

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 2 mahasiswa. Seorang mahasiswa bertugas sebagai *game designer*, sedangkan penulis berperan sebagai *game programmer*. penulis merancang *game* ini mengacu pada pihak *game designer*. Dari konsep yang ditawarkan oleh pihak *game designer*, maka penulis merancang *game* ini menggunakan *genre tower defense*.

Game ini disusun karena kurangnya pengetahuan anak terhadap sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo di masa penjajahan, seperti yang dikatakan ketua MPR Zulkifli Hasan “pemuda kita tidak mengerti kita mengalami peristiwa 1965, tidak paham pahlawan kita, tidak hargai simbol negara, karena pendidikan kesana kurang” (<http://nasional.kompas.com>, 2016). Seiring berkembangnya jaman, berkembang pula kehidupan anak. Anak-anak sekarang sangat dekat akan kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai macam teknologi canggih.

Menurut Ritzer (2010: 50) “Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat”.

Bermain *game* sudah menjadi hal biasa bahkan kegiatan rutin untuk anak-anak. Karena dengan bermain *game* anak-anak bisa mendapatkan hiburan untuk menghilangkan kejemuhan yang ada. Selain itu *game* juga bisa untuk mengisi

waktu luang. Jadi dengan adanya *game*, bisa untuk menjadikan sebagai media yang efektif untuk mulai mengenalkan sejarah perjuangan Surabaya.

Menurut Foremen Paul (2005: 23) *game* merupakan potential *learning environments*. Untuk meningkatkan *game* sebagai *potential learning environments*, maka desain, struktur, dan penggunaan *game* harus memiliki *useful parallels to sound pedagogy*. Dalam hal ini beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah *game* adalah : (1) *Individualization*; (2) *Feedback Active*; (3) *Active learning*; (4) *Motivation*; (5) *Social*; (6) *Scaffolding*; (7) *Transfer*; dan (8) *Assessment*.

Menurut Johan Huizinga (1990: 39), permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tetapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari.

Menurut Robert Buerkle (2008: 80) mendefinisikan *game* sebagai sebuah sistem, yang berarti pemain menetapkan konflik buatan, menetapkan aturan main sekaligus mengukur hasil pemilihan sebagai hasil permainan.

Game yang akan dibuat bergenre *tower defense*. *Genre* ini sebenarnya sudah dibuat oleh mahasiswa Multimedia namun yang bertemakan sejarah perjuangan Surabaya masih belum ada. Selain dari itu dalam *game* ini ada perbedaan jika dibandingkan dengan tugas akhir yang telah dibuat oleh Elia Pramana Putra yang Berjudul “Selendang” untuk Melestarikan Cerita Rakyat Jaka Tarub Bagi Anak”, perbedaannya yaitu setiap *tower* memiliki kemampuan unik yang bisa di dapat

ketika pemain mengumpulkan sejumlah poin yang didapat untuk meningkatkan *level tower* dan pada arena permainan memiliki *track* yang berlaku agar pemain bisa menempatkan *tower* secara bebas di area sekitar *track*, sedangkan pada *game* buatan Elia pemain tidak dapat menempatkan *tower* secara bebas karena posisi yang sudah ditentukan dan *gameplay* yang lambat hingga dapat membuat pemain mudah bosan.

Dengan adanya *game* ini bisa mengingatkan sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo dalam bentuk *game*, karena dengan ada tantangan, misi, pencapaian dan tujuan yang ada di dalam *game*, membuat anak-anak akan lebih tertarik untuk mengetahui bagaimana serunya *game* dengan tema sejarah perjuangan Suraboyo.

Agar sesuai dengan konsep *game* tentang sejarah perjuangan, maka *game* ini dibuat dengan genre *tower defense* dengan menggunakan interface 2D sebagai dasar visualisasi dalam game ini dengan target pemain anak di usia kelas 5 SD, dikarenakan pada usia itu anak sudah dapat memahami bermain *game*.

Pengertian dari *Tower Defense Game* adalah:

“Tower defense (or informally TD) is a subgenre of strategy video game where the goal is to defend a player's territories or possessions by obstructing enemy attackers, usually achieved by placing defensive structures on or along their path of attack. This typically means building a variety of different structures that serve to automatically block, impede, attack or destroy enemies. Tower defense is seen as a subgenre of real-time strategy video games, due to its real-time origins, though many modern tower defense games include aspects of turn-based strategy. Strategic choice and positioning of defensive elements is an essential strategy of the genre” (<http://gameranx.com>, 2015).

1.2 Focus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka fokus penciptaan adalah bagaimana membuat *Game Bergenre Tower Defense Tentang Perjuangan Arek Suroboyo Melawan Penjajah* yang Berjudul “*Surabaya Membara*” sebagai media untuk memperkenalkan sejarah perjuangan Surabaya kepada anak-anak.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Tugas akhir ini dikerjakan oleh 2 orang. Penulis berperan sebagai *game programmer* sehingga berikut adalah ruang lingkup penciptaannya:

1. Pembuatan *game Tower Defense* bertema sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo melawan penjajah.
2. Terdiri dari 3 *level*.
3. Pemrograman menggunakan koordinat 2D.
4. *Game* ini hanya bisa digunakan untuk *Windows* dan *Android*.
5. Menggunakan kecerdasan *NPC (Non Player Character)*.
6. Menggunakan algoritma *path finding*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *game bergenre Tower Defense* tentang sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo melawan penjajah.

2. Membuat *game* sebagai media untuk memperkenalkan sejarah perjuangan Suraboyo kepada anak kelas 5 SD/Sekolah Dasar melalui *game*.
3. Memperkenalkan bahasa pemrograman *Game Maker Language*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam tugas akhir ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Lebih memahami pengetahuan sejarah perjuangan Suraboyo.
 - b. Meningkatkan kemampuan perancangan *game* berbasis windows dan android.
 - c. Memahami konsep dan mekanisme *game* bergenre *tower defense*.
2. Manfaat bagi Lembaga/Kampus
 - a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan *game*.
 - b. Sebagai rujukan pembuatan *game* tentang permainan bergenre *tower defense*.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Diharapkan mampu menjadi *game* yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pengetahuan serta pesan yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat.
 - b. Diharapkan dapat menjadi media peningkatan pengembangan anak kelas 5 SD/Sekolah Dasar