

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diantara pertempuran heroik yang terjadi pasca kemerdekaan Indonesia, ada pertempuran yang sering kali terlupakan yaitu pertempuran Bojongsokosan yang terjadi di wilayah Bojongsokosan Kabupaten Sukabumi. Pertempuran Bojongsokosan ini dilatarbelakangi oleh tentara Belanda yang berupaya menduduki kawasan Indonesia melalui berbagai agresi militer yang dikomandoi oleh NICA (*Netherland Indies Civil Administration*) dengan dalih pelucutan senjata tentara Jepang serta pemulangan tentara sekutu maupun Belanda yang tertahan di Indonesia. Pertempuran Bojongsokosan ini merupakan runtutan awal dari peristiwa Bandung Lautan Api yang terjadi di Kota Bandung pada 23 Maret 1945 (Wiryo, 2010).



Gambar 1. 1 Patung Pejuang Bojong Kokosan

Sumber (<https://travel.detik.com/>)

Peristiwa Bojongsokosan sering kali terlupakan dikarenakan sangat jarang sekali peristiwa ini dibahas dalam buku pelajaran sekolah. Materi sejarah yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas berisi peristiwa-peristiwa pasca kemerdekaan lain seperti pertempuran 10 November, pertempuran Ambarawa, Bandung Lautan Api dan peristiwa lainnya. Selain karena tidak adanya pembahasan dalam buku sekolah secara eksplisit, media yang memperkenalkan peristiwa ini juga terhitung sangat minim dan kurang diminati

masyarakat khususnya kaum *millenial*. Media tersebut hanya terbatas pada media cetak seperti surat kabar, majalah buku serta dokumenter yang cenderung dianggap terlalu konvensional dan tidak menarik. Peristiwa heroisme lain pasca kemerdekaan Indonesia sudah banyak yang diperbarui dan lebih *millenial*, salah satu contoh adalah peristiwa 10 November yang telah dianimasikan dan diangkat ke layar lebar sehingga pengenalan sejarah mengenai peristiwa tersebut sangat menarik minat masyarakat.



Gambar 1. 2 Poster Film Battle Of Surabaya

(Sumber : <https://maxstream.tv>)

Perkembangan zaman mendorong umat manusia untuk senantiasa berinovasi. Inovasi inilah yang dapat dijadikan media pembelajaran baru khususnya bagi pembelajaran sejarah di masa lampau. Perkembangan teknologi ini juga sangat berdampak diberbagai kalangan, khususnya kalangan *millenial*. Adanya perangkat seperti komputer, tablet atau gawai serta mudahnya akses internet membuat kalangan *millenial* lebih nyaman melakukan berbagai aktivitas di gawai masing-masing. Hal ini berpengaruh signifikan terhadap minat seseorang termasuk dalam mempelajari hal yang baru.

Pembuatan *game* bertemakan sejarah dapat menjadi salah satu jawaban dari permasalahan tersebut. Hadirnya *game* yang memiliki nilai edukasi juga dapat mengubah paradigma masyarakat saat ini yang masih beranggapan jika *game* hanya digunakan untuk bersenang-senang saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran serta pengenalan sejarah terhadap generasi sekarang.

Metode pengembangan multimedia pada penelitian ini menggunakan referensi dari Hadi Sutopo yaitu *Multimedia Development Lifecycyle* (MDLC). MDLC sendiri terdiri dari 6 tahapan diantaranya pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*). Adapun pengatur dari alur cerita dalam *storyboard* yang akan digunakan yaitu metode *Finite State Machine*. Metode *Finite State Machine* berfungsi untuk menentukan alur pengguna dari *game* yang akan dibuat sehingga alur yang telah dibuat dapat tertata dengan lebih baik.

Dari permasalahan tersebut, penulis berencana membuat *game* untuk android dengan berlandaskan historis dari peristiwa Bojongkokosan. Dalam *game* ini nantinya akan diangkat betapa heroiknya para pejuang Sukabumi dalam pertempuran mempertahankan Republik yang baru saja merdeka, maka dari itu penulis mengambil judul “Implementasi Algoritma *Finite State Machine* Dalam Pembuatan *Game* Sejarah “*Battle of Convoy Bojongkokosan*” Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android”. Selain menjadi media yang bermanfaat, penulis berharap *game* ini nantinya bisa menumbuhkan rasa keingintahuan seputar sejarah serta menumbuhkan rasa patriotisme dan nasionalisme untuk kesatuan republik Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang didapat dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Terdapat peristiwa pergerakan nasional yang luput dari perhatian masyarakat yaitu tentang peristiwa Bojongkokosan
2. Kurangnya minat terhadap pembelajaran sejarah seringkali menjadi masalah yang dialami para pendidik dalam menghadapi siswa-siswi diberbagai jenjang pendidikan
3. Masalah utama dari generasi milenial dalam mempelajari suatu peristiwa di masa lampau adalah karena pembelajaran sejarah seringkali dianggap sebagai hafalan yang membosankan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat suatu *game* yang bertemakan pertempuran Bojong Kokosan sebagai pengingat bagi masyarakat terkhusus bagi pelajar agar pembelajaran sejarah dapat lebih diminati
2. Membuat media pengenalan peristiwa Bojong Kokosan yang menarik bagi kalangan milenial

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dibuat agar penelitian tidak melebar dari topik yang akan dibahas, adapun batasan dari penelitian yang akan dibuat ini yaitu :

1. *Game* yang dibuat hanya dapat dimainkan secara *singleplayer*
2. *Game* ini hanya dapat dimainkan di sistem operasi windows dan Android
3. Latar cerita yang digunakan pada alur *game* yang
4. Metode *Finite State Machine* hanya digunakan untuk mengatur alur yang ada dalam *storyboard*.
5. Alur cerita pada *game* yang akan dibuat terbatas pada hari pertama peristiwa Bojongkokosan dengan cerita tambahan supaya *game* dapat berjalan dengan lebih menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi ke dalam beberapa bagian, diantaranya :

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah dapat menjadi sarana pendalaman materi yang telah diajarkan pada masa perkuliahan serta menambah pengetahuan serta pengalaman dalam mendalami suatu kasus di masyarakat.

2. Bagi masyarakat

Manfaat bagi masyarakat adalah adanya media hiburan berbentuk *game* yang tidak hanya menyenangkan tetapi dapat dijadikan suatu media pengenalan tentang kejadian sejarah pasca kemerdekaan Indonesia.

3. Bagi pelaku pendidikan

Manfaat bagi pelaku pendidikan adalah media ini dapat dijadikan sebagai pacuan untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan sehingga proses belajar mengajar dapat lebih menarik dan menyenangkan

1.6 Sistematika Penelitian

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan hal yang menjadi latar belakang dalam penentuan judul. Adapun judul untuk penelitian ini yaitu “Implementasi Algoritma *Finite State Machine* Dalam Pembuatan *Game* Edukasi Sejarah “*Battle of Convoy Bojongkokosan*” Menggunakan RPG MAKER MV Berbasis Android, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

2. BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan mengenai teori yang mendukung penelitian diantaranya, kajian keislaman yang meliputi ayat Al-Qur’an serta Hadist nabi yang berkaitan dengan mempelajari kejadian di masa lampau, kemudian membahas kajian keilmuan yang berkaitan dengan pengertian serta jenis-jenis *game*, dan *software* RPG Maker serta menjelaskan metode pengembangan *software* yang menggunakan MDLC atau *Multimedia Development Lifecycle*.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Selanjutnya, di bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, data dan perangkat penelitian, lokasi dan objek penelitian serta waktu dan rencana kegiatan dalam penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dibuat serta pengkodean yang telah dilakukan. Pada bab ini dijelaskan bagaimana tampilan sistem pada saat dijalankan serta dijelaskan juga bagaimana sistem ini diuji

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Di bab ini berisi tentang kesimpulan keseluruhan dari penelitian yang dibangun, serta saran yang diharapkan berguna untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

