BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum menjadi Indonesia atau negara kesatuan NKRI, Indonesia terdiri dari sebuah kerajaan. Banyak kerajaan yang memiliki wilayah kekuasaan yang mencakup darat dan laut. Sejarah mencatat bahwa ada beberapa kerajaan yang entah bagaimana besar dan mendominasi wilayah yang berbeda, salah satunya Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang dibangun atas usaha Raden Wijaya dan didukung oleh Ranggalawe, yang berpusat di Tarik, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Menurut Negarakertagama, Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang bernuansa Hindu – Budha dan merupakan salah satu kerajaan yang mampu untuk menguasai hampir seluruh wilayah di Nusantara dan sebagai salah satu Negara terbesar dalam sejarah yang ada di indonesia (Rohman, 2020).

Banyak orang yang tidak mengetahui sejarah dari berbagai kerajaan di Indonesia. Salah satunya adalah Kerajaan Majapahit, dikarenakan saat ini orang tidak terlalu tertarik untuk mengetahui suatu sejarah – sejarah yang ada di Indonesia dikarenakan pengenalan sejarah saat ini masih dilakukan dengan media dalam buku sejarah dan video animasi yang kurang menarik minat masyarakat. Akan tetapi masyarakat lebih mengenal mitologi – mitologi yang ada di luar Indonesia dikarenakan cerita mitologi tersebut diadaptasi ke dalam *game* sehingga lebih diminati masyarakat karena masyarakat lebih memilih mengenal suatu tokoh dari cerita *video game*.

Didunia teknologi yang semakin berkembang, kita tidak asing dengan penggunaan *gadget*. Alat tersebut sangat mempengaruhi kebiasan manusia untuk mencari informasi dan menghilangkan kejenuhan setelah melakukan rutinitas. Salah satu cara menghilangkan tingkat kejenuhan, masyarakat lebih memilih bermain *game* untuk menghibur diri mereka masing - masing. *Game* saat ini sudah menjadi media *alternatif* sebagai sarana hiburan dari berbagai kalangan, baik dari kalangan muda – mudi maupun kalangan dewasa. *Game* adalah sebuah

permainan yang dapat di mainkan dari berbagai media seperti *laptop, komputer, gadget, tablet, playstation, arcade, console,handheld.*

Menurut laporan *SuperData*, rata – rata penggunaan *gadget* untuk kebutuhan bermain *game* sebanyak tiga kali dalam sehari, dengan rata – rata sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* yang sering dimainkan oleh pemain adalah *gameplay simple,* singkat dan mudah diakses oleh pemain (Jabar, 2017).

Side scrolling atau bisa disebut dengan gulir samping adalah *genre game* yang memanfaatkan kamera untuk mengikuti gerak dari salah satu karakter dalam sebuah permainan. Pemain bergerak hanya ke satu arah sepanjang alur dan menyelesikan misi yang diberikan dalam permainan tersebut. Permainan ini memungkinkan pemain untuk berlari, melompat, bertangung melawan musuh, dan menghindari rintangan (Wikipedia, 2021).

Selain menjadi media untuk menghibur dan menghilangkan tingkat kejenuhan masyarakat, *game* dapat juga dijadikan sebagai alat untuk pembelajaran dengan dikemas sebaik mungkin dalam sebuah alur jalan cerita permainan ataupun menyematkan kisah dari tokoh kedalam *game.*

Dari permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa jika masyarakat ingin lebih mengenal sejarah Kerajaan Majapahit terutama perjuangan Ranggalawe dalam membantu Raden Wijaya untuk mendirikan Kerajaan Majapahit maka dilakukan pengenalan melalui media *video game* aksi yang bergerak sesuai dengan jalur yang disediakan. Agar bisa menarik minat masyarakat dalam menambah wawasan terutama generasi muda karena banyak yang melupakan sejarah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dicantumkan oleh penulis dan agar tidak melenceng cukup jauh dari permasalahan pembuatan *game* ini, maka penelitian ini hanya merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara memperkenalkan dan membangkitkan minat masyarakat akan sejarah perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaaan Majapahit ?
2. Bagaimanakah cara meng*implementasi*kan *game "*Perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaan Majapahit" berbasis *Android* ?

3. Bagaimana cara untuk membuktikan *game* ini dapat menumbuhkan minat dan mengenal akan sejarah salah satu sosok penting dalam Kerajaan Majapahit yaitu Ranggalawe ?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan dari penelitian ini tidak keluar dan melebar dari konsep awal, maka terdapat suatu batasan masalah untuk mengatasi hal tersebut, diantaranya adalah :

1. *Game* ini dimainkan oleh masyarakat mulai dari tingkatan SD.
2. *Game* ini hanya dapat dipermainkan dalam *mode* 1 *player* atau pengguna saja dan tidak untuk dimainkan oleh banyak orang atau *multiplayer*.
3. *Game* ini hanya dapat dimainkan dalam *operation system Android* minimal versi 6.0 Marshmallow.
4. *Game* ini bersifat offline tidak dimainkan secara online.
5. *Game* ini dibuat menggunakan *engine* Unity.
6. *Game* ini di *design* menggunkan Adobe Ilustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, serta CorelDraw X7.
7. *Game* ini tidak hanya menampilkan pertempuran akan tetapi *game* ini terdapat soal untuk menambah wawasan pemain.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Dalam penelitian ini penulis juga mencantumkan tujuan dari pembuatan *game* ini diantaranya adalah :

1. Memperkenalkan sejarah perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaaan Majapahit kepada masyarakat yang mulai hilang digerus oleh zaman.
2. Untuk menumbuhkan rasa minat akan sejarah perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaaan Majapahit dengan *visualisasi* yang menarik.
3. Membangkitkan semangat perjuangan para leluhur untuk mempersatukan wilayah nusantara.
4. Merancang sebuah *game* yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat mulai dari tingkatan SD.

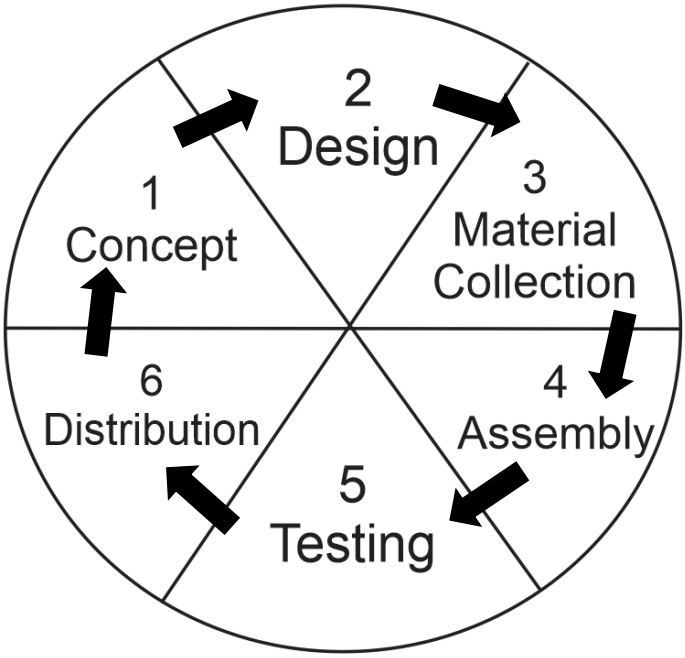
1.4.2 Manfaat

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang bisa dijabarkan, antara lain :

1. Dapat menumbuhkan minat untuk mengetahui sejarah perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaaan Majapahit.
2. Masyarakat mengetahui akan seberapa besar perjuangan para leluhur untuk mempersatukan nusantara.
3. Menumbuhkan semangat untuk para generasi muda dalam mempertahankan dan meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat langkah – langkah untuk melengkapi perancangan *game* ini agar mendapatkan hasil yang maksimal sehingga dibutuhkan *metode* yang cocok untuk mendukung pembuatan aplikasi agar bisa berjalan dengan baik serta lancar sehingga *output* yang didapatkan sesuai dengan harapan penulis. Oleh sebab itu dalam aplikasi ini menggunakan *metode Multimedia Development Lite Cycle* (MDLC) karena dirasa cocok dan dapat meghasilkan output yang memuaskan. Berikut adalah *metode Multimedia Development Lite Cycle* (MDLC) yang akan digunakan.



Gambar 1.1 Metode Multimedia Development Lite Cycle (MDLC)

Tahap metode *Multimedia Development Lite Cycle* (MDLC) pada gambar 1.1 dapat dijelaskan secara rinci, diantaranya adalah :

a. Tahap *Concept* (pengonsepan)

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data – data yang memiliki keterikatan dengan penelitihan yang dilakukan. Setelah itu penulis akan menentukan tujuan dibuatnya *game* ini, siapa pengguna pengguna yang layak memainkan *game* ini dan target dari *game* ini.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Jika sudah melakukan tahap pengkonsepan maka, penulis akan membuat konsep dari *game* ini dengan menggunakan *storyboard* untuk menyampaikan alur dari permainan ini. Setelah pembuatan *storyboard*, penulis akan membuat sebuah perancangan sistem berdasarkan konsep yang sudah dibuat. Penulis membuat spesifikasi secara terperinci mengenai *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *user interface*, serta desain karakter untuk penelitian ini.

c. Tahap *Material Collecting* (pengumpulan materi)

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data – data pendukung untuk mendukung dalam proses pembuatan penelitihan ini seperti suara, *button*, *video* dan audio, *font*, *asset*, maupun beberapa *package* pendukung.

d. Tahap *Assembly* (pembuatan)

Ditahap ini, penulis merealisasikan perancangan yang sudah dibuat kedalam bentuk nyata yaitu sebuah *game side scrolling* 2d dengan tema perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaan Majapahit berbasis *android*.

e. Tahap *Testing* (pengujian)

Penulis melakukan pengujian pada *game* ini menggunakan *blackbox*.

f. Tahap *Distribution* (pembagian)

Penulis membagikan *game* untuk mengevaluasi untuk pengembangan *game*. *Game* ini dibagikan melalui *Google Playstore*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembaca dapat memahami isi dari laporan ini dengan mudah, maka penulis berusaha untuk membuat laporan ini dengan beberapa bab didalam laporan ini. Yang terdapat penjabaran masalah dari tiap bab yang dibuat antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini meliputi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, *metode* penelitian dari pembuatan *game* "Perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaaan Majapahit" juga sistematika dalam penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini berisikan tentang penelitian – penelitian terdahulu untuk dilakukan banding antara penelithan terdahulu dengan penelitian yang dikerjakan oleh penulis, serta teori – teori yang digunakan oleh penulis untuk menjadi landasan dari *game* yang akan dibuat. Teori tersebut mulai dari penjelasan tentang *android, game, genre game,* jenis *game, side scrolling,* 2 dimensi, sejarah serta sejarah dari perjuangan Ranggalawe.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 ini berisikan tentang *analisis game*, *analisis* kebutuhan, perancangan *sistem*, *activity diagram*, *storyboard, desain* karakter, serta *desain interface* yang berfungsi sebagai penggambaran dari *project* ini agar sesuai dengan tema yang dibuat oleh penulis.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab 4 ini berisikan tentang pembahasan – pembahasan laporan serta peng*implentasi*an pembuatan *game* berdasarkan perancangan yang sudah dibuat oleh penulis. Dalam bab ini penulis memasukkan proses pembuatan *game*, tampilan *game,* serta uji coba *game.*

BAB V : PENUTUPAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan laporan yang diambil oleh penulis dari pembahasan – pembahasan yang terdapat dalam ke 4 bab sebelumnya serta saran sebagai masukan terhadap masalah yang muncul sehingga dapat diharapkan bermanfaat untuk memecahkan masalah yang ada.