

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pahlawan adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran pejuang yang gagah berani. Pahlawan juga merupakan warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia, atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya, demikian kata Soekarno. Artinya dengan mengetahui dan meladani kisah para pahlawan, ada nilai-nilai luhur yang dapat dipetik.

Salah satu pahlawan paling terkenal yang berasal dari daerah Lampung adalah Raden Intan II. Banyak masyarakat yang belum mengetahui bagaimana sejarah perjuangan Raden Intan II saat melawan penjajah dari Belanda yang masuk ke daerah Lampung. Pengetahuan tentang sejarah perjuangan Raden Intan II begitu penting bagi masyarakat khususnya daerah Lampung agar masyarakat dapat memiliki jiwa yang berani, bertanggung jawab, rela berkorban serta tidak memikirkan diri sendiri. Selain itu memahami sejarah perjuangan para pahlawan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya telepon pintar (smartphone) yang berbasis Android telah berkembang dengan pesat dan telah melekat pada kehidupan masyarakat. Namun, pemanfaatan smartphone dikalangan anak-anak dan remaja masih banyak digunakan hanya untuk sebatas bermain Game. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah game yang dapat menjadi dimanfaatkan untuk bermain serta mengetahui kisah perjuangan pahlawan.

Penggunaan game sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Karena game bersifat menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari pada belajar serius. Dalam game pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (learning by doing). Secara tidak langsung game dapat mendidik manusia melalui permainan game yang mereka lakukan, ketika sedang bermain pemain seolah-olah diarahkan berada pada kondisi tertentu dan dunia baru mereka. Para pemain game bergerak berdasarkan intruksi dan rule game tersebut sehingga permainan game dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku pemainnya, proses seperti hal tersebut dapat dikatakan sebuah edukasi.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak selalu bermain dalam setiap kegiatan yang dilakukannya. Dan dalam proses pengenalan potensi dan perkembangan diri sering dilakukan dalam kegiatan bermain sehingga bermain tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-harinya. Perkembangan Teknologi khususnya Game sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari perkembangan seorang anak, anak sekarang lebih serius dalam bermain game daripada belajar, sehingga terjadi penurunan semangat anak dalam belajar.

Berdasarkan observasi terhadap siswa dan siswi di SMP Xaverius Pringsewu yang memperoleh pembelajaran Bahasa Lampung dalam rancangan pembelajaran terdapat materi tentang Pahlawan Lampung yaitu tentang Sejarah Radin Intan II.

Dari latar belakang tersebut diatas, maka dapat diidentifikasi suatu permasalahan yaitu kurangnya pengetahuan tentang sejarah perjuangan Radin Intan II dalam melawan penjajahan Belanda yang ada di daerah Lampung. Minat siswa dan siswi saat ini rata rata hanyalah untuk bermain game. Minat mereka dalam mempelajari dan mengenal Sejarah Pahlawan daerah khususnya Lampung bisa dikatakan cukup minim.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, maka penulis akan membuat sebuah game berbasis mobile sebagai solusi Pengenalan Pahlawan yaitu Raden Intan untuk

menumbuhkan jiwa nasionalisme terhadap semua elemen masyarakat khususnya anak-anak dan remaja yang masih termasuk dalam golongan terbesar pecinta game. Dengan ini maka akan diciptakan sebuah game tentang Sejarah perjuangan Raden Intan II. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk membuat penelitian dengan judul “ **RANCANG BANGUN GAME KARAKTER PAHLAWAN LAMPUNG BERBASIS ANDROID** ”.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki Batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus kepada pembuatan Game sebagai media pengenalan sejarah perjuangan Raden Intan II sebagai salah satu pahlawan yang berasal dari Lampung.
2. Penggunaan aplikasi yaitu siswa dan siswi SMP Xaverius Pringsewu kela VII yang memperoleh mata pelajaran Bahasa Lampung
3. Penelitian dilakukan di SMP Xaverius Pringsewu
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu Unity dan Adobe Illustrator

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, penyusun merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat game sejarah pahlawan yang berasal dari daerah Lampung?
2. Bagaimana cara kerja Aplikasi Game Story Raden Intan II?
3. Apakah game bisa menjadi sarana edukasi ?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Memperkenalkan karakter pahlawan Lampung khususnya Raden Intan II
2. Menjadikan game sebagai media edukasi pembelajaran tentang pahlawan yang berasal dari Lampung.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menjadi media hiburan dan edukasi tentang pahlawan dari Lampung bagi masyarakat khususnya anak anak dan remaja.
2. Menambah wawasan tentang sejarah perjuangan Raden Intan II.
3. Memberikan daya tarik kepada kalangan muda dengan menampilkan pahlawan Lampung dalam bentuk game

1.6 Sistem Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika yang di terapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

2

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan aplikasi, metode analisis, uji coba aplikasi yang berkaitan dengan aplikasi Game karakter Pahlawan Lampung

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang di harapkan bermanfaat untuk pengembangan penelitian coba aplikasi yang berkaitan dengan Game Karakter Pahlawan Lampung

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**