



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

Sebelum Republik Indonesia berdiri, di Indonesia sendiri telah berdiri banyak sekali kerajaan, mulai dari kerajaan besar seperti Majapahit hingga kerajaan kecil seperti Ho-Ling. Kerajaan – kerajaan tersebut perlahan runtuh karena beberapa faktor seperti perekonomian melambat hingga terjadinya adu domba. Adu domba merupakan perumpamaan dari kegiatan yang dilakukan untuk memecah belah suatu kelompok atau individu dengan kelompok lainnya agar kekuatan kelompok-kelompok tersebut hancur dan memudahkan kelompok pengadu domba tersebut mencapai sesuatu yang diinginkan. Adu domba sendiri sudah ada sejak zaman Kerajaan di Nusantara, salah satunya terjadi pada Kesultanan Banten yang pada saat itu dipimpin oleh Sultan Ageng Tirtayasa, yang hendak digulingkan kedudukannya oleh VOC melalui anaknya sendiri, Sultan Haji. Praktik adu domba itu sendiri masih banyak dilakukan di Indonesia, salah satu contohnya adalah insiden Papua Banyolan oleh sekelompok orang yang melakukan adu domba untuk memisahkan Papua dari Indonesia (sumber: <http://www.konfrontasi.com/content/tokoh/jangan-jadikan-insiden-papua-banyolan-dan-adu-domba>). Adu domba sendiri akan berdampak buruk bila dilakukan, terutama terhadap masyarakat yang mudah terprovokasi. Akibatnya, sekelompok masyarakat kecil tersebut perlahan akan mengalami perpecahan hingga menyebar ke masyarakat luas di Indonesia. Apabila hal tersebut terjadi, maka kemungkinan Indonesia akan mengalami kemunduran yang sama dengan Kesultanan Banten pada masanya.

Pada saat ini, kisah dan sejarah kerajaan - kerajaan itu perlahan mulai terlupakan oleh kebanyakan masyarakat di Indonesia. Beberapa kerajaan diceritakan pada buku – buku pelajaran di sekolah, tetapi tidak semua kerajaan diceritakan secara detail di sana. Karena hal inilah tidak semua kerajaan dikenal baik oleh anak -anak di Indonesia. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah disebar, dari 103 responden, sebanyak 87 persen lebih menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan *video game*, dan sebanyak 69 persen, anak – anak masih belum mengetahui makna sebenarnya dari adu domba itu sendiri.

Atas hasil data dan fenomena tersebut, penulis membuat permainan digital agar siswa dapat lebih mengenal sejarah kerajaan di Indonesia sekaligus mengingatkan betapa bahayanya adu domba ini karena dapat menyebabkan perpecahan di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada proposal tugas akhir ini adalah:

Bagaimana merancang karakter untuk permainan digital berjudul “Perang Saudara”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan karakter dibatasi sesuai dengan cerita yang dimuat, berupa karakter utama dan karakter tambahan.

Karakter utama berupa Sultan Ageng, Syekh Yusuf, dan Pangeran Purbaya

Karakter tambahan atau NPC berupa Sultan Haji dan Pasukan VOC.

2. Target merupakan anak – anak berusia 8-11 tahun.
3. Target berdomisili di Tangerang, Banten.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang karakter yang akan ditampilkan pada permainan digital “Perang Saudara”. Tugas akhir ini juga dibuat dengan tujuan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk penulis, menambah pengetahuan dan pemahaman dalam proses mendesain karakter pada media *game* serta menjadikan karya ini sebagai portofolio untuk kedepannya.
2. Untuk program studi Interaction Design UMN, menambahkan karya baru yang bisa dijadikan referensi untuk para mahasiswa baru.
3. Untuk target user, menceritakan kisah dari Kesultanan Banten sekaligus mengajarkan Moral, bahaya dari adu domba.

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A