

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami ribuan pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman sejarah. Menurut KBBI, cerita sejarah adalah uraian tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Di dalam cerita sejarah terkandung suri teladan, nilai pendidikan, nilai moral maupun nilai etika.

Di dalam sebuah cerita di Sulawesi Selatan terdapat suatu kerajaan yang bernama kerajaan Gowa. Salah satu wilayah kekuasaan kerajaan Gowa tersebut adalah Galesong. Karaeng adalah sebutan untuk raja dalam kerajaan Gowa. Karaeng Galesong pertama adalah putra sulung Sultan Hasanuddin dari istri keempatnya bernama I Hatijah I Lo'mo Tobo yang berasal dari Bonto Majannang. Karaeng Galesong lahir pada tanggal 29 Maret 1655. Karaeng Galesong yang bernama lengkap I Manindori I Kare Tojeng Karaeng Galesong adalah seorang laksamana angkatan laut Kerajaan Gowa yang terus melakukan peperangan melawan kerajaan Mataram yang bersekutu dengan VOC bahkan setelah Perjanjian Bongaya ditandatangani oleh Sultan Hasanuddin.

Pada era globalisasi yang amat pesat sekarang ini, informasi dapat diakses dengan sangat mudah. Hal ini juga menyebabkan kemudahan budaya-budaya asing masuk ke Indonesia. Seperti yang bisa kita lihat sekarang, stasiun televisi Indonesia banyak yang menayangkan cerita sejarah dari mancanegara. Tidak hanya sebatas media film, begitu juga *game*, sangat sedikit yang mengangkat cerita sejarah Indonesia. Sehingga cerita sejarah Indonesia dapat dikatakan mulai pudar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, 81% *sample* responden menyatakan tidak mengetahui dan memahami kisah dari Karaeng

Galesong ini. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan generasi muda akan cerita sejarah Indonesia khususnya Karaeng Galesong.

Kisah Karaeng Galesong telah diangkat melalui media novel sejarah oleh bapak Mappajarungi Manan dengan judul Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram. Novel ini bercerita tentang seorang Karaeng Galesong yang berlayar dari pulau Sulawesi menuju pulau Jawa guna menemui Amangkurat I yang dirasa telah menghina dan menginjak-injak harga diri Sultan Hasanuddin yang tak lain adalah ayah dari Karaeng Galesong.

Zakiah Darajat (1990) menyatakan remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Batasan usia remaja yang umum digunakan yaitu antara 12 hingga 21 tahun. Dalam perkembangannya, emosi remaja menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosi yang bersifat negatif dan temperamental. Hal tersebut mengakibatkan tidak jarang remaja yang hanya bertindak mengikuti emosi saja tanpa berpikir panjang. Karena itu remaja kurang baik dalam menyaring informasi yang mereka terima dari berbagai media.

Agar remaja dapat memahami cerita tentang Karaeng Galesong diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat remaja itu sendiri. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Game*. *Game* dapat menjadi pilihan dalam usaha menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. Melalui *game* juga, remaja dapat belajar moral dengan menyenangkan dan dapat menikmatinya sehingga apa yang disampaikan dapat diserap lebih maksimal.

Menurut Ernest Adam (2009) *Game* adalah sebuah jenis kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks berpura-pura bahwa kegiatan tersebut nyata di mana para peserta yang melakukan kegiatan tersebut mencoba untuk mencapai setidaknya satu kehendak pribadi mereka dengan tujuan yang tidak sederhana dan bertindak sesuai dengan aturan. Dan pembuatan *game* ini akan menggunakan *platform mobile device* karena digemari dan sangat mudah dimiliki oleh remaja.

Menurut Jeanne Novak (2012) *mobile device* adalah sebuah perangkat keras dimana dalam perangkat keras tersebut terdapat operation system (OS) yang didesain untuk bisa dibawa kemana-mana dan digunakan oleh satu orang serta memungkinkan *video game* dapat beroperasi. Sementara dalam pembuatan sebuah *game*, ada sebuah team yang terlibat yang terdiri dari *game designer*, *game artist* dan *programmer*. Dalam pembuatan *game* ini, penulis akan berperan sebagai *game designer*.

Game designer adalah seseorang yang merancang sebuah *Game Design Document*. GDD ini merupakan kitab atau pedoman yang bagi seluruh anggota tim yang terlibat dalam sebuah pembuatan *game*. *Game designer* juga bertugas mendefinisikan *gameplay*, mendesain tingkat kesulitan *game* yang akan dibuat serta menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada *game* tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk mencoba membuat sebuah *game* yang didalamnya berisi cerita sejarah yang dapat digunakan untuk membantu memperkenalkan kisah Karaeng Galesong kepada remaja dengan karya ilmiah yang berjudul perancangan *game* petualangan manindori hasil adaptasi dari novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah. Yaitu :

1. Masyarakat Indonesia khususnya generasi muda banyak yang tidak mengetahui cerita sejarah tentang Karaeng Galesong yang merupakan sejarah asli Indonesia.
2. Masyarakat Indonesia terlalu sering disuguhkan cerita sejarah negara lain sehingga mengurangi eksistensi cerita sejarah Indonesia.
3. Tidak banyak game yang mengangkat cerita sejarah Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang diangkat dalam penulisan ini :

1. Bagaimana cara mengadaptasi novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram” untuk dijadikan sebuah *game*?
2. Bagaimana merancang sebuah *game* hasil adaptasi dari novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram”?

1.4 Ruang lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

a. Apa

Media yang dirancang meliputi media utama berupa *Game Adventure* mengenai cerita Karaeng Galesong hasil adaptasi novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram”

b. Siapa

Target *audience* yang dituju adalah :

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 12-15 tahun

Pendidikan : Umum

Demografis : Seluruh wilayah Indonesia, khususnya Sulawesi Selatan

c. Bagaimana

Dalam pengaplikasiannya, perancang akan membuat sebuah *game adventure* berdasarkan topik yang telah dijelaskan sebelumnya yang dimana perancang berperan sebagai *game designer*.

d. Mengapa

Game ini dibuat agar masyarakat Indonesia khususnya remaja dapat mengetahui kisah tentang Karaeng Galesong dan mengangkat kembali sejarah Indonesia agar masyarakat kembali tertarik dengan sejarah Indonesia.

e. Kapan

Game ini akan diluncurkan pada tahun 2017.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dari *game* ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara mengadaptasi novel Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram ke dalam media *mobile game*.
2. Untuk mengetahui cara merancang sebuah *game* berdasarkan adaptasi dari novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram”.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Perancangan *game* mengenai Karaeng Galesong ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai perancangan konten *game* yang sesuai dengan target sasaran dan memperluas pengetahuan mengenai cerita sejarah khususnya cerita yang berasal dari Sulawesi Selatan.

1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Perancangan *game* ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengenalan kembali cerita di tengah masyarakat dan membuat masyarakat semakin tertarik dengan cerita sejarah Indonesia.

1.6.3 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Perancangan *game* ini diharapkan dapat menjadi referensi pengerjaan tugas akhir (TA) selanjutnya yang mengangkat tema adaptasi dan juga cerita sejarah.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1992) Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada obyek penelitian. Pada metode ini, penulis mengamati novel Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram sekaligus mempelajari video-video dan referensi-referensi visual yang didapatkan.

b. Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong (2012) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Teknik wawancara yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur. Menurut Haris Herdiasyah (2011) wawancara tidak terstruktur memiliki ciri-ciri, yaitu pertanyaan sangat terbuka, kecepatan wawancara sangat sulit diprediksi, sangat fleksibel, pedoman wawancara sangat longgar urutan pertanyaan, penggunaan kata, alur pembicaraan, dan

tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena. Adapun wawancara akan dilakukan pada :

- Mappajarungi Manan (Penulis novel). Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai novel Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram yang beliau tulis.
- Inas Lutfhi (*Game Developer*). Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi bagaimana membuat game yang interaktif dan sesuai dengan segmentasi *user* yang dituju.
- Masyarakat. Wawancara ke *sample* masyarakat untuk menguji pengetahuan mereka tentang cerita Karaeng Galesong.

c. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Pada metode ini, penulis menentukan responden berdasarkan target sasaran yaitu remaja dengan umur 12-15 tahun yang tinggal di perkotaan. Penulis mengambil 27 *sample* responden. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui game seperti apa yang mereka senangi.

d. Studi Pustaka

Menurut Moh. Nazir (1998) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Pada metode ini, penulis mempelajari buku-buku, jurnal dan *browsing* via internet tentang Karaeng Galesong.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural. Dalam bukunya, *Teori Pengkajian Fiksi*, Burhan Nurgiyantoro mengatakan bahwa struktur karya sastra dapat diartikan

sebagai susunan, penegasan dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah.

Analisis struktural merupakan salah satu kajian kesusastraan yang menitikberatkan pada hubungan antar unsur pembangun karya sastra. Struktur yang membentuk karya sastra tersebut yaitu: penokohan, alur, pusat pengisahan, latar, tema, dan sebagainya. Struktur novel/cerpen yang hadir di hadapan pembaca merupakan sebuah totalitas. Novel/cerpen yang dibangun dari sejumlah unsur akan saling berhubungan secara saling menentukan sehingga menyebabkan novel/cerpen tersebut menjadi sebuah karya yang bermakna hidup.

1.7.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang penulis gunakan adalah :

a. Identifikasi Masalah

Pada proses ini, penulis harus menganalisis dan mempelajari permasalahan yang diteliti sehingga akan muncul rumusan masalah.

b. Pengumpulan Data

Setelah muncul masalah, penulis kemudian mulai mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Dikarenakan perancangan ini adaptasi dari novel maka penulis juga mencari modalitas (unsur instrinsik dan ekstrinsik) yang terkandung dalam novel tersebut.

Pada tahap ini, penulis juga menentukan genre *game* yang akan dibuat dan gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam pembuatan *game* ini.

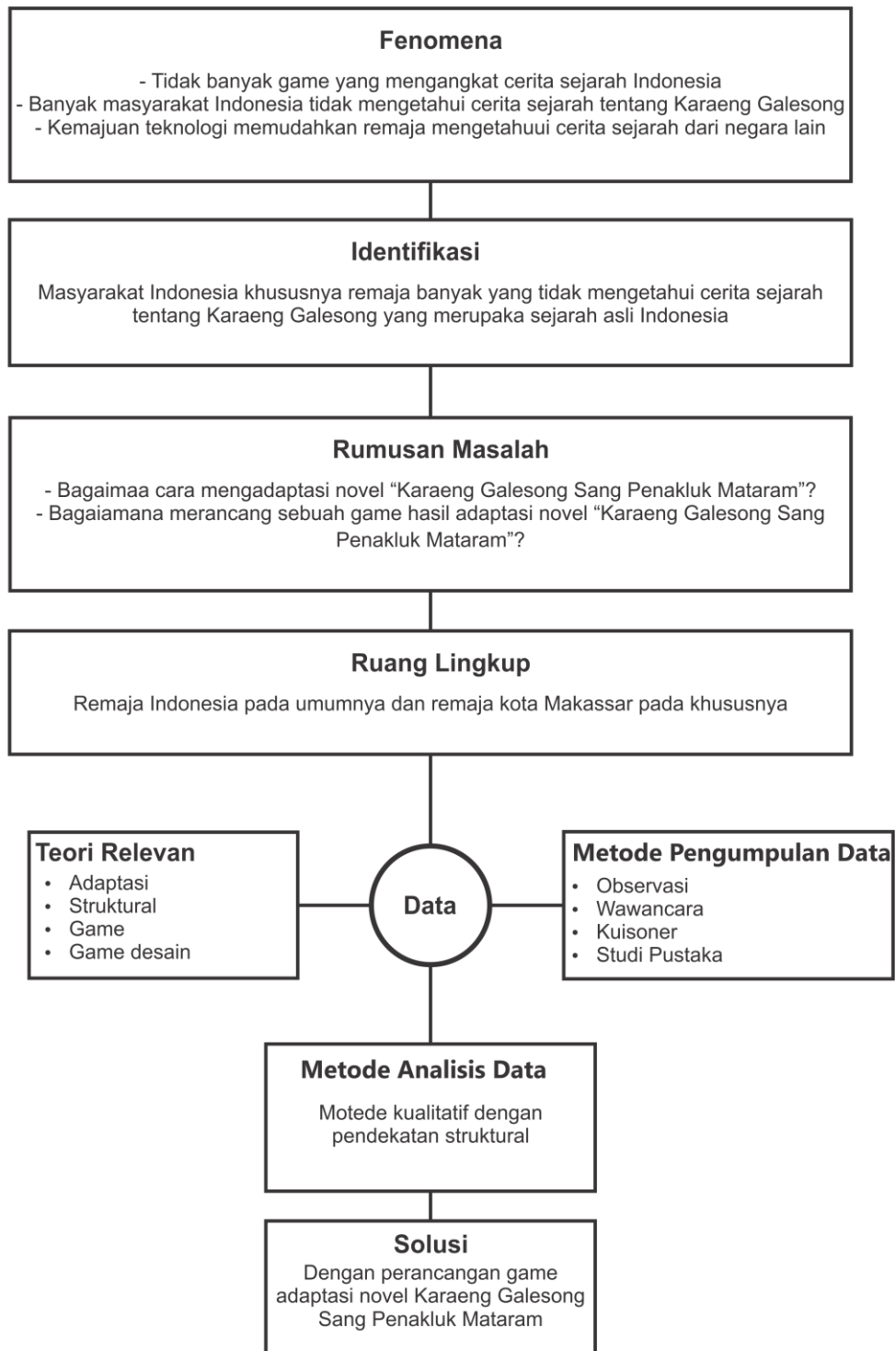
c. Perancangan

- *Pre-Production*, tahap ini dimulai ketika team sudah mendapatkan sebuah konsep yang menarik, dalam tahap ini

team membuat sebuah proposal dan rencana pembuatan video game. Tahap ini berakhir ketika *game design document* (GDD) dan *technical design document* telah dibuat.

- *Production*, setelah *prototype* disepakati maka barulah *team development* memasuki tahap yang paling lama yakni tahap production dimana pada tahap ini *game* benar-benar dibuat seutuhnya.
- *Post-Production*, Tahap ini adalah tahap pembuatan dan peluncuran versi baru dari *video game* yang sudah dijual dimana kesalahan pada *video game* tersebut diperbaiki serta pembaruan yang tersedia dalam *video game* versi baru tersebut.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Pembabakan berikut berisi sistematika penulisan yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data serta kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Merupakan teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil observasi, wawancara serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang dilakukan.