

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai adalah perancangan game sejarah Mbah Bungkul *genre side scrolling*. Hal ini dilatar belakangi oleh peninggalan makam Mbah Bungkul di taman Bungkul yang memiliki cerita dengan versi yang berbeda-beda dari beberapa sumber masyarakat yang mana kejadian ini dulu pernah ada. Seperti yang dijelaskan bentuk Desa Bungkul masih ditemukan di peta Surabaya terbitan 1872. Bahkan dalam peta Surabaya 1900, desa ini tampak luas dan dipenuhi sawah di bagian barat. Nama Mbah Bungkul ditemukan di Babad Ngampeldenta terbitan 2 Oktober 1901 yang naskah aslinya terdapat di Yayasan Panti Budaya Jogjakarta. Selain itu, juga ada Babad Risakipun Majapahit Wiwit Jumenengipun Prabu Majapahit Wekasan Dumugi Demak Pungkasan yang disimpan di Perpustakaan Reksopustoko Surakarta yang menceritakan bahwa Mbah Bungkul memang pernah ada.

Secara umum masyarakat sendiri belum tentu mengenal siapa Mbah Bungkul atau yang disebut Sunan Bungkul yang terdapat di dalam taman Bungkul saat ini. Sejarah Mbah Bungkul memiliki berbagai macam versi cerita diantaranya adalah Ki Supo atau Sunan Bungkul yang menyebarkan agama Islam di Jawa serta Mbah Bungkul juga disebut sebagai mertua Raden Paku yang lebih dikenal sebagai Sunan Giri. Sejarawan asal Belanda, GH Von Faber, juga mengakui kesulitan melacak tokoh ini. Pada bukunya, *Oud Soerabaia* (1931), Faber

mengatakan tokoh ini diliputi oleh misteri. Siapapun yang berusaha menguak akan celaka. Meski demikian, banyak juga kisah-kisah soal Mbah Bungkul di tengah masyarakat. Sebuah kisah menyebut Mbah Bungkul dulu bernama Empu Supa, tokoh masyarakat semasa Kerajaan Majapahit di abad XV. Tokoh ini disebut-sebut punya andil dalam penyebaran agama Islam di tanah Jawa, khususnya di sekitar Surabaya (<http://www.dream.co.id/jejak/berburu-air-bertuah-di-makam-mbah-bungkul-surabaya-140609e.html>). Dari pernyataan di atas penulis ingin mengkaji tentang Mbah Bungkul dengan tujuan untuk menginformasikan tentang sejarah Mbah Bungkul. Media yang penulis gunakan adalah *Game*.

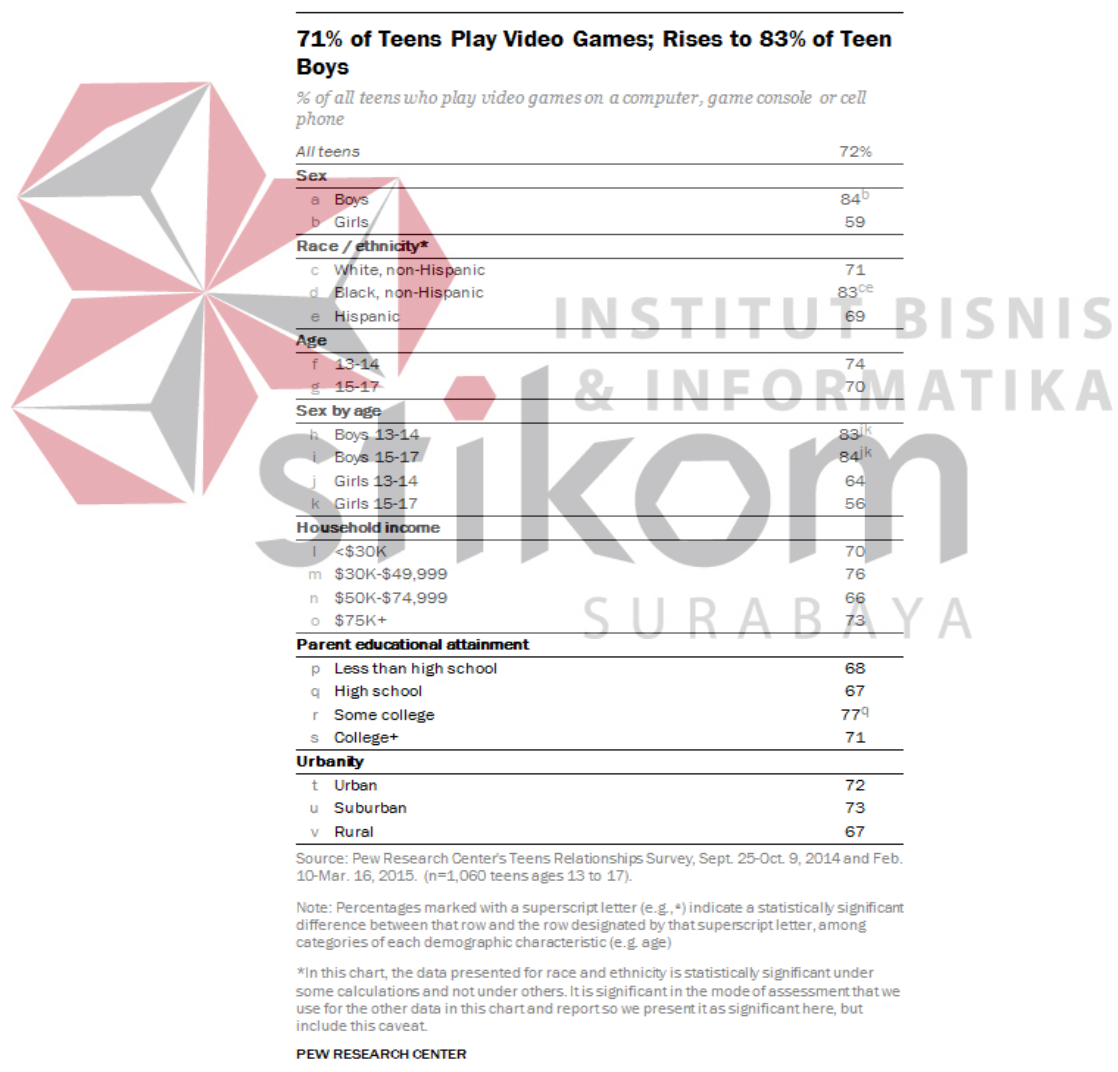
Alasan penulis menggunakan game adalah seperti yang dilansir *The New Media Institute* (<http://www.newmedia.org>) bahwa *We don't need more time in the classroom to learn how to think and perform in the face of real-world challenges. We need effective, interactive experiences that motivate and actively engage us in the learning process. This is where game-based learning comes in. As it turns out, for many years, videogame designers have been producing and refining highly motivating learning environments for their players to enjoy.*



Gambar 1.1 Contoh Game
(sumber : <http://www.Google.com/mobile game>)

Dan juga yang dilansir *tech times* bahwa *It's true that playing a video game involves more interaction than watching a film or television series. With Until Dawn, for example, scenes pause as players are forced to decide who lives and who dies: and sometimes, players must make that choice quickly. This interaction means that the player becomes part of the story and not just an inactive participant. "The thing about a video game is that it's so immersive," says Jane Jensen of Pinkerton Studios and the writer behind the classic Gabriel Knight video games. "You actually role-play the main character, so it's very powerful when emotional events -good and bad - happen to that character. That's*

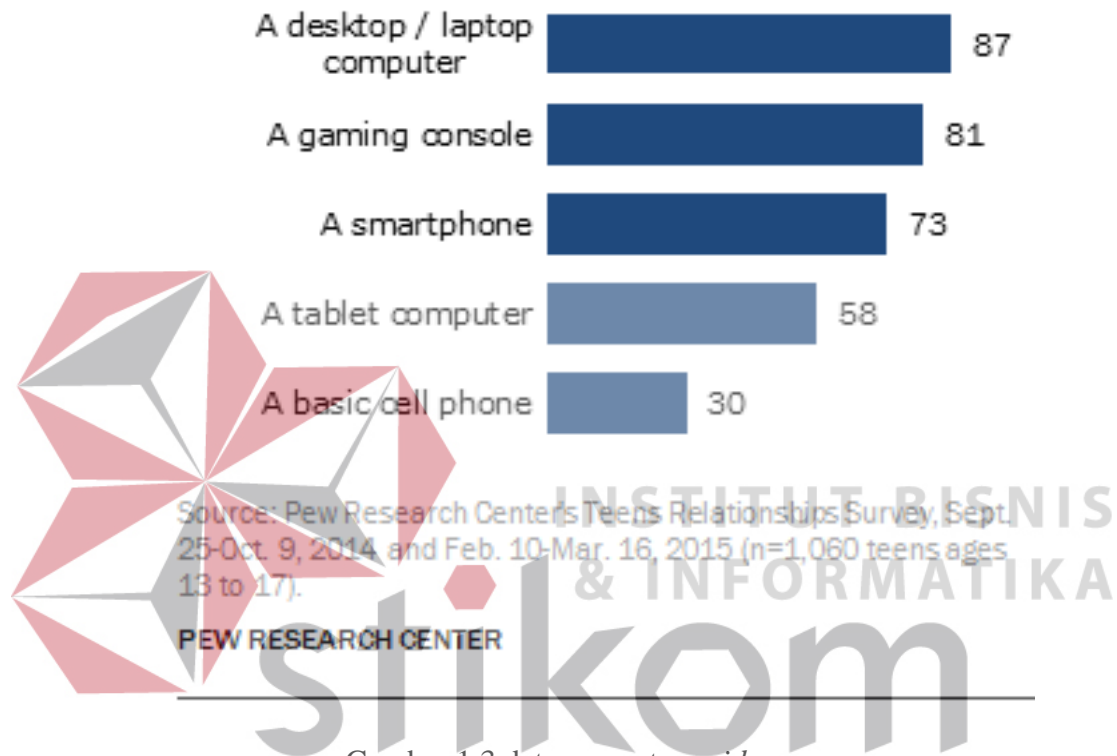
happening to you. It has the potential to be a much stronger connection that you'd feel to a character in books or films." (<http://www.techtimes.com>). Menurut data dari situs PewResearchCenter (<http://www.pewinternet.org>) bahwa persentase remaja bermain *video games* sangat besar yaitu sekitar 71% dan juga bahwa game sebagai media yang bisa dijadikan sebuah permainan sekaligus pembelajaran. Penelitian ini telah disurvei pada tahun 2014 sampai 2015.



Gambar 1.2 data persentase *video game*
 (sumber : <http://www.pewinternet.org>)

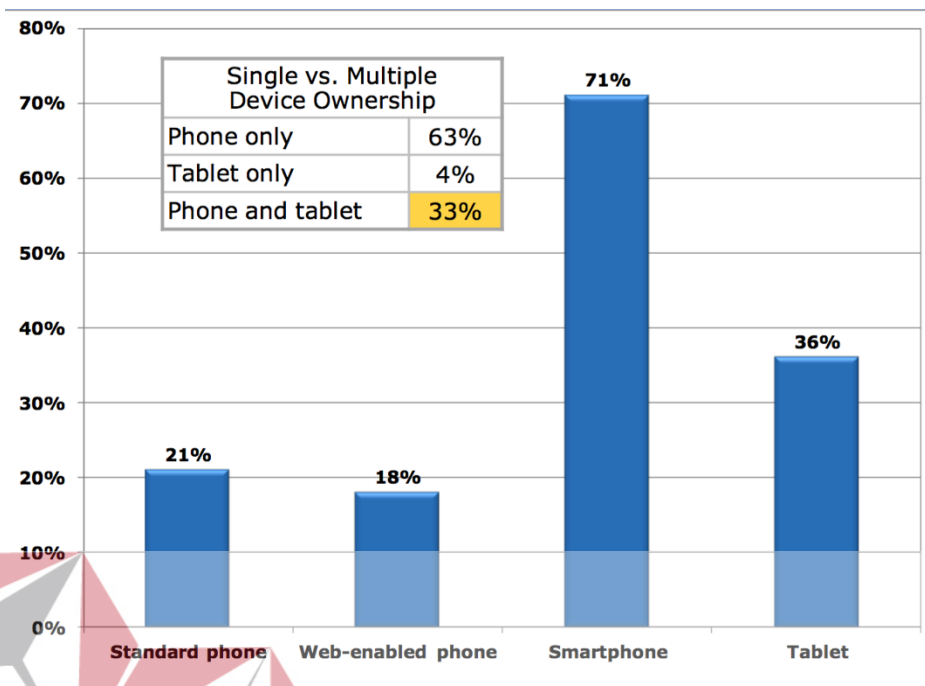
Teens' Phone, Computer & Console Access

% of all teens who have or have access to the following:



Gambar 1.3 data persentase *video game*
(sumber : <http://www.pewinternet.org>)

dari data di atas bahwa media game yang akan diaplikasikan melalui *smartphone*, alasan peneliti menggunakan *smartphone mobile app* karena menurut penelitian dari *PopCap Games Mobile Gaming Research* (www.infosolutionsgroup.com) bahwa *smartphone ownership among mobile gamers grew 16% over the past year with 71% currently owning a smartphone compared to 61% in 2011. Many mobile gamers own multiple mobile devices including 33% who own both a mobile phone and a tablet.*



Gambar 1.4 data persentase *mobile game*
(sumber : <http://www.infosolutionsgroup.org>)

Game sebagai media yang dibuat ini bergenre *Side Scrolling* adalah Permainan komputer dimana pengguna harus berinteraksi untuk memecahkan masalah yang disajikan di dunia game. Seperti dalam jurnal *futurelab : Adventure Games for Learning and Storytelling* oleh (Dillon, Teresa.: 2) bahwa:

The game world is usually like a story, in which the user plays a character. The player moves through the story solving problems and interacting with other non-player characters (NCPs) and objects in the game world.

Alasan peneliti mengambil *genre side scrolling* bahwa:

Game-based learning such as through educational games, is one active learning strategy that builds on past research illustrating that students who receive scientific information through multimodal channel (relying on narration and animation) retain information better than student who received text alone (Mayer, 1997).

Dan juga yang dilansir oleh *tech times* (<http://www.techtimes.com>) bahwa *game side scrolling* juga memiliki unsur ilmiah bahwa *science has an explanation as to why games, such as Super Mario and MegaMan, are made to scroll left to right and it's simple: that's just what makes most sense to our brains. Psychologist Dr. Peter Walker of Lancaster University did a study that showed a bias for left to right when it comes to visual motion. This explains why characters in video games, including Super Mario, run from left to right.*



Gambar 1.5 *side-scrolling game*
(sumber : <http://www.Google.com>)

Dari penjelasan di atas penulis berniat merancang sebuah media game *side scrolling* mengangkat konsep tentang sejarah mbah bungkul dari judul Perancangan game sejarah Mbah Bungkul dengan *genre side scrolling* “The Journey Of Bungkul”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat perancangan game sejarah Mbah Bungkul dengan *genre side scrolling*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* ini ber-*genre side-scrolling adventure*.
2. Pembahasan materi ini hanya seputar sejarah Mbah Bungkul.
3. Membuat *game art* yang akan digunakan dalam pembuatan *game Side Scrolling*.
4. Pembuatan *game* ini hanya berupa ilustrasi dua dimensi yang berfokus pada perancangan konsep cerita, desain karakter, senjata, jurus, tempat dan beberapa adegan dalam cerita.

1.4 Tujuan

Dengan perumusan masalah di atas tersebut tujuan yang dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu untuk mengenalkan sejarah Mbah Bungkul serta menghasilkan perancangan *game* sejarah mbah bungkul dengan *genre side scrolling*.

1.5 Manfaat

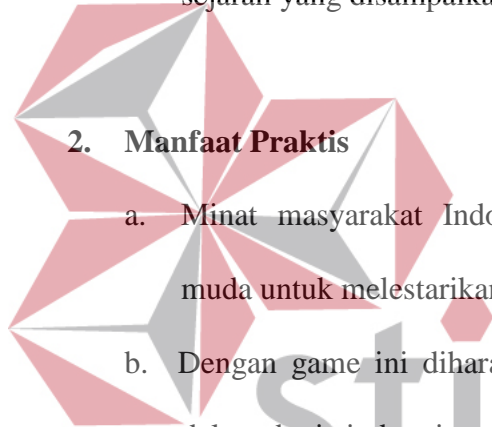
Manfaat yang diharapkan dari pembuatan *game* ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengetahui perancangan *game side scrolling* dari awal sampai pasca produksi.
- b. Diharapkan mampu menjadi *game side scrolling* yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pengetahuan serta sejarah yang disampaikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Minat masyarakat Indonesia menjadi bertambah khususnya generasi muda untuk melestarikan budaya Indonesia.
- b. Dengan *game* ini diharapkan bisa menambah kreatifitas serta hal baru dalam dunia industri *game*.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA