

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia digital yang ada di Indonesia saat ini dapat dikatakan berkembang dengan sangat pesat sehingga banyak sekali masyarakat yang memerlukan bantuan teknologi maupun membuat suatu inovasi baru dalam membantu pekerjaannya, seperti dalam hal mencari pengetahuan yang baru melalui internet. Dengan internet ini masyarakat dengan mudah mencari informasi yang mereka inginkan seperti mengenai hal yang terjadi saat ini maupun yang lama, pembelajaran, budaya, serta mengenai sejarah yang ada di Indonesia.

Sejarah sendiri secara umum merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia salah satunya sejarah mengenai tentang Indonesia. Banyak sekali sejarah Indonesia yang dapat digali seperti sejarah pasca kemerdekaan yaitu dalam perobekan bendera Belanda pada hotel orange atau Yamato di Surabaya. Dengan zaman yang semakin maju saat ini, sejarah mengenai kemerdekaan dapat dengan mudah digali dan disebarluaskan kepada masyarakat yang ada melalui internet.

Namun, perkembangannya zaman ini juga banyak masyarakat khususnya banyak para pelajar menggunakan teknologi tersebut untuk bersenang-senang bukan untuk mencari pengetahuan, sehingga dapat dikatakan para pelajar ini kurang tertarik untuk mengetahui dan mempelajari mengenai sejarah negaranya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik ketertarikan para pelajar untuk mempelajari sejarah Indonesia ini, salah satu media pembelajaran yang cocok untuk memenuhi kebutuhan tersebut yaitu dengan sebuah game yang dapat menghibur serta memberikan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh mereka.

Di zaman game pada saat ini sudah berkembang dengan sangat luas khususnya pada Indonesia, banyak sekali game-game yang diciptakan untuk menghibur ataupun menghilangkan rasa stress yang ada pada pemain. Tentunya dalam game harus memiliki sesuatu yang menarik seperti visual, cerita, narasi yang dapat diinteraksi, dan lain sebagainya, serta game memiliki *genre* atau tipenya

tersendiri seperti *fighting, shooting, survival, platformer*, dan masih banyak lagi. Selain itu game juga memiliki kegunaan salah satunya digunakan sebagai media pembelajaran dan biasanya disebut dengan game edukasi.

Penggunaan game edukasi sebagai sebuah media pembelajaran ini sudah banyak dilakukan sebab pemain tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang saja melainkan juga merasakan hiburan sehingga para pelajar tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran yang ada serta memotivasi mereka untuk mempelajari mengenai sejarah Indonesia. Melalui game edukasi ini para pelajar akan lebih dapat merasakan interaktif dengan lingkungan yang ada sehingga pemain secara tidak langsung berada dalam dunia tersebut. Penelitian yang mengembangkan game edukasi sudah banyak dilakukan salah satu penelitiannya yaitu “Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan RPG Maker MV” yang mana penelitian ini mengembangkan game edukasi untuk mengenal kisah sejarah kerajaan sriwijaya untuk para pelajar.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka peneliti mengembangkan game edukasi Mengenai Sejarah Perobekan Bendera Belanda Pada Hotel Yamato di Surabaya. Game ini akan memiliki narasi interaktif yang mana akan terlihat menarik sehingga pemain tidak akan merasa bosan.

1.2 Rumusan masalah

Bedasarkan latar belakang yang disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat game edukasi mengenai sejarah perobekan bendera Belanda pada Hotel Yamato Surabaya ?
2. Bagaimana menyampaikan narasi dan cerita sejarah perobekan bendera Belanda pada Hotel Yamato Surabaya yang menarik ?
3. Bagaimana menambahkan atau memberikan unsur narasi interaktif kedalam game edukasi ?

1.3 Tujuan penelitian

Bedasarkan dari rumusan masalah yang sudah dipaparka diatas, adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yaitu:

1. Merancang dan membuat game edukasi mengenai sejarah perobekan bendera Belanda pada Hotel Yamato Surabaya.
2. Merancang dan membuat game yang dapat menyampaikan narasi dan cerita dari salah satu serajah Indonesia yang ada.
3. Membuat game edukasi yang mengimplementasi unsur narasi interaktif didalamnya.

1.4 Manfaat penelitian

Pada penelitian ini memiliki manfaat yang dapat diperoleh dan berguna untuk beberapa pihak anatar lain:

1. Bagi peneliti:
 - a. Mencoba menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan khususnya dalam bidang pengembangan game.
 - b. Menambah wawasan dalam hal pengembangan game.
 - c. Game yang dikembangkan dapat digunakan sebagai protfolio peneliti.
2. Bagi masyarakat, pembaca, dan pengguna:
 - a. Memberitahukan kepada masyarakat bahwa game dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
 - b. Dapat memberikan wawasan mengenai narasi dan interaktif melalui game edukasi.

1.5 Batasan masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa batasan yang ditentukan agar pembahasan tidak meluas dan mencegah terjadinya penyimpangan. Antara lain:

1. Membuat game edukasi bernarasi interaktif mengenai sejarah Surabaya.
2. Menggunakan Unity Game Engine dengan versi 2022
3. Mengimplementasikan cerita yang tidak melenceng jauh dari cerita sejarah aslinya.