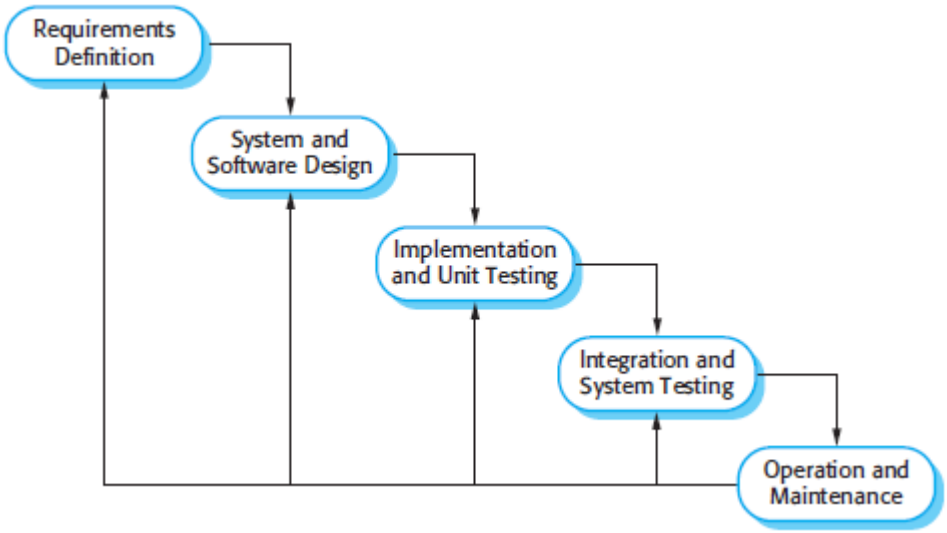
4. *Integration and Testing*

Di tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *sofware* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model *Waterfall*. *Sofware* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

Proses-proses yang terdapat pada model waterfall dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut ini[3]:



Gambar 1.1.Diagram Metode Waterfall [3]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, menguraikan tentang secara singkat tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan *system* hingga implementasi dan pengujian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi analisis masalah. Pada bab ini juga akan menjelaskan analisis dari *game* sejenis dengan *game* yang akan dibuat, serta analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selanjutnya akan dilanjutkan pada tahap perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, jaringan semantik dan prosedural untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dan pengujian sistem dari hasil analisis dan perancangan aplikasi *game* yang telah dibuat dengan menggunakan pengujian *blackbox* dan pengujian *beta*, yang disertai dengan hasil pengujian dari aplikasi *game* yang dilakukan di kalangan sekitar sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat dan berguna untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan pengetahuan orang-orang terhadap sejarah Gajah Mada.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian *game* yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan *game* ini selanjutnya.