FeeltheWar
Aplikasi Permainan Desktop Bertema Peristiwa Bersejarah Menjelang Kemerdekaan

FeeltheWar
Dekstop Game Application Themed Historical Event Ahead of Independence

Jouzu Nasuko[1], M.Dhio Rizky Putra[2], Himayatus Sulkhiyah[3], Bambang Pudjoatmodjo, S.Si., M.T.[4] , Amir Hasanuddin Fauzi, S.T., M.T.[5]

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
jouzu_nasuko@yahoo.com[1],muhammaddhio95@gmail.com[2], himayatussulkhiyah@gmail.com[3], bpudjoatmodjo@telkomuniversity.ac.id[4], amir_hf@tass.telkomuniversity.ac.id[5]

Abstrak

Bangsa Indonesia ialah bangsa yang pernah dijajah oleh bangsa asing selama 3 abad lebih. Dalam memperjuangkan kemerdekaan dari para penjajah, pemuda pada zaman tersebut berjuang dengan mempertaruhkan nyawa demi kemerdekaan bangsa Indonesia, mereka rela berkorban untuk kemerdekaan Indonesia.

FeeltheWar adalah sebuah *game* perang berbasis FPS (First Person Shooter) pada *platform* Dekstop yang mengenalkan perjuangan Bangsa Indonesia mulai dari zaman penjajahan Jepang hingga Indonesia merdeka. *Game* ini dibuat semenarik mungkin dengan desain 3D, memunculkan misi-misi yang harus dicapai dan dilengkapi dengan enemy dengan memiliki AI(*Artificial Intelligence)*. Fiturnya menjadikan *game* ini sebagai media hiburan serta pembelajaran secara tidak langsung.

FeeltheWar ini target *user*nya ialah dewasa, dari umur 17 hingga 25 tahun atau lebih, dikarenakan *game* ini berisi tentang peperangan. *Game* ini dapat membuat masyarakat Indonesia khususnya generasi muda mengetahui bagaimana Indonesia merdeka dan juga dapat membuat mereka lebih mencintai tanah airnya, serta mengenali hal penting kemerdekaan Indonesia.

Kata kunci : FeeltheWar, FPS(*First Person Shooter*), 3D , AI(*Artificial Intelligence)*, sejarah

Abstract

Nation of Indonesia is a nation was once colonized by foreign nations during three centuries. In the fight for independence from the colonialists, youth in those days struggling with life for the independence of Indonesia, they are willing to sacrifice for the independence of Indonesia.

FeeltheWar is a game of war-based FPS (First Person Shooter) on the desktop platform that introduces the struggle of Indonesian nation from the Japanese colonial era up to Indonesia's independence. This game is made interesting with 3D design, led to the missions that must be achieved and is equipped with the enemy by having AI (Artificial Intelligence). Those featuer made this game as a medium of entertainment and learning indirectly.

Targets users from FeeltheWar is adults, from age 17 to 25 years or more, because this game have contents about war. This game will make the Indonesian people, especially the younger generation to know how Indonesia gained its independence and it also can make them more loving homeland, as well as recognize the essential of Indonesia's independence.

Keywords: FeeltheWar, FPS (First Person Shooter), 3D, AI (Artificial Intelligence), history

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bangsa Indonesia ialah bangsa yang pernah dijajah oleh bangsa asing selama 3 abad lebih. Dalam memperjuangkan kemerdekaan dari para penjajah, pemuda pada zaman tersebut berjuang dengan mempertaruhkan nyawa demi kemerdekaan bangsa Indonesia, mereka rela berkorban untuk kemerdekaan Indonesia.

Seiring berkembangnya tekhnologi informasi pada saat ini,berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan di Indonesia, salah satunya ialah nilai-nilai kepahlawanan. Tak hanya di level pimpinan negara, melemahnya nilai-nilai kepahlawanan juga terjadi di ranah publik masyarakat. Jajak pendapat ini mengungkap, sebanyak 9 dari 10 responden alias nyaris seluruh responden menilai penghayatan jiwa kepahlawanan di masyarakat saat ini lemah. Semangat rela berkorban dalam kehidupan nyata dinilai melemah oleh 7 dari 10 responden. Lebih jauh, krisis nilai kepahlawanan dalam masyarakat saat ini bisa disejajarkan dengan krisis nilai dalam pengamalan dan penghayatan Pancasila[3]. Baik Pancasila maupun nilai kepahlawanan sama-sama diamini kebutuhannya oleh nyaris seluruh responden berbagai jajak pendapat ini. Generasi muda yang ada sekarang, mulai lupa akan dasar Negara pancasila dan sejarahnya. Persoalan Pancasila dan nilai kepahlawanan tampak seperti benang kusut. Bahkan, negara tampak tak berdaya mengurai kekusutan ini. Salah satunya adalah dimensi penanaman nilai kepahlawanan (dan bela negara) yang makin absen dari jalur sistem pendidikan. Padahal, di semua negara yang kuat perasaan kewarganegaraannya, pendidikan merupakan jalur strategis yang dijaga sungguh- sungguh oleh penyelenggara negara. Bangsa yang besar ialah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya dan tidak mengurangi nilai-nilai sejarah dan pancasila, sehingga dapat membangkitkan rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia.

Saat ini, *game* merupakan media hiburan yang memanfaatkan tekhnologi. *Game* di Indonesia sendiri sedang banyak diminati para remaja. *Game* yang ada semakin canggih dan menarik. Karena menariknya *game* yang ada sekarang, membuat sebagian kalangan remaja mengalami ketagihan untuk memainkannya, bahkan hingga lupa waktu. Selain itu, *game* sekarang mayoritas memiliki tujuan sebagai media hiburan saja, sedangkan untuk *game* yang memiliki tujuan hiburan serta mengandung informasi sejarah hanya sedikit.

Oleh sebab itu, dipandang perlu untuk dibuat sebuah *game* berbasis FPS (*First Person Shooter*), dimana *game* ini akan mengingatkan perjuangan Bangsa Indonesia. Dimulai dari setelah penjajahan Belanda yaitu Jepang hingga akhirnya bisa merdeka. Ketika kami melihat banyaknya pemuda yang sangat menyukai *game* peperangan berbasis FPS (*First Person Shooter*) seperti *game Counter-Strike, Point Blank, Battle Field*, dsb. Maka kami terinspirasi untuk membuat *game* berbasis FPS (First Person Shooter) sehingga pemain yang memainkan *game* tersebut memiliki ketertarikan yang sama seperti pada *game* yang populer saat ini seperti yang disebutkan sebelumnya. Dan dengan *game* ini diharapkan agar para pemuda dapat merasakan suasana ketika pada saat zaman penjajahan dan juga mengetahui sejarah yang terjadi pada saat itu serta bahan penting untuk Indonesia merdeka melalui misi pada *game* ini.

2. TEORI PENUNJANG

2.1 Masa Pendudukan Jepang di Indonesia

Masa pendudukan Jepang di Indonesia dimulai pada tahun 1942. Diawali pada tanggal 8 Desember 1941, Jepang yang menjadi sekutu Jerman, menyerang pangkalan armada Amerika Serikat di Pearl Harbour (Pasifik). Sejak itu Perang Pasifik , yaitu bagian Perang Dunia II di wilayah Pasifik dimulai. Sebulan sesudahnya, Jepang mulai masuk ke Indonesia. Pada saat itu Indonesia diduduki oleh Belanda. Pasukan Belanda dikalahkan Jepang di Kalijati pada 8 Maret 1942. Kekalahan ditanda tangani oleh Panglima tentara Hindia di Belanda Letnan Jenderal Ter Poorten, sedangkan Jepang oleh Jenderal Hitosyi Imamura.

Masuknya Jepang, bukan berarti Pergerakan Nasional Indonesia akan berhenti. Jepang menahan tokoh nasional pada saat itu, yaitu Hatta, Soekarno dan Syahrir. Namun, ketiga tokoh tersebut dibebaskan dimaksutkan untuk mensukseskan perang Asia Timur Raya. Kemudian Soekarno dan Hatta membentuk organisasi Pusat Tenaga Rakyat(PUTERA), namun kemudian dibubarkan oleh Jepang, karena dianggap membahayakannya. Selanjutnya di desa-desa dan kota membentuk organisasi pemuda seperti SEINENDAN dan KEIBODAN. Kedua organisasi tersebut memiliki fungsi untuk membantu perang Jepang melawan Tentara Sekutu.

Pada awal pendudukan Jepang, sedang gencar-gencarnya pergerakan politik yang membuat pemerintah Jepang melarang semua kegiatan politik. Organisasi politik yang ada pada masa itu yaitu untuk kepentingan bangsa Asia seperti Gerakan 3A. Gerakan 3A memperkenalkan diri sebagai pembela Asia terhadap kekejaman Imperialisme Barat. Gerakan ini memiliki semboyan Jepang pelindung Asia, Jepang cahaya Asia dan Jepang pemimpin Asia.

Ternyata tidak sesuai dengan semboyan Gerakan 3A, masa pendudukan Jepang ialah masa yang berat bago rakyat Indonesia. Rakyat diwajibkan untuk mengibarkan bendera dan menyayikan lagu kebangsaan Jepang, selain itu rakyat dipaksa untuk kerja paksa atau disebut romusha, yang berarti rakyat harus kerja mulai dari pagi buta hingga petang dan melakukan pekerjaan kasar tanpa makanan dan perawatan.

Menjelang akhir tahun 1944, Jepang kalah dalam perang Pasifik, sehingga kabinet Jepang pada masa itu memberikan janji kemerdekaan Indonesia di kelak kemudian hari. Pada bulan Maret 1945 Panglima Tentara di Jakarta mengumumkan dibentuknya Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (Dokuritsu Jumbi Cosakai). Berfungsi untuk menyelidiki masalah tata pemerintahan, ekonomi, politik dalam rangka pembentukan negara merdeka. Upacara peresmian dilakukan pada tanggal 28 Mei 1945 di Pejambon yang dihadiri oleh pejabat-pejabat tinggi Jepang dan diikuti penaikan Bendera Merah Putih. Badan ini diketuai oleh dr. Rajiman Widiodininggrat. Sidang dilakukan tanggal 29 Mei sampai 1 Juni 1945 badan ini telah melahirkan konsep dasar-dasar negara. Badan penyelidik ini kemudian dibubarkan dan dibentuk badan baru Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI).

Kekalahan Jepang sangat dirahasiakan, tetapi berkat kecepatan para pemuda, berita tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945, sampai juga pada pemimpin-pemimpin Indonesia.Para pemuda dari berbagai kelompok mengadakan rapat dibawah pimpinan Chaerul Saleh. Rapat memutuskan agar kemerdekaan segera diproklamasikan oleh bangsa Indonesia sendiri. Golongan muda mendesak agar proklamasi segera dilaksanakan keesokan harinya, sedangkan golongan tua masih menekankan perlunya rapat dengan PPKI terlebih dahulu.

Adanya perbedaan pendapat itu mendorong golongan pemuda untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke luar kota, dengan tujuan untuk menjauhkan mereka dari segala pengaruh Jepang. Demikianlah pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 4.30 para pemuda membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok kota kecil di sebelah timur Jakarta.

Sementara itu di Jakarta tercapai kesepakatan antara golongan tua dan golongan muda bahwa Proklamasi Kemerdekaan harus dilaksanakan di Jakarta. Mr. Ahmad Subardjo memberi jaminan bahwa Proklamasi Kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus 1945. Atas jaminan itu Bung Karno dan Bung Hatta dibawa kembali ke Jakarta. Sesampainya di Jakarta Bung Karno dan Bung Hatta langsung menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol Noomor 1 Di rumah inilah naskah proklamasi disusun dan rumusannya berhasil diselesaikan pada menjelang subuh tanggal 17 Agustus 1945.

Gambar 1 Pembacaan Teks Proklamasi

Pada pukul 10.00 tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumah kediaman Bung Karno Jalan Pegangsaan Timur 56 (sekarang Jalan Proklamasi) naskah proklamasi tersebut diumumkan oleh Soekarno - Hatta dihadiri pemimpin-pemimpin bangsa dan berbagai kalangan pemuda. Sejak itulah Indonesia memasuki alam kemerdekaan. Setelah pembacaan teks proklamsi, dilakukan pengibaran bendera merah putih yang diiringi lagu Kebangsaan Indonesia Raya.

2.2 Game

Hampir semua remaja menyukai *game*, apapun jenisnya. Mulai dari tembak-tembakan, perang dan masih banyak lagi. Terlebih kita mengetahui pengertian dan definisi dari *game* menurut para ahli :

a. JOHN C BECK & MITCHELL WADE

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti.

Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi

b. IVAN C. SIBERO

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

Jadi, *game* ialah media hiburan elektronik yang digunakan oleh para penggunanya ketika pikiran sedang penat karena rutinitas sehari-hari.

2.3 *Game* FPS (*First Person Shooter)*

Game First Person Shooter (fps) adalah salah satu jenis game (genre) yang digemari menggunakan pandangan orang pertama di mana pemain seolah-olah menjadi karakter utama dalam game yang berpusat pada permainan di sekitar senjata-senjata dan peluru tempur. First Person Shooter jenis 3D game shooter yang menampilkan orang pertama sudut pandang dengan pemain yang melihat aksi melalui mata karakter permain.

2.3.1 Keuntungan *Game* FPS

Bermain *game* FPS akan membuat pemainnya memiliki perhatian visual yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak bermain. Gamer yang biasa main *game* FPS juga akan lebih mampu mengendarai kendaraan di jalan yang padat dan tak merasa sedang mengalami beban berat.

Berdasarkan penelitian oleh Dr. Daphne Bavelier dari University of Rochester, mengungkapkan bahwa main game FPS bisa membangun kemampuan seseorang untuk menghadapi data visual yang sangat banyak setiap harinya. Bahkan studi yang dilakukan oleh WIREs Cognitive Science menyebutkan, gamer yang biasa main *game* FPS secara konsisten melampaui orang yang bukan gamer dalam tes perhatian visual.

2.4 Unity

Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *game* multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat degan *user interface* yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan rankking teratas untuk editor game.

2.5 Blender

Blender adalah grafis 3D aplikasi yg dpt digunakan untuk pemodelan, teksturing rendering, editing dan membuat aplikasi 3D interaktif termasuk permainan video, film animasi atau efek visual. Blender juga merupakan salah satu free open source 3D konten penciptaan suite tersedia untuk sistem oprasi termasuk linux dan digunakan untuk dikembangkan secara komersial tetapi sekarang dirilis dibawah GPL.

2.6 Animasi 3D

Animasi 3D adalah objek animasi yang berada pada ruang 3D. Objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah seperti objek riil. Proses pembuatan grafis komputer 3D dapat dibagi secara sekuens menjadi 3 fase dasar:

- Modeling : Proses menyusun bentuk sebuah objek dengan membuat kontur yang luas dan struktur dari objek 3D dan adegan.
- Animation : Mendefinisikan perpindahan objek.
- Rendering : Proses mengeneralisasi sebuah gambar dari sebuah model dengan memberikan atribut objek seperti warna, tekstur permukaan dan kadar transparansi dengan menggunakan program komputer.

2.7 Artificial Intelligence

Kecerdasan Buatan atau kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau *Intelegensi Artifisial* (bahasa Inggris: *Artificial Intelligence* atau hanya disingkat AI) didefinisikan sebagai kecerdasan entitas ilmiah. Sistem seperti ini umumnya dianggap komputer. Kecerdasan diciptakan dan dimasukkan ke dalam suatu mesin (komputer) agar dapat melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan manusia. Didalam *game* ini, AI menggunakan code yang disediakan pada link https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/47248.

3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Gambaran Umum Sistem

FeeltheWar merupakan *game* running 3D berupa peperangan pada *platform* Dekstop. Peperangan ini untuk mengenalkan sejarah Kemerdekaan Bangsa Indonesia yang mulai dilupakan oleh para penerus bangsanya sendiri. Sesudah masuk ke salah satu level, user dapat melihat sebuah buku, dan juga berisi tentang misi apa yang akan

dicari dan berapa jumlah potongan item yang harus dicari. Jadi, setiap *level* dari *game* ini akan dimunculkan misi-misi yang berhubungan dengan apa saja yang dibutuhkan oleh Negara Indonesia untuk merdeka. Setiap salah satu potongan quest, selalu dijaga oleh tentara Jepang. Selain itu, dari buku tersebut, *user* dapat melihat informasi sejarah dari masing-masing item yang telah dicarinya. Apabila semua misi yang ada berhasil diselesaikan (untuk masing-masing *level*) maka akan mencapai tujuan akhir dari *game* yaitu Kemerdekaan Indonesia. Selain itu, *FeeltheWar* juga dilengkapi dengan enemy dengan memiliki AI(*Artificial Intelligence)* yang pintar**. s**ehingga *game* ini memberikan suasana yang lebih realistis. Senjata dan Atribut yang digunakan disesuaikan dengan zaman itu. Dan amunisi yang digunakan hanya berjumlah 10 ketika permainan dimulai. Peluru dapat bertambah ketika pemain menemukan peluru yang berada di tempat tertentu.

3.2 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game FeeltheWar adalah sebagai berikut :

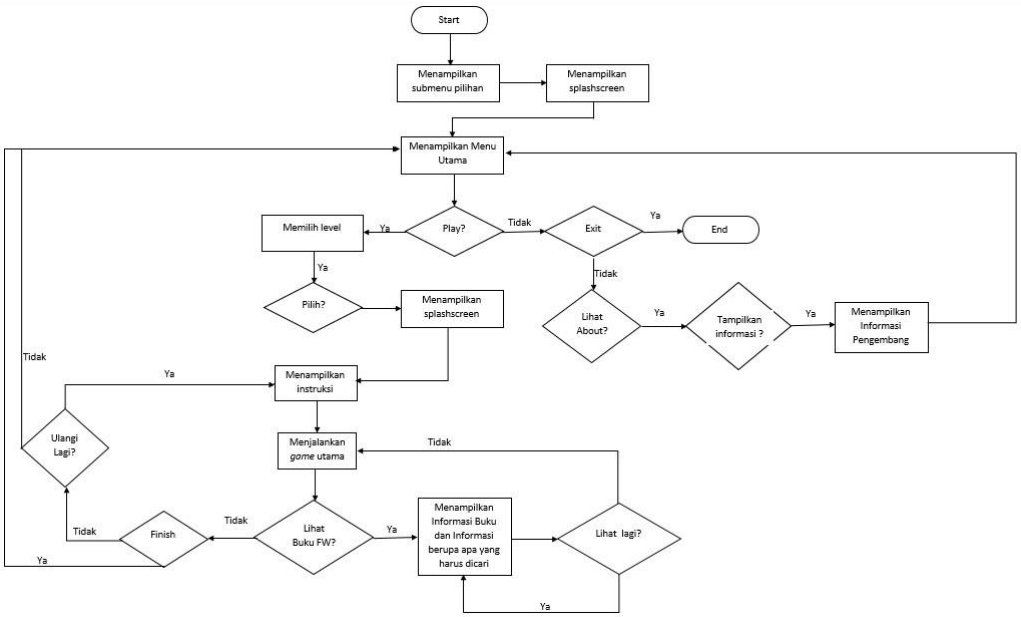
1. Unity 5.3.3F1
2. Blender v2.77
3. Adobe Illustrator CS6
4. Adobe Photoshop CS6
5. Adobe After Effect CS6
6. IBM Relational Software Architect
7. Microsoft Office 2013

Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan selama pembuatan *FeeltheWar* adalah sebagai berikut :

1. Minimal Intel® Core™ i3 CPU
2. Minimal RAM 4GB
3. Minimal Harddisk 500GB

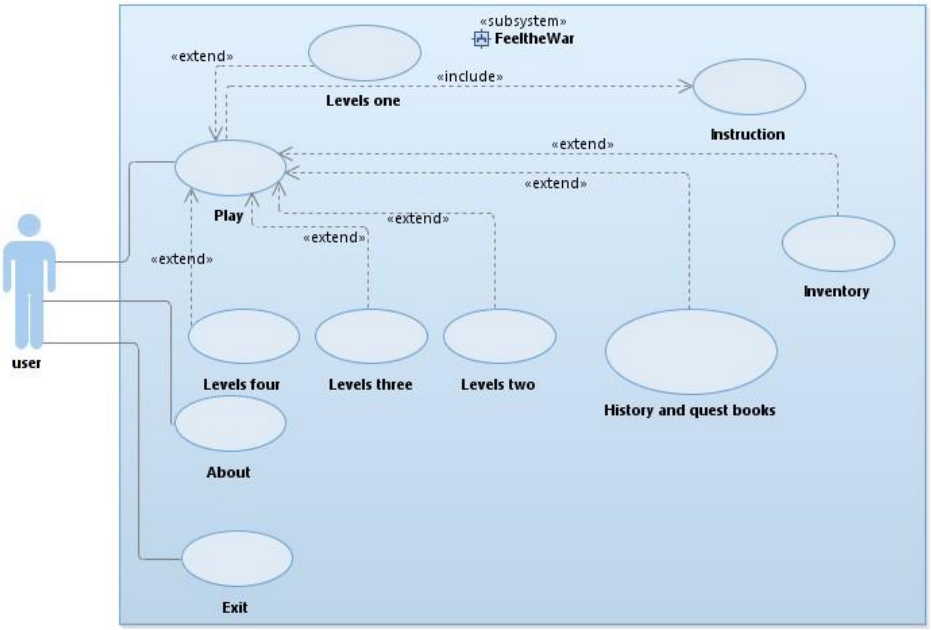
3.3 Blok Diagram



Gambar 2 Blok Diagram FeeltheWar

3.4 Usecase dan Skenario

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakukan (behaviour) sistem informasi yang akan dibuat. Sedangkan untuk penjabaran alur kinerja dari setiap use case akan ditulis di dalam skenario.



Gambar 3 Usecase Diagram FeeltheWar

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1 Hasil dan Analisis Survei

Survei telah dilakukan kepada *user* sesuai dengan target *user* mendapatkan hasil yang cukup sesuai dengan tujuan *game* yaitu secara tidak langsung *user* dapat mengetahui sejarah Negara Indonesia , mulai dijajah Jepang hingga merdeka. Dari 7 pertanyaaan yang diajukan terdapat 5 pertanyaaan mengenai antarmuka *game*, 2 pertanyaaan mengenai kemampuan sebuah *game* dan 1 kolom khusus mengenai kritik dan saran pengembangan.

- Pernyataan 1 : Berdasarkan hasil survei, terbukti bahwa desain *game* menarik. Hasil dari survei yang didapatkan ialah 11 orang mengisi setuju, dan 4 orang mengisi cukup. Dari data itulah, jika dipresentasekan ialah 73% koresponden menjawab setuju jika desain *game* menarik, dan 27% cukup, tidak ada responden yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *game* FeeltheWar memiliki *desain* yang menarik.
- Pernyataan 2 : *Game* ini merupakan sebuah permainan peperangan dengan melawan musuh dimana *user* harus lebih pintar dari musuh tersebut, dari hasil survei didapatkan 7 orang memberi pernyataan sangat setuju, 6 orang setuju dan 2 orang cukup. Jika dipresentasekan, maka 47% responden menjawab sangat setuju jika enemy/musuh pintar, 40% responden menjawab setuju, 13 % menjawab cukup dan 0% untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa musuh yang dilawan *user* ialah pintar berdasarkan hasil survei dengan jumlah 87% koresponden memberi pernytaan positif.
- Pernyataan 3 : Untuk pemahaman *user* terhadap penggunaan *game* ketika dimainkan, dari hasil survei didapatkan 3 orang memberi pernyataan sangat setuju, 5 orang setuju dan 7 orang memberi pernyataan jawaban cukup. Berdasarkan hasil tersbut, jika dirubah dalam presentase, maka 5,20% sangat setuju, 3,20% setuju,7.47% cukup, 0% tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* ketika digunakan masih kurang memuaskan bagi developer, dan masih kurang memudahkan *user* untuk menjalankan *game.* Hal ini dapat dilihat terdapat 7,47% responden menjawab cukup, yang artinya beberapa fungsionalitas yang digunakan *user* ketika menggunakan *game* terdapat nilai susah dalam menggunakannya.

- Pernyataan 4 : Keseluruhan desain Terrain menggunakan tema hutan dengan banyak pohon serta bangunan bangunan zaman penjajahan. Hal ini dapat dilihat dipertanyaan keempat yang menyatakan bahwa asset yang digunakan sesuai dengan sejarah perjuangan. Dari hasil survei, didapatkan hasil bahwa 3 orang menyatakan sangat setuju, 7 orang menyatakan setuju dan 5 orang menyatakan cukup. Maka, diperoleh sebuah presentase 29% responden sangat setuju, 47% responden setuju, 33% cukup, 0% tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dari hasil inilah dapat disimpulkan dari sebagian responden dapat melihat dan paham bahwa map yang disediakan sesuai dengan Indonesia pada zaman dahulu berdasarkan hasil positif sebesar 80%.
- Pernyataan 5 : *Game play* mudah dipahami, dari hasil survei dapat disimpulkan bahwa *game play* mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah ketika memainkan *game*. Hal tersebut terlihat dari hasil survei, terdapat 5 orang menyatakan sangat setuju, 7 orang setuju an 3 orang menyatakan cukup. Maka, diperoleh hasil presentasi yaitu 33% responden sangat setuju, 47% setuju, 20% cukup. 0% tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sehingga, dapat disimpulkan jika 80% koresponden memberikan pernyataan positif.
- Pernyataan 6 : Dalam menyampaikan informasi mengenai sejarah Indonesia merdeka atau pengetahuan dapat dinyatakan mencapai tujuan yang diinginkan jika dilihat dari hasil survei yang telah dilakukan. Namun, tetap masih dibutuhkan perbaikan, hal itu dikarenakan masih ada beberapa responden yang memberikan jawaban cukup dari pernyataan tersebut. Berdasarkan hasil survei mengenai informasi sejarah Indonesia merdeka tersampaikan,diperoleh 3 orang menjawab sangat setuju, 6 orang menjawab setuju dan 6 orang menjawab cukup. Jika diprentasekan, maka 40% responden sangat setuju, 40% responden setuju, 20% cukup, 0% tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa FeeltheWar dapat memberikan informasi mengenai sejarah.
- Pernyataan 7 : Ketika mendapatkan hasil survei dari pernyataan sebelumnya, diperkuat lagi dengan pernyataan selanjutnya, yaitu apakah *game* ini bermanfaat untuk menambah wawasan sejarah Indonesia merdeka atau tidak. Dari hasil survei, didapatkan hasil 3 orang sangat setuju, 7 orang setuju dan 5 orang menyatakan cukup. Maka, diperoleh hasil presentase 20% sangat setuju, 47% setuju, 33% cukup, 0% tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, untuk memperbaiki *game*, diperoleh beberapa saran dari responden dengan mayoritas saran adalah jenis senjata diperbanyak lagi, amunisi(peluru) diperbanyak lagi dan enemy diperbanyak lagi yang dimunculkan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *user* menginginkan jenis senjata pada zaman perang di Indonesia diperbanyak dengan memiliki amunisi yang banyak juga.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari *game* FeeltheWar antara lain :

1. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan terhadap 15 responden, didapatkan hasil:
   a. FeeltheWar dianggap memiliki design yang menarik.
   b. Feelthewar dapat mengingatkan zaman penjajahan Indonesia.
   c. Menunjukkan informasi tentang asset seperti senjata, terrain, properti dan karakter lawan yang pada zaman tersebut.
2. FeeltheWar mengenalkan item-item penting untuk Indonesia merdeka seperti dasar Negara Pancasila dan sejarahnya, Bendera Merah Putih dan sejarahnya, Lagu Indonesia Raya dan sejarahnya, dan Teks Proklamasi dan sejarahnya

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat kami berikan kepada pembaca yang ingin mengembangkan game ini menjadi lebih baik antara lain:

1. Menambah jenis enemy AI yang dapat melakukan tiarap, sembunyi dan melakukan respon terhadap karakter utama.
2. Menambahkan Multiplayer agar permainan lebih seru untuk dimainkan.

6. DAFTAR RUJUKAN

[1] https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/47248 didownload pada 1 Februari 2016

[2] http://www.jelajahinternet.com/2014/10/pengertian-use-case-diagram-deskripsi.html

[3] http://nasional.kompas.com/read/2012/11/12/0205417/nilai.kepahlawanan.makin.pudar

[4] https://asywitri.wordpress.com/2010/03/03/30/First Person Shooter (fps)

[5] Diane J. Cook, R. Craig Varnell, 1998, "Adaptive Parallel Iterative Deepening Searh". Journal of Artificial Intelligence Research.

[6] smp8ips IPSContextualTeachingAndLearning Sugiharso, didownload pada 18 Februari 2016

[7] Masa Pendudukan Jepang sampai Indonesia Merdeka, http://indrasaputtra.blogspot.co.id/2010/12/masa-pendudukan-jepang-sampai-indonesia.html, didownload pada tanggal 18 Februari 2016.

[8] Masa pendudukan Jepang di Indonesia, http://indonesian-persons.blogspot.co.id/2013/11/masa-pendudukan-jepang-di-indonesia.html, didownload pada tanggal 18 Februari 2016

[9] http://haris-widodo.blogspot.co.id/2011/12/game-edukasi.html. Pengertian game edukasi.

[10] https://carapedia.com/pengertian_definisi_game_info2144.html.

[11] http://www.eocommunity.com/Pengertian-Game-RTS-FPS-RPG-MMORPG-Hybrid-dan-3rd-Person-Shooter

[12] http://knowledgeover.blogspot.co.id/2014/09/pengertian-genre-game-terkenal-rpg-fps.html

[13] http://qeon.co.id/forum/showthread.php?3961-Manfaat-Main-Game-FPS

[14] http://zamiintelligent.heck.in/pengertian-aplikasi-blender-3d.xhtml

[15] http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/

[16] http://library.smknubalikpapan.sch.id/pengertian-animasi-2d-dan-animasi-3d/

[17] https://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan_buatan