

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semua orang mempunyai sejarahnya sendiri-sendiri dari yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Dengan mempelajari sejarah semua orang bisa mengenali dirinya sendiri dan bisa lebih tahu apa yang harus dilakukan sebaliknya jika orang tidak mengenali sejarah seperti kehilangan jati dirinya sendiri dan tidak tahu apa yang harus dilakukan. Sejarah adalah petunjuk tentang apa dan siapa manusia itu sebenarnya dan sejarah adalah pengalaman manusia dan ingatan manusia yang diceritakan maupun itu tertulis dan tidak tertulis. Semua orang berperan dalam sejarahnya sendiri-sendiri karena manusia juga yang menciptakan sejarah itu sendiri oleh karena itu manusia diwajibkan mengetahui sejarahnya karena sejarah yang terjadi di masa lalu. Banyak macam-macam sejarah di dunia ini seperti sejarah politik, sejarah sosial, sejarah ekonomi dan lain-lain dan dengan seharusnya manusia harus tahu tentang sejarah dimana mereka tinggal agar lebih bisa menghargai dimana tempat kita tinggal, apa yang harus kita lakukan, dan agar bisa lebih bermanfaat untuk tempat tinggal.

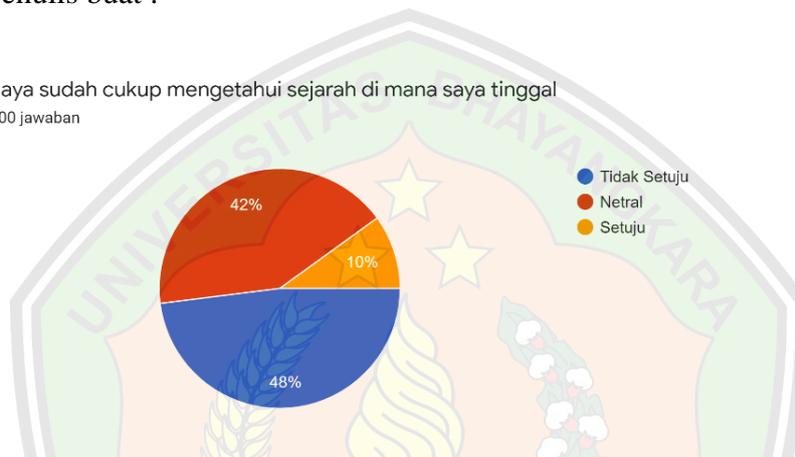
Indonesia memiliki sejarah yang banyak sekali dan ada lebih dari 1 periode sejarah di Indonesia lalu dalam periode-periode tersebut menyisakan peninggalan artefak, candi, dan lain-lain. Indonesia juga memiliki banyak sekali daerah atau kota dimana setiap daerah atau kota itu memiliki sejarahnya sendiri-sendiri memiliki ciri khas sendiri-sendiri. Begitu pun juga Bekasi memiliki sejarah yang panjang sekali dari pusat kerajaan Tarumanegara lalu menjadi pusat pemerintahan belanda dan jepang lalu terjadinya perang perebutan wilayah dari pihak pribumi dan belanda sehingga kota Bekasi diberi julukan kota Patriot karena betapa panjangnya sejarah Bekasi dalam perebutan kekuasaan dengan penjajah belanda dan jepang.

Banyak cara dalam belajar sejarah salah satunya melewati media *game* dengan belajar dan bermain melalui media *game* akan lebih mudah belajar tentang

sejarah dan *game* yang dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa bisa mendukung aspek-aspek perkembangan salah satunya dalam aspek berpikir, pengetahuan, dan wawasan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan quisioner kepada 100 orang dengan rentang umur 16 tahun sampai 40 tahun dan bertempat tinggal di Bekasi. Quisioner ini dibuat untuk mengumpulkan informasi apakah masyarakat Bekasi sudah cukup mengetahui sejarah Bekasi dan apakah media edukasi sejarah Bekasi sudah cukup untuk masyarakat Bekasi. Berikut adalah hasil dari quisioner yang telah penulis buat :

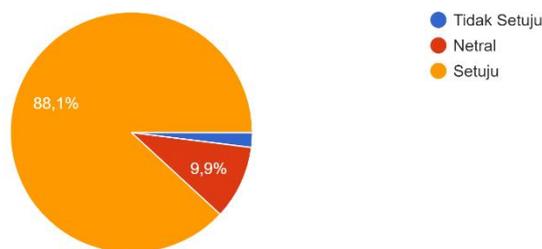
Saya sudah cukup mengetahui sejarah di mana saya tinggal  
100 jawaban



Gambar 1.1 Koresponden Sejarah

Dari gambar di atas menyatakan bahwa dari 100 koresponden hanya 10% saja yang mengetahui sejarah Bekasi. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat Bekasi kurang mengetahui sejarah Bekasi dengan kurangnya pengetahuan tentang sejarah bisa membuat jiwa nasionalisme masyarakat menurun dan tidak tahu budaya dan tradisi masyarakat yang sangat kompleks.

Menurut saya media pembelajaran sejarah bekasi sangat sedikit  
101 jawaban



Gambar 1.2 Koresponden Edukasi

Dari gambar di atas menyatakan bahwa 101 koresponden 88,1% menyatakan bahwa media pembelajaran sejarah Bekasi sangat sedikit. Ini membuktikan bahwa skripsi ini sangat penting untuk masyarakat Bekasi untuk menambah media pembelajaran sejarah Bekasi. Dengan bertambahnya media pembelajaran sejarah Bekasi dapat memudahkan masyarakat Bekasi untuk mempelajari sejarah dimana ia tinggal.

Dengan membuat pembelajaran sejarah Bekasi melalui media *game* masyarakat Bekasi bisa dengan mudah mempelajari sejarah Bekasi. Dengan media *game* yang bersifat menyenangkan masyarakat Bekasi akan lebih tertarik dalam mempelajari sejarah Bekasi.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik membuat tentang *game* edukasi yang menyenangkan dan mengedukasi dengan judul “**Game Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka permasalahan di identifikasikan sebagai berikut;

1. Sebagian penduduk Bekasi tidak mengetahui sejarah Bekasi.
2. Sedikitnya media pembelajaran dalam mempelajari sejarah Bekasi.
3. Membuat *game* tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengedukasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis merumuskan masalah bagaimana membuat *game* yang menyenangkan dan mengedukasi pemain di bidang sejarah serta menambah media pembelajaran dalam mempelajari sejarah Bekasi.

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar *game* Edukasi ini bisa terfokus untuk mengedukasi sejarah bagi pemain maka penulis membatasi masalah dalam *game* edukasi ini yaitu ;

1. *Game* edukasi ini hanya membahas tentang sejarah Bekasi
2. *Game* edukasi ini hanya membahas peristiwa-peristiwa besar di Bekasi

3. *Game* edukasi ini dibuat dengan *framework RPG Maker VX Ace* dengan menggunakan bahasa pemrograman Ruby.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari penelitian skripsi ini ditujukan untuk ;

1. Memberikan wawasan dan media edukasi sejarah melalui *game* untuk masyarakat Bekasi.
2. Bertambahnya media pembelajaran sejarah Bekasi
3. Masyarakat Bekasi mempunyai media pembelajaran sejarah Bekasi yang menyenangkan dan mengedukasi.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Mampu membantu proses belajar masyarakat Bekasi khususnya di bidang pendidikan sejarah.
2. Menambah wawasan tentang pengembangan *game* RPG sebagai salah satu media pembelajaran.
3. Menambah media edukasi sejarah Bekasi untuk masyarakat Bekasi.

### 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam pembuatan *game* ini penulis penelitian pada lokasi yaitu ;

Tempat : Bekasi

Waktu : November 2021 – Januari 2022

### 1.8 Metode Penelitian

*Game* ini dibuat dengan metode *waterfall* paradigma dimana terdapat 5 langkah dalam menggunakan metode metode ini. Paradigma yang digunakan dalam *game* ini bertujuan agar pembuatan *game* benar sesuai dengan kaidah perangkat lunak untuk menjadikan *game* sesuai dengan kebutuhan urutannya ialah :

### **1.8.1 Perancangan**

Tahap pertama pembuat *game* harus mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan utama dalam pembuatan *game* ini dan juga pada tahap ini digunakan agar pembuat mengetahui informasi, model, dan spesifikasi untuk pembuatan *game*. Pengumpulan data data primer dan sekunder di *game* itu harus dikumpulkan tidak lupa juga agar *game* bisa lebih hidup atau real di kumpulkan juga fakta-fakta dunia agar mendukung kebutuhan *game* itu.

### **1.8.2 Desain**

Tahap kedua dalam pembuatan *game* ini ialah mendesain *game* agar lebih interaktif, menarik, dan juga menyenangkan dengan perancangan yang sudah dibuat di tahap pertama memungkinkan kita membuat desain *game* dengan membuat model karakter untuk pemain maupun *Non Playable Character (NPC)* juga membuat alur cerita dalam *game* berupa fakta-fakta sejarah Bekasi lalu teknik dalam pengumpulan data sejarah Bekasi menggunakan Studi Pustaka, Observasi, dan Wawancara. Setelah itu dibuat tingkatan-tingkatan apa saja yang akan dilalui pemain lalu membuat aturan-aturan dalam *game* tersebut.

### **1.8.3 Implementasi**

Tahap yang ketiga dalam pembuatan *game* ini ialah komponen *game* seluruhnya dibuat sebagai sebuah *game* dari alur cerita, karakter, barang-barang dan sebagainya.

### **1.8.4. Pengujian**

Tahap yang keempat dalam pembuatan *game* ini ialah *game* di uji oleh beberapa orang dengan mencari beberapa bug dan kekurangan dalam *game* agar disaat *game* diluncurkan sudah tidak ada bug dan kekurangan dalam *game*. Tahap pengujian ini sangat penting agar *game* tidak memiliki kekurangan dan pemain dengan nyaman bisa memainkan *game* ini.

### **1.8.5 Pemeliharaan**

Tahap terakhir dalam pembuatan *game* ini ialah tahap pemeliharaan pada tahap ini kita sebagai *game* master atau *developer* dalam *game* hanya menambah fitur-fitur dalam *game* agar lebih menarik lalu memperbaiki *bug* yang masih ada

dan yang terakhir mengurangi pemain-pemain yang menggunakan cara curang untuk memainkan *game* ini.

## **1.9 Metode Konsep Pengembangan Perangkat Lunak**

Pada tahap ini pengembang *game* harus mengembangkan *game* agar lebih menarik lagi dan tidak monoton untuk para pemain bisa menabahkan fitur-fitur baru untuk pemain menambahkan alur cerita dalam *game* menambahkan event-event tertentu dengan hadiah-hadiah menarik agar *game* tidak membosankan untuk para pemain lalu tetap menganalisa kesalahan yang masih terjadi dan memberikan hukuman yang tegas untuk para pemain yang melakukan kecurangan agar *game* bisa berjalan dengan adil dan tidak merugikan pemain yang tidak membuat kecurangan.

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan memiliki aturan-aturannya sendiri agar lebih jelas dan teratur penulis akan menjelaskan tentang sistematika dalam penulisan skripsi ini, adapun penulisannya sebagai berikut :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Di bab 1 pendahuluan penulis menjelaskan tentang Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian dan metode konsep pengembangan perangkat lunak.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Di bab 2 landasan teori penulis menjelaskan tentang landasan teori yang berisi tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang bersumber dari jurnal-jurnal diatas tahun 2010 , buku-buku dan informasi dari internet.

#### **BAB 3 METEODOLOGI PENELITIAN**

Di bab 3 Metodeologi penelitian penulis menjelaskan tentang Obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sitem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan sistem.

#### **BAB 4 PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Di bab 4 perancangan sistem dan implementasi penulis menjelaskan tentang Perancangan, pengujian dan implementasi.

## **BAB 5 PENUTUP**

Di bab 5 penutup adalah bab terakhir penulis menjelaskan tentang kesimpulan penelitian ini dan memberikan saran agar kedepannya penelitian ini menjadi lebih baik.

