

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan terbesar dan paling berpengaruh dalam sejarah Indonesia. Berdiri pada abad ke-13 hingga ke-16, Majapahit dikenal sebagai pusat peradaban yang memiliki kekuatan politik, ekonomi, dan budaya yang signifikan di kawasan Asia Tenggara. Kerajaan ini menyisakan warisan sejarah yang kaya, termasuk arsitektur megah, sistem pemerintahan yang kompleks, dan kebudayaan yang beragam. Namun, pengetahuan tentang Majapahit sering kali kurang dikenal dan dipahami oleh generasi muda serta masyarakat umum.

Pendidikan sejarah yang efektif memerlukan metode yang dapat menghubungkan fakta sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Di era digital saat ini, game edukasi menawarkan pendekatan inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Game dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan menyeluruh yang melampaui metode pengajaran tradisional seperti buku teks dan kuliah.

Namun, tantangan utama dalam pengembangan game edukasi adalah menciptakan keseimbangan antara hiburan dan pendidikan. Game harus mampu menyajikan konten edukatif secara akurat sambil memastikan pengalaman bermain yang menarik dan menyenangkan. Dengan meningkatnya ketertarikan terhadap permainan digital di kalangan anak-anak dan remaja, ada peluang besar untuk memanfaatkan medium ini sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Dalam konteks ini, aplikasi game edukasi Majapahit Quest dikembangkan untuk mengisi kekosongan dalam penyampaian pengetahuan tentang Kerajaan Majapahit. Aplikasi ini dirancang untuk mengintegrasikan elemen-elemen sejarah dan budaya Majapahit dalam *gameplay* yang interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan memperluas wawasan pengguna mengenai warisan sejarah yang kaya ini. Dengan menggabungkan petualangan virtual, teka-teki, kuis, dan simulasi, Majapahit Quest bertujuan untuk menjembatani gap antara hiburan dan pendidikan serta memperkenalkan pemain kepada kekayaan budaya dan sejarah

Majapahit dengan cara yang menyenangkan dan informatif.

1.2 Perumusan Masalah

Dua bagian menyajikan Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit dengan desain yang menarik bagi anak-anak :

1. Bagaimanakah cara membangkitkan dan memperkenalkan Sejarah Majapahit ke Masyarakat milenial ?
2. Bagaimana cara membuat game dengan Unity dan membuat tampilan game yang menarik”?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, di antaranya sebagai berikut:

1. Materi yang dijadikan sebagai soal pada aplikasi permainan ini adalah materi pelajaran Eduksi yang akan di berikan pada Anak Sekolah Dasar (SD) kelas 5-6.
2. Game dibangun menggunakan Engine Unity
3. *Game* ini dapat di mainkan dalam *mode 1 player* atau 1 pengguna saja dan tidak dimainkan oleh banyak orang atau *multiplayer*.
4. *Game* ini *offline* tidak dimainkan secara online.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah memberi kemudahan dan menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah alasan :

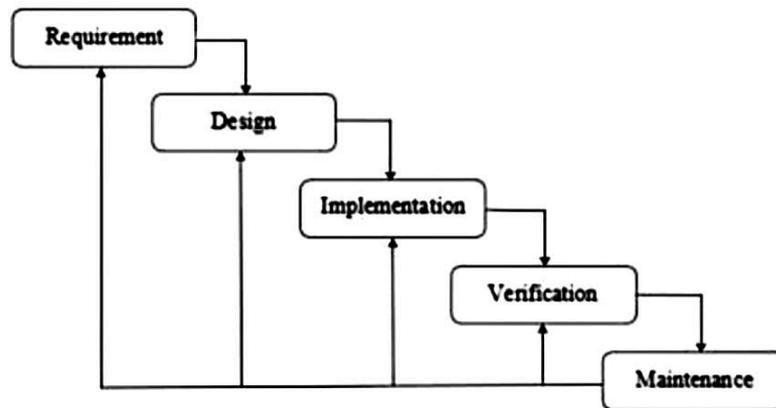
1. Pembelajaran sejarah membuat peserta didik merasa bosan. maka dari itu dengan pembuatan game edukasi berbasis android ini bisa memberi kemudahan dan kenyamanan dalam mempelajari sejarah menjadi menyenangkan.
2. Untuk memperkenalkan sebuah kisah khususnya pada lingkup kalangan anak mudah agar mereka tau bahwa sejarah itu pernah ada di Nusantara.
3. Merancang sebuah *Game* yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat mulai dari tingkat SD.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pembuatan game edukasi ini untuk membantu para pemain agar bisa mengetahui tentang kesejaraan Majapahit . Serta mudah di mengerti bahwa kerajaan majapahit tersebut pernah ada di Nusantara dan sampai sekarang mewarisi peninggalan meggah yang memacu wisatawan asing datang untuk dijakan penelitian arkeologi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan game edukasi ini menggunakan metode yang sesuai agar hasil yang diharapkan dapat maksimal



Gambar 1.1 Tahapan Metode *Waterfall*

Tahapan Metode *Waterfall* :

a. *Requirement* <pengumpulan data>

Pengumpulan data berfokus pada siswa dan siswi Sekolah Dasar yang terdiri dari minat mereka agar mau mengenal bahasa daerah, yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan game ini.

b. *Desain*

Setelah pengumpulan data dan riset kemudian proses pembuatan desain sistem berdasarkan data telah dikumpulkan dari siswa dan siswi Sekolah Dasar agar mendapatkan tampilann yang lebih menarik untuk bisa menarik minat anak-anak.

c. *Implementation*

Setelah proses pembuatan kemudian dilanjutkan pengujian kepada siswa siswi Sekolah Dasar agar mereka mencoba aplikasi game edukasi ini dengan cara membuat quisoner.

d. *Verification*

Setelah diujikan kepada siswa dan siswi baru proses selanjutnya adalah dicek apakah ada mereka tertarik dalam game edukasi ini melalui quisoner.

e. *Maintenance*

Proses pemeliharaan atau pengembangan aplikasi

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* “Rancang Bangun Aplikasi Game Eduksi Sejarah 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*, serta sejarah dari kerajaan Majapahit.

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 *pengimplentasian* 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.