



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Matanasi (2016), metode pembelajaran sejarah kini membosankan. Hafalan tanggal dan nama yang terlalu banyak, membuat pelajaran sejarah menjemukan. Sedangkan inti dari pelajaran sejarah adalah memahami tokoh-tokoh pahlawan menghadapi peristiwa besar yang tercatat dalam sejarah Indonesia. Ilmu sejarah seharusnya dapat menimbulkan semangat remaja untuk berkarya dan meraih impiannya. Di dalam dunia pendidikan di Indonesia nilai akhir kerap menjadi inti pelajaran tanpa harus memahami nilai-nilai positif sejarah, hal tersebut membuat mereka hanya belajar sejarah tanpa belajar nilai positif yang sesungguhnya. Dalam arti lain, memahami pengalaman yang ada dari peristiwa atau pelaku sejarah. Hal tersebut menjadi alasan utama mengapa topik ini dipilih

Oleh karena itu metode pembelajaran alternatif dengan permainan digital diperlukan. Menurut Trépanier (2014) dalam artikelnya “The Assassin’s Perspective: Teaching History with Video Games” membahas cara yang sangat efisien dalam mempengaruhi siswa belajar adalah dengan menggunakan permainan digital. Metode tersebut meninggalkan dampak, rasa keingintahuan dan pemikiran yang kritis pada siswa. Dalam permainan yang membahas sejarah tentunya ada unsur yang ditambahkan untuk menarik peminat pemain, contohnya dalam permainan Assassin’s Creed yang pada permainan pertamanya membahas kaum Nizari melawan Crusaders. Sehingga menimbulkan rasa tertarik pada pelajar untuk

mencari tahu lebih lanjut dan bisa mengkorelasikan dirinya dengan tokoh yang berada di permainan.

Bandung Lautan Api adalah peristiwa di mana rakyat membumi hanguskan kota Bandung karena tidak rela kotanya diduduki oleh Belanda. Kejadian diawali ketika rakyat menuruni bendera Belanda pada tahun 1945 dan dari kejadian itu rakyat Bandung diberikan beberapa ultimatum. Ultimatum itu berupa pengosongan Bandung Utara dan akhirnya pengosongan Bandung Selatan. Peristiwa tersebut berakhir dengan pembakaran kota Bandung Selatan.

Perancangan tokoh dipilih agar dapat menimbulkan rasa relasi pemain dengan tokoh. Menurut Sklar (2009) kreator dapat menimbulkan rasa simpati terhadap tokoh dengan kemampuan *storytelling*, desain latar belakang tokoh, dan desain tokoh yang baik. Komputer dipilih sebagai sarana yang dipakai karena memiliki fleksibilitas kontroler yang tinggi. Dingman (2017) mengatakan *mouse* dan *keyboard* adalah kontroler yang memiliki fleksibilitas dan akurasi yang tinggi. Maka kontroler tersebut dipilih oleh penulis agar memberikan keleluasaan untuk bermain.

Selain peristiwa sejarah yang diambil, perancangan tokoh dapat menarik minat orang untuk memainkan permainan. Contoh permainan populer yang mengangkat tema sejarah dan dapat menarik minat pemain dengan tampilan dua dimensi adalah *Valiant Hearts*, permainan karya *Ubisoft Montpellier* yang mendapatkan rating 7.7/10 pada situs *rating* permainan digital *ign.com*. *Valiant Hearts* berlatar belakang Eropa dan mengangkat tema perang dunia pertama.

Adapun permainan lokal yang memiliki tampilan visual dua dimensi adalah *Inheritance: Boundary of Existence* yang mengambil latar belakang di kota Garut, Jawa Barat. Maka dari itu penulis memilih topik Bandung Lautan Api dengan tampilan visual dua dimensi untuk dikembangkan sebagai permainan digital. Dengan melakukan penelitian topik tersebut, penulis berharap pemain lebih peka terhadap peristiwa bersejarah di Indonesia. Permainan dapat situasi yang berada pada tahun tersebut dan unsur kerakyatan yang ada pada masyarakat selama terjadinya peristiwa Bandung Lautan Api sebagai tujuan akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam riset ini adalah: Bagaimana merancang tokoh yang dapat diaplikasikan dalam permainan dua dimensi “Lautan Api”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang ada tidak terlalu luas, maka diberikan beberapa batasan masalah untuk dapat memudahkan pembaca, yaitu;

1. Jenis tokoh yang akan dirancang:
 - a. Protagonis. Tokoh utama bernama Arsa yang dimainkan oleh pemain.
 - b. Antagonis. Tokoh bernama Waltz Jan Pieters yang merupakan lawan utama pada permainan.

c. tokoh *non-playable* berjumlah delapan tokoh di antaranya adalah paman Mahawira, Keluarga Arsa dan anak buah Waltz Jan Pieters.

2. Segmentasi pemain.

a. Usia: 15-18 tahun.

b. Tingkat pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA).

c. Berdomisili di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi (Jabodetabek).

d. Kelas Ekonomi: Menengah ke bawah.

3. Platform game bergenre *puzzle adventure*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Menghasilkan tokoh yang dapat diaplikasikan dalam permainan dua dimensi “Lautan Api”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis. Dengan merancang tugas akhir ini, akan mengembangkan kemampuan mendesain. Adapun manfaat lain bagi penulis adalah menambah wawasan perancangan tokoh dan menambah *portfolio*.
2. Bagi Pembaca. Pembaca akan lebih tertarik untuk belajar sejarah dengan melalui permainan digital dua dimensi. Mengenalkan peristiwa Bandung Lautan Api dan memberikan gambaran proses perancangan tokoh kepada pembaca.
3. Bagi Universitas. Dapat menjadi referensi tahap perancangan tokoh bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Menjadi lulusan *Interaction Design* yang mampu bersaing secara international.