

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang sudah menjadi sangat maju. Kegunaan teknologi bukan hanya semata-merta untuk produktivitas saja, melainkan bisa untuk hiburan juga. Perkembangan yang besar dalam bidang teknologi informasi berdampak besar terhadap peran lembaga pendidikan. Sehingga lembaga pendidikan pada saat ini berlomba-lomba dalam membelanjakan sumber keuangannya untuk melakukan *update* terhadap teknologi informasi (Aziz dkk., 2010).

Gim menjadi salah satu kemajuan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan salah satunya adalah sarana edukasi. Gim edukasi sangat menarik untuk dapat dikembangkan dalam menunjang proses pendidikan serta memiliki beberapa keunggulan yang signifikan yaitu memiliki animasi yang mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat menikmati proses belajar dan juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik untuk mampu menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. (Dias dkk., 2021)

Topik atau bidang yang dapat diangkat dalam gim edukasi bisa apa saja, asalkan bermanfaat dan memberi pengetahuan lebih untuk para pemainnya. Salah satu contoh topik yang menarik untuk dikemas dalam gim edukasi adalah sejarah. Edukasi sejarah merupakan suatu aspek penting didalam pendidikan karena bidang ini merupakan hal yang terjadi di masa lalu dan membentuk keadaan dunia sehingga dapat menjadi seperti sekarang ini (Huda dkk., 2022).

Dalam perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi, tuntutan terhadap guru semakin meningkat untuk merancang pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sangat penting karena memuat materi tentang sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya yang penting dalam mempersiapkan dan mendidik peserta didik untuk memahami dunia sekitarnya. Sejarah menjadi salah

satu bahan ilmu pengetahuan yang harus dipahami bagi peserta didik Indonesia, terutama sejarah kemerdekaan Indonesia yang menawarkan berbagai pelajaran hidup yang perlu diteladani, seperti sikap patriotisme, cinta tanah air, dan rela berkorban dari para pejuang yang gugur (Dias dkk., 2021).

Menurut Moh. Yamin, pengertian sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan, dari beberapa peristiwa yang mampu dibuktikan dengan kenyataan atau fakta. Sejarah di Indonesia merupakan hal penting yang tidak boleh dilupakan, karena tanpa peristiwa yang terjadi di masa lalu, Indonesia tidak akan menjadi bangsa yang berkembang sampai saat ini. Bung Karno pernah mengatakan “Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal sejarah. Jangan sekali-kali melupakan sejarah”. Indonesia merupakan negara yang memiliki sejarah yang luas. Salah satu peristiwa yang membekas di hati rakyat Indonesia adalah peristiwa 10 November 1945 di Surabaya.

Pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945 melibatkan pasukan dan milisi yang mendukung proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam konfrontasi dengan pasukan Sekutu. Pertempuran ini menjadi salah satu yang paling besar dan berat dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia, menjadi simbol perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme dan menetapkan 10 November sebagai Hari Pahlawan di Indonesia (Teniwut, 2022). Sebelum terjadinya pertempuran di hari yang menentukan tersebut, terdapat rentetan peristiwa yang menjadi pemicu terjadinya pertempuran di 10 November 1945. Salah satunya adalah pertempuran tiga hari Surabaya yang berakhir menewaskan petinggi sekutu yaitu Brigadir Jenderal A.W.S Mallaby.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dengan ini peneliti akan membuat sebuah gim yang bertemakan sejarah dan mengangkat peristiwa Pertempuran Tiga Hari Surabaya pada pertempuran Surabaya sebagai cerita utama dalam gim tersebut. Dengan ini gim yang dibuat akan membantu mempertahankan tingkat edukasi khususnya sejarah Indonesia dan meningkatkan rasa patriotisme para generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, berikut ini merupakan rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana cara membuat gim yang mengangkat cerita sejarah Pertempuran Tiga Hari Surabaya?
- b. Bagaimana cara agar gim yang dibuat dapat menarik perhatian target audiens dan tidak membosankan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan gim menggunakan *game engine Unity* versi 2022.3.5f1.
- b. Pembuatan *script* yang berjalan menggunakan bahasa pemrograman C#.
- c. Aset yang digunakan merupakan *free asset* yang tersedia di internet.
- d. Gim yang dibuat merupakan gim desktop/PC.
- e. Gim hanya dapat dimainkan perseorangan (*singleplayer*).

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, berikut ini merupakan tujuan penelitian :

- a. Membuat gim yang memiliki alur yang sesuai dengan cerita yang sesungguhnya tanpa melenceng dan memberikan kepalsuan.
- b. Membuat gim yang menarik dan tidak membosankan kepada para pemain.

1.5 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagaimana yang dipaparkan dibawah ini :

1. Bagi Pembaca
 - a. Sebagai media pembelajaran sebagaimana tujuan dari gim edukasi itu sendiri
 - b. Dapat memberikan informasi bagaimana gim ini dibuat.

- c. Dapat memberikan referensi kepada para peneliti di dunia akademis khususnya di bidang gim.

2. Bagi Penulis

- a. Dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama kuliah di program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- b. Dapat memberikan manfaat kepada para pemain gim.