



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

Menurut Aristoteles sejarah adalah suatu kejadian masa lalu yang ada buktibuktinya seperti catatan, *record*, dan bukti lain yang konkrit. Sejarah Kerajaan di Indonesia merupakan suatu hal yang kerap banyak dilupakan oleh masyarakat Indonesia. Dalam sejarah Indonesia sangat banyak hal-hal yang dapat kita pelajari baik dari sisi budaya maupun nilai-nilai moralnya, salah satunya adalah peristiwa perang saudara yang terjadi saat masa kejayaan Kerajaan Banten.

Kerajaan Banten yang waktu itu merupakan salah satu Kerajaan yang besar terpendang di Asia oleh orang-orang Eropa, sehingga Belanda dan Inggris pun bersaing untuk mendapatkan perhatian Kerajaan Banten sehingga suatu saat VOC yang merupakan utusan Belanda mengadu domba sang anak dengan sang bapak yang waktu itu merupakan Pemimpin Banten.

Peristiwa adu domba ternyata masih ada sampai sekarang terutama di Indonesia sendiri, salah satu contohnya adalah peristiwa Papua Banyolan yang di mana terdapat sekelompok orang yang melakukan adu domba. (sumber : <http://www.konfrontasi.com/content/tokoh/jangan-jadikan-insiden-papua-banyolan-dan-adu-domba>).

Dari data yang didapat melalui sebuah kuesioner, penulis menemukan bahwa 74 dari 106 responden tidak mengetahui makna sebenarnya dari adu domba dan mereka juga tidak tahu dari dampak adu domba, tetapi kebanyakan dari mereka

mengetahui bahwa adu domba itu tindakan yang tidak benar. 73 responden juga mengaku tidak mengetahui bahwa di Indonesia masih ada kejadian adu domba.

Penulis ingin membuat sebuah *video game* mengajarkan kepada anak-anak nilai-nilai moral dengan cara yang menyenangkan. Stephen Crane (2012) mengatakan bahwa *video game* memiliki dampak yang lebih banyak daripada media lainnya seperti buku, karena di dalam *video game* pengguna juga dilibatkan dalam interaksi yang ada di dalam *video game* sehingga pengguna merasa menjadi bagian dari *video game* tersebut. Sehingga kategori *video game* yang cocok untuk tercapainya tujuan ini adalah *side scrolling narrative game*.

Pitss (2012) mengatakan bahwa dengan menggunakan lebih dari 1 indera maka kita akan dapat lebih mudah dalam menerima dan memproses suatu informasi, dan dalam *game* pada umumnya melibatkan 3 dari 5 indera kita sehingga membuat *game* cocok menjadi salah 1 media pembelajaran.

Dede (2009) mengatakan bahwa *Immersion* adalah suatu kesan yang membuat kita merasakan suatu pengalaman yang realistik. *Immersion* juga dapat membantu para pemain agar dapat lebih merasakan apa yang sedang terjadi di dalam suatu *video game*, maka dari itu dibutuhkan suatu *environment* yang dapat menjadi pendukung dalam suatu *video game* agar pemain dapat merasakan *immersion* sehingga pemain menjadi lebih tertarik untuk memainkannya..

Fitchett (2017) mengatakan bahwa *video game* memiliki beberapa elemen yang mendukung terciptanya suatu *video game*, salah 1nya adalah *environment*. *Environment* dapat menjadi suatu hal yang mendukung agar pemain dapat merasakan suasana dan *mood* yang sesuai dan mendukung *game* yang berjenis *narrative game* ini.

Dari tulisan di atas maka penulis ingin membuat sebuah *video game* yang ber-genre *2D side scrolling narrative game* yang bertujuan untuk mengajarkan kepada anak-anak nilai-nilai moral yang benar dari usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *environment* dalam *2D side scrolling game* Perang Saudara?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. *Environment* Perang Saudara yang dirancang meliputi 3 level yang meliputi daerah Keraton Surosowan, daerah Tirtayasa, dan Hutan sekitar Banten yang akan menjadi topik dalam pembuatan proposal tugas akhir. Setiap tempat tersebut memiliki keunikannya masing-masing dan kesulitan yang berbeda sehingga dapat membuat pemain jadi tertarik dan tidak bosan. Kesulitan dalam pembuatan rintangan bagi pemain akan disesuaikan dengan umur pemain.

2. Target *user mobile game* “Perang Saudara”

Demografi : 8-11 tahun, semua jenis kelamin, kalangan menengah.

Psikografi : pengguna *mobile device*, bermain saat ada waktu luang, cukup memahami *mobile device*.

Geografis primer : Tangerang

Geografis sekunder : Seluruh Indonesia

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *environment* untuk *mobile game* “PERANG SAUDARA” sehingga dapat membantu mengajarkan pesan-pesan moral kepada anak-anak di usia yang tepat.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode kualitatif dan juga kuantitatif. Metode kualitatif yang akan penulis terapkan adalah mengumpulkan data dengan cara observasi ke tempat-tempat yang menjadi referensi dalam pembuatan tugas ini. Penulis juga akan melakukan wawancara kepada orang-orang yang ahli dalam sejarah Kerajaan Banten.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA