



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kita hidup di Negara Kesatuan Republik Indonesia yang sudah merdeka, berdaulat dan diakui secara internasional. Ini merupakan hasil dari perjuangan para pahlawan kita saat masa perjuangan. Salah satu kisah sejarah pahlawan yang ada di masyarakat Indonesia adalah kisah tentang Panglima Besar Tentara Nasional Indonesia Jenderal Soedirman. Seperti yang ditulis tim Buku Tempo dalam bukunya yang berjudul “Soedirman, Seorang Panglima, Seorang Martir” (2012), banyak cerita Jenderal Soedirman yang dapat dijadikan pelajaran. Ia memimpin di usia yang muda, yaitu 29 tahun. Namun, umurnya yang muda tidak membuat karismanya hilang. Berbagai keputusan, strategi dan perlawanan yang dirumuskan oleh Jenderal Soedirman dalam peristiwa tersebut dapat menunjukkan betapa gigihnya pemerintahan Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaan.

Menurut hasil wawancara langsung penulis pada 28 Juli 2017 dengan Sukarjo, seorang di sejarawan museum Sasmitaloka Jenderal Soedirman, beliau mengatakan bahwa peristiwa sejarah penting untuk dipelajari karena dapat memberi manfaat bagi yang mempelajarinya. Sejarah dapat membuat seseorang lebih bijaksana, dan lebih menghargai sesamanya. Sejarah menjadi pedoman yang terjadi di masa lalu untuk pembelajaran masa kini. Hal ini berbanding lurus dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap 10 orang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara pada 13-18 September 2017. 10

dari 10 responden mengatakan bahwa sejarah kepahlawanan Indonesia adalah hal yang penting untuk dipelajari. Namun sebaliknya, tidak satupun yang menganggap dirinya mengenal dan mengetahui betul sejarah tentang pahlawan-pahlawan Indonesia. Hal ini menjadi fenomena yang menarik bagi penulis untuk diangkat.

Permainan digital atau *video game* adalah salah satu media komunikasi visual yang cukup efektif dan sedang berkembang saat ini. Jeff Mummert (2014), seorang pengajar ilmu sosial di *Hershey High School Pennsylvania*, mengatakan bahwa permainan digital dapat menjadi sarana pembelajaran sejarah yang efektif karena pembelajaran disampaikan melewati 3 dimensi, yaitu *experience* (pengalaman), *action* (aksi), dan *agency* (perantara). Hal tersebut membuat proses belajar sejarah lebih *engaging* (melibatkan pengguna), lebih kaya dan mendalam dibandingkan buku teks.

Dalam *video game*, terutama kaitannya dengan sejarah, dibutuhkan *environment* yang mendukung *setting*, *theme* dan *location* dari *video game* tersebut. Maka, perancangan *environment* dalam *game epic historical "The Messenger"* mempunyai signifikansi yang cukup penting. Menurut Olguin (2017), *environment artist* dari *game developer "Naughty Dog"*, *environment* digunakan untuk memberi cerita kepada pemain. Pemain dapat mengetahui seketika kondisi keadaan mereka di dalam permainan tersebut dan dapat menginterpretasi cerita dibaliknya (*Intended Interpretation*). Ditambah lagi, perancangan *environment* yang akurat secara historis dapat memaksimalkan proses visualisasi sejarah yang ingin disajikan dalam *game* (Schell, 2015).

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, maka rumusan masalah dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana rancangan *environment* kota Yogyakarta untuk permainan digital 3D *first-person shooter* “*The Messenger*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Rancangan yang akan dibuat hanyalah rancangan *environment* untuk satu *level*, yaitu rute perjalanan Jenderal Soedirman dari Markas Tentara Keamanan Rakyat (Jalan Jenderal Soedirman No. 75) menuju Gedung Agung (Jalan Malioboro), keduanya berada di kota Yogyakarta.
2. Urutan dari rute yang dilewati dan yang akan dirancang adalah daerah Gondolayu (Jalan Jenderal Soedirman), Kotabaru, dan Suryatmajan (Jalan Mataram – Malioboro).
3. Keakuratan representasi visual *environment* kota Yogyakarta dalam permainan difokuskan pada representasi dalam hal arsitektur serta jenis properti, bukan denah dan tata letak. Denah bangunan dan tata letak dibuat menyesuaikan *gameplay* dan alur penyampaian cerita (*storytelling*).
4. Proses perancangan *environment* meliputi proses dari sketsa, *modelling* dengan konsep *high to low* sampai dengan *texturing*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang *environment* kota Yogyakarta untuk permainan digital 3D *first-person shooter "The Messenger"*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang dapat diambil dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini, penulis mengenal fakta-fakta sejarah terutama mengenai sejarah perjuangan Indonesia dalam Agresi Militer Belanda II. Penelitian ini memberi pemahaman bagaimana proses studi dan riset mengenai fakta-fakta tersebut dan bagaimana mengkajinya sebagai suatu desain atau rancangan. Penelitian ini juga mengasah kemampuan mendesain sampai kepada teknis pembuatan *environment* dengan aplikasi 3D sampai kepada penerapannya pada *game engine*.
2. Manfaat yang dapat diambil oleh orang lain melalui penelitian ini adalah pengetahuan mengenai peristiwa sejarah, terutama Jenderal Soedirman dalam Agresi Militer Belanda II melalui proses *gamification*, yang di dalam permainannya, *user* terlibat langsung dalam peristiwa tersebut.
3. Laporan ini juga dapat digunakan sebagai sumber informasi tambahan dan menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya, serta untuk pengembangan kredibilitas perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.