

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (Novantoro,2016).

Menurut pendapat Henry dalam jurnal yang ditulis oleh Putra et al. (Putra et al., 2016), *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan *game* dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan.

Tercatat sebanyak 45% dari 43 juta penduduk Indonesia gemar bermain *game*. Hal ini membuat Indonesia menjadi pangsa pasar *developer game* pada urutan 16 besar sedunia (Newzoo, 2017). Sayangnya, *game* yang dibuat di Indonesia hanya untuk kesenangan semata. Jarang sekali *game* yang mengusung tema pendidikan apalagi pendidikan bela negara. Sementara itu, disatu sisi,

generasi muda saat ini dinilai mengalami degradasi nilai bela negara. Generasi muda saat ini menilai Pancasila sebagai pandangan kuno (Gumelar, 2013).

Pembuatan *game* ini mengambil tema perang 10 November di Surabaya karena perang ini adalah salah satu perang besar yang menyebabkan dua jendral perang inggris tewas saat perang terjadi. Selain itu perang 10 November di Surabaya merupakan perang yang memicu pemberontakan-pemberontakan di daerah lain merupakan salah satu faktor dipilihnya perang ini menjadi tema *game*.

Game memiliki banyak genre di antaranya *Arcade/Slide Scrolling*, *Racing*, *Fighting*, *Shooting*, *RPG*, *Simulation*. Dalam *game* ini, genre *Arcade/Slide Scrolling* yang dinilai tepat untuk membuat *game* ini. Genre *Arcade/Slide Scrolling* dipilih karena genre tersebut mudah dipahami dan layar belakang *game* yang selalu berganti di setiap *level* sangat tepat untuk menggambarkan setiap lokasi perang 10 November di Surabaya.

Agar *game* ini menjadi interaktif dan tidak membuat jenuh sepanjang permainan pembuatan *game* ini menggunakan *Engine Construct 2*. Dengan menggunakan *Construct 2* akan didapatkan *game* yang dapat berinteraksi dengan user. Skripsi ini menghasilkan Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” yang bisa memberikan gambaran tentang perang 10 November di Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat permasalahan yang akan diangkat dalam skripsi ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dan ruang lingkup permasalahan dalam penulisan laporan skripsi yaitu :

1. Setiap levelnya dapat mengillustrasikan peristiwa perang 10 November di Surabaya.
2. *Game* ini dibuat untuk menceritakan perang 10 November 1945 di Surabaya.

1.4 Tujuan

Pelaksanaan skripsi ini bertujuan untuk :

1. Merancang dan membangun Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” dengan menggunakan *tools Construct 2*.
2. Mengimplementasikan terjadinya peperangan 10 November 1945 dalam mempertahankan Indonesia melalui aplikasi permainan menggunakan *Construct 2*.

1.5 Manfaat

Dengan adanya Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” ini diharapkan dapat membantu mempelajari dan mengenal aktor dan peristiwa dibalik terjadinya perang 10 November di Surabaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Skripsi, Sistematika Penulisan Skripsi dan Manfaat Skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas secara singkat teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan laporan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang analisa dan perancangan sistem untuk membangun aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat penjelasan pembuatan aplikasi serta output dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdapat kesimpulan dan saran dari hasil skripsi ini akan dipaparkan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur yang digunakan sebagai pedoman dan membantu pengerjaan skripsi.