

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat *game platform* bergenre *side scroll* bertema sejarah hari pahlawan berjudul Sutomo. Hal ini dilatar belakangi oleh lemahnya persatuan dan kesatuan para remaja Indonesia.

Dalam (www.beritasatu.com) diberitakan bahwa terjadi tawuran antar pelajar pada Senin, 28 Maret 2016 di Bogor. Dalam tawuran tersebut terdapat salah satu pelajar yang terkena benda tajam di bagian kepala sehingga menyebabkan korban meninggal.



Gambar 1.1 Tawuran Antar Pelajar

Sumber: www.beritasatu.com

Hal ini merupakan salah satu indikasi bahwa persatuan dan kesatuan remaja mulai melemah. Untuk itulah perlu adanya penguatan nilai persatuan dan kesatuan pada diri remaja. Nilai-nilai tersebut ada pada diri pahlawan yang senantiasa bersatu dalam mempertahankan kemerdekaan.

Pahlawan adalah orang-orang yang melawan penjajah, berjuang sampai titik darah penghabisan. Mengorbankan nyawa hanya untuk kemerdekaan bangsa tercinta. Pahlawan membela tanah air tanpa rasa pamrih, melakukan dengan tulus dan ikhlas tanpa mengharapkan imbalan (imoed.com, 2014).

Tanpa jasa pahlawan tidak akan ada kebebasan, perbudakan dimana-mana, kekejaman, tindakan kekerasan, pelecehan, bahkan pembunuhan akan terus terjadi. Dengan kemerdekaan yang telah diraih dengan penuh perjuangan dan pengorbanan inilah yang menjadi renungan dan motivasi yang kuat agar lebih bersemangat dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara dengan tidak menyia-nyiaikan kemerdekaan bangsa Indonesia yang telah diwariskan oleh para pahlawan terdahulu.

Ir Soekarno pada peringatan hari pahlawan 10 November 1961 dalam pidatonya berkata bahwa “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”. Sudah saatnya kita mengingat, menghargai, dan belajar dari tokoh bangsa dimasa lalu, untuk membangun generasi muda Indonesia yang lebih baik (kompasiana.com, 2014).

10 November dijadikan sebagai hari pahlawan karena dahulu ada satu peristiwa hebat, dimana berlangsung konfrontasi di Surabaya pada arek-arek Suroboyo melawan serdadu NICA. Pada waktu itu peran penting Bung Tomo dalam peristiwa tersebut sangatlah vital. Bung Tomo beserta pasukan lainnya melakukan perlawanan terhadap tentara inggris dengan menggunakan senapan laras panjang. Disamping itu, beliau mengobarkan semangat arek-arek Suroboyo lewat radio yang sering diputar saat pertempuran berlangsung.

Jarang sekali remaja sekarang yang menjadikan tokoh pahlawan perjuangan kemerdekaan sebagai figur idola. Hal tersebut sangat disayangkan karena di dalam tokoh pahlawan perjuangan terdapat nilai-nilai positif yang dapat diteladani. Salah satu nilai positif yang dapat diambil dari para pahlawan yaitu sifat persatuan dan kesatuan.

Pada umumnya dokumentasi sejarah hanya berbasis hitam dan putih, buku teks yang tebal, dan peletakan foto atau gambar pahlawan di dinding-dinding kelas yang pada umumnya kurang menarik untuk dapat digemari oleh remaja.



Gambar 1.2 Peletakan Foto Pahlawan di Dinding Sekolah
Sumber: www.merdeka.com

Atas dasar permasalahan diatas, dibuatlah sebuah media pembelajaran untuk mengkaji permasalahan tersebut. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, salah satu jenisnya adalah *game*.

Game merupakan media pembelajaran yang efektif, karena *game* mampu menarik perhatian orang dan melatih seseorang untuk berpikir tentang solusi untuk pemecahan masalah yang ada dalam *game* tersebut.

Game yang akan dibuat bertema sejarah hari pahlawan agar pengetahuan sejarah hari pahlawan dapat disampaikan kepada remaja dengan cara yang menyenangkan, menambah wawasan dan dapat mengambil nilai-nilai positif yang dapat dicontoh dalam *game* tersebut.

Para remaja adalah generasi penerus bangsa. Mereka yang akan membawa kemana sebuah negara ini akan terus berkembang dan membawa perubahan-perubahan di negeri ini. Hal inilah yang menjadikan remaja dipilih sebagai sasaran utama dalam pembuatan *game* ini.

Diharapkan *game* bergenre *side scroll* ini menjadi media pembelajaran yang menarik bagi masyarakat khususnya remaja dalam mempelajari sejarah dan meneladani nilai-nilai kepahlawanan.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan:

1. Bagaimana membuat *game* bergenre *side scroll* tentang perjuangan Bung Tomo pada tanggal 10 november 1945?
2. Bagaimana cara membuat *game* yang dapat memvisualisasikan perjuangan Bung Tomo mengusir penjajah?

1.2 Batasan Masalah

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

1. Membuat *game* bergenre *Side scroll*, dengan desain yang diminati oleh kalangan remaja.

2. Tingkatan *game* terdiri dari 3 level.
3. Visualisasi *game* menggunakan *Digital Painting* dan *Adobe Illustrator*.
4. *Game* dikemas dalam bentuk 2D.
5. Membuat *Game* untuk PC dengan spesifikasi minimal
 - a. CPU: Intel Core 2 Quad 2.4GHz, AMD Phenom X3 2.1GHz
 - b. CPU Speed: 2.4 GHz
 - c. RAM: 2.5 GB (Windows Vista)
 - d. OS: Windows Vista - Service Pack 1 / XP - Service Pack 3 / Windows 7
 - e. Video Card: 512MB NVIDIA 8600+ / 512MB ATI 3870+

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan *Game Platform* Bergenre *Side Scroll* bertema Sejarah Hari Pahlawan berjudul "Sutomo".

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat teoritis:
 - a. Memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya remaja tentang sejarah hari pahlawan melalui media *game* yang lebih interaktif.
 - b. Pembuatan *game* ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan bagi pengembangan *game* lebih lanjut, khususnya di bidang peminatan *game* pada program studi komputer multimedia.

2. Manfaat praktis:

- a. Diharapkan mampu menjadi *game* yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pengetahuan serta pesan yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat.
- b. *Game* ini dapat meningkatkan minat belajar generasi muda dalam lingkup sejarah hari pahlawan.

