1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Peristiwa kemerdekaan Indonesia banyak menyimpan sejarah, kenangan, dan pelajaran berharga bagi rakyat Indonesia. Salah satu cerita yang menjadi bagian bagi negara Indonesia untuk menuju gerbang kemerdekaan adalah cerita perjuangan Ir. Soekarno saat memperjuangkan kemerdekaan dari masa-masa beliau menjadi mahasiswa, menikah dengan Ibu Inggit Garnasih sampai diasingkan oleh Belanda ke pulau Flores dan Bengkulu. Banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui sejarah Ir. Soekarno memperjuangkan kemerdekaan Indonesia bersama Ibu Inggit Garnasih, istri Ir. Soekarno sebelum Ibu Fatmawati. Dalam masa-masa itu banyak peristiwa yang menjadi langkah awal yang diambil Ir. Soekarno membuat Indonesia menjadi negara yang merdeka.

Salah satu cara untuk melestarikan momen dan nilai sejarah tersebut adalah dengan menyisipkannya pada pelajaran sejarah di sekolah-sekolah formal. Namun dengan cerita-cerita panjang tersebut banyak orang-orang yang merasa sulit untuk mengingat dan memahami sejarah Indonesia. Salah satu solusi yang memungkinkan adalah mengemas pelajaran tersebut dalam bentuk game.

Permainan peran video (*Role-playing video games* atau RPG) adalah salah satu genre permainan video dimana para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Mengontrol protagonis, atau karakter-karakter dalam sebuah kelompok (biasa disebut *party*), menyelesaikan satu atau beberapa misi, adalah ciri-ciri penting dari RPG.

Pada saat ini banyak permainan permainan RPG yang mengusung tema tentang *fighting* (action) namun sangat minim permainan RPG yang mengangkat tema tentang sejarah Indonesia baik developer dalam negeri maupun luar negeri. Kami ingin mengangkat tema sejarah kemerdekaan Indonesia melalui cerita perjuangan Ir. Soekarno bersama ibu Inggit Garnasih yang mana di harapkan user dapat lebih mengenal sejarah-sejarah Indonesia lewat game kami dan juga melihat minimnya informasi-informasi tentang sejarah Indonesia diharapkan juga user dapat dengan mudah memahami sejarah Indonesia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dari pembuatan game ini adalah bagaimana cara membuat sebuah media untuk menyampaikan sejarah perjuangan Ir. Soekarno untuk mencapai kemerdakaan Indonesia yang menarik dan mudah dipahami.5

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam game ini adalah:

a. Menceritakan sejarah Ir. Soekarno saat bersekolah di ITB
b. Menceritakan sejarah Ir. Soekarno saat ditahan di penjara Sukamiskin
c. Menceritakan sejarah Ir. Soekarno saat diasingkan di Ende
d. Menceritakan sejarah Ir. Soekarno saat diasingkan di Bengkulu

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah media pembelajaran berupa game menarik yang dapat membantu user untuk mudah memahami sejarah kemerdekaan Indonesia.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah:

1. Studi Literatur
   Pada tahap ini, dilakukan pencarian informasi dan referensi mengenai topik yang dibahas, seperti mempelajari dan mencari informasi yang berkaitan dengan sejarah kemerdakaan Indonesia serta informasi tentang game edukasi.
2. Analisa Kebutuhan dan Perancangan Desain Sistem Aplikasi
   Pada tahap ini, dilakukan analisis konsep game yang akan dibangun. Dan membahas rancangan game yang terdiri dari jalan cerita (storyline), tata cara permainan (gameplay), serta antarmuka dan entitas game (storyboard).
3. Implementasi
   Pada tahap ini, dilakukan implementasi (pengkodean) berdasarkan rancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya untuk dapat menghasilkan sebuah game edukasi.
4. Pengujian dan Analisis Hasil
   Pada tahap ini, dilakukan pengujian dan analisis apakah implementasi sistem yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas anggota tim proyek:

a. **Rio Aidil Surza**
   - Membuat Proposal
   - Dokumentasi
   - Level Design
   - Game Assets

b. **Fadhila Yasmine Azalia**
   - Membuat Proposal
   - Dokumentasi
   - Gameplay Scenario
   - Game Assets

c. **Mohammad Ezra Perdana**
   - Membuat Proposal
   - Game Programming
   - Gameplay Design
   - Dokumentasi
   - Game Assets