

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar belakang

Majapahit dan Sriwijaya merupakan dua kerajaan terbesar yang pernah ada di Indonesia. Sriwijaya yang terkenal akan kekuatan maritimnya Serta majapahit yang terkenal akan patihnya yaitu gajah mada, berhasil menyatukan seluruh daerah yang ada di nusantara. Kedua kerajaan tersebut pernah berjaya dimasanya, sehingga menginspirasi banyak pahlawan kita dalam pembangunan bangsa indonesia.

Sebagai seorang pemuda, mereka memiliki tugas dalam pembangunan bangsa indonesia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Namun, pemuda harus mengetahui bagaimana masa lalu dari indonesia itu sendiri, sebelum bisa membangun bangsa ini. Namun di era semaju ini, pemuda enggan sekali untuk belajar sejarah. Sungguh ironi dimana dimasa sekarang, orang-orang dengan mudah dapat mengakses informasi melalui internet dan media lainnya yang berhubungan dengan sejarah bangsa indonesia. Akan tetapi, pemudanya enggan untuk mengakses informasi tersebut.

Bila melihat kaum muda saat ini, banyak dari mereka yang terpengaruh dengan modernisasi. Memang, modernisasi sangat tidak bisa dilepaskan dari perubahan zaman, akan tetapi, pemuda harus bisa menjaga rasa cinta terhadap tanah air mereka agar dapat menghalau segala macam ancaman. Tetapi yang terjadi dimasa sekarang, banyak pemuda indonesia yang tidak mencerminkan anak indonesia itu sendiri.

Mereka lebih menyukai budaya asing, terutama budaya barat yang sangat tidak baik apabila diikuti. Maka untuk membentengi hal tersebut, perlulah dibuat sistem pendidikan mengenai sejarah yang lebih menarik. Karena banyak dari pemuda yang enggan belajar sejarah dikarenakan sejarah itu pelajaran yang sulit, hanya sekedar menghafal nama orang, lokasi dan tempat. selain itu, mereka menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak sepenting pelajaran matematika, kimia, biologi dan fisika.

Maka dapat ditarik kesimpulan, agar kaum muda lebih peka terhadap sejarah bangsa ini, perlulah dibuat sebuah alat edukasi yang dapat memberikan gambaran bagaimana sejarah bangsa indonesia. Namun untuk dapat memenuhi hal tersebut, maka haruslah alat edukasi tersebut dapat menarik minat dari para kaum muda. Dengan itu maka dibuatlah sebuah permainan yang berjudul *Age Of Hindian* yang mencoba mengangkat cerita dari sejarah indonesia pada zaman kerajaan hindu-buddha. Dalam permainan ini akan diangkat dua buah cerita kerajaan besar yang ada di indonesia, yaitu kerajaan sriwijaya dan majapahit.

## 1.2 Perumusan masalah

Perumusan masalah dalam pembuatan game ini ialah sebagai berikut :

1. Cerita apa saja yang bisa diangkat dari kerajaan Sriwijaya dan Majapahit kedalam permainan ?
2. Bagaimana menyajikan sebuah permainan yang memberikan gambaran cerita kerajaan sriwijaya dan majapahit ?
3. Apakah permainan ini sudah berhasil memberikan edukasi tentang sejarah kerajaan Sriwijaya dan Majapahit ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan permainan ini ialah sebagai berikut :

1. Permainan ini mengambil dua cerita kerajaan yaitu sriwijaya dan majapahit
2. Permainan ini hanya bisa dijalankan pada *Smartphone* berbasis Android
3. Target pengguna adalah pelajar sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas

## 1.4 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan permainan ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat memilih cerita yang menarik dari kerajaan Sriwijaya dan Majapahit kedalam permainan
2. Bagaimana menyajikan sebuah permainan yang memberikan gambaran cerita kerajaan sriwijaya dan majapahit
3. Mengetahui apakah permainan dapat memberikan edukasi tentang sejarah kerajaan Sriwijaya dan Majapahit

## 1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam pembuatan permainan ini,yaitu:

### 1. Studi Literatur

Melakukan pencarian bahan dalam pembuatan permainan ini. Seperti mempelajari buku sejarah, jurnal dan artikel lainnya yang berkaitan dengan sejarah hindu-budha di Indonesia. Sehingga nantinya nilai sejarah dapat tersampaikan dengan baik dan penuh edukasi. Selain itu, membaca beberapa cerita novel maupun dongeng agar dapat menciptakan *storyline* yang tidak membosankan.

### 2. Analisis dan Perancangan sistem

Dalam pembuatan permainan ini, pertama digambarkan terlebih dahulu dengan menggunakan *UML Modelling* bagaimana bentuk sistem. Selain itu dibuat juga beberapa aset serta *source code* yang menjadi komponen dalam permainan

### 3. Pengujian Sistem

Melakukan tahap *testing* secara *blackbox* terhadap game yang sudah dibuat dan melakukan tahap *debugging* untuk mencari *error,bug*, atau kesalahan sistem. Ini ditujukan agar permainan yang dibentuk dapat berjalan dengan normal dan tidak mengalami kendala saat dipergunakan.

### 4. Tampilan UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*)

Dalam perancangan UI/UX , digunakan design gambar yang cocok dengan usia pengguna. Selain itu, permainan ini didesain agar sesuai dengan suasana pada zaman kerajaan hindu-buddha di Indonesia.

### 5. Dokumentasi

Dokumentasi ini bertujuan untuk pelaporan hasil dari proyek akhir ini agar dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi ini kedepannya bila ada yang ingin mengembangkannya.

### 6. Publikasi

Agar *game* ini dapat dipergunakan oleh khalayak ramai, maka kami sebagai tim pengembang dari permainan ini akan mempergunakan media yang ada sebagai bentuk promosi. Dengan pembentukkan video trailer, banner dan poster, laman web, serta via media sosial akan dipergunakan.

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas dalam pengerjaan permainan *Age Of Hindian* yaitu :

#### a. Dimas Syuhada

Peran : Coder

Tanggung Jawab:

- Merancang *source code* dan *gameplay* pada permainan

#### b. Yafie Wira Mahadika

Peran : Designer

Tanggung Jawab:

- Merancang desain karakter, latar dan berbagai macam kebutuhan lainnya yang menunjang permainan
- Pembuatan video serta poster permainan

#### c. Fachriannoor

Peran : Passive Developer

Tanggung Jawab:

- Merancang latar cerita pada permainan
- Editor pembuatan buku proyek akhir dan Jurnal
- Desain music serta dialog permainan