

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah suatu negara yang memiliki budaya dan sejarah yang tidak terhitung banyaknya. Salah satu sejarah yang terkenal dimana sejarah tersebut sampai melibatkan negara lain yaitu negeri mongol merupakan sejarah berdirinya kerajaan Majapahit atau dapat juga disebut sejarah kebangkitan kerajaan Majapahit. Sejarah kebangkitan kerajaan Majapahit ini sangat menarik. Bahkan dalam novel yang terinspirasi dari kisah ini yakni novel Jayaning Majapahit, dalam karyanya disebutkan bahwa ini merupakan sejarah pertama kalinya dimana negeri dari luar ikut terlibat dalam pertempuran di negara Indonesia. Sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit ini menceritakan tentang kecerdasan Raden Wijaya yang memanfaatkan panglima-panglima dari negeri Mongol untuk dapat mengalahkan dan menghancurkan Kerajaan Kediri.

Sayangnya sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit ini hanya memiliki sedikit peninggalannya khususnya dari bukti-bukti fisiknya. Itu semua dapat terlihat dari sisa-sisa beberapa prasasti dan artefak peninggalan Kerajaan Majapahit maupun Kerajaan Kediri. Akibat dari sedikitnya bukti fisik yang ada mengenai sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit, sehingga sejarah ini sedikit diketahui dan bahkan tidak dipedulikan oleh kebanyakan masyarakat Indonesia khususnya para remajanya.

Remaja adalah waktu antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perubahan, serta perkembangan fisik dan emosional. Perubahan fisik dan mental dapat diprediksi, tetapi itu tidak membuat kelompok usia ini lebih mudah untuk dipahami dan berkomunikasi. Pada masa tersebut terjadi proses pematangan fisik dan psikologis (Darajat, Zakiah 1990). Dan untuk definisi remaja khususnya pada masyarakat Indonesia menurut Sarlito (1991) adalah usia 11-24 tahun dan belum menikah.

Sementara usia remaja yang tepat untuk diajarkan sejarah adalah usia 15-20 tahun. Karena jika dilihat dari fase berdasarkan deduktis, yakni fase yang dilihat dari keperluan/materi yang dapat

diberikan kepada anak didik pada masa-masa tertentu (Marliani, Roslenny 2016). Usia 15-20 tahun menurut Jean Jacques Rousseau dalam Roslenny Marliani (2016) adalah masa pentingnya pendidikan, pembetulan watak, kesusilaan dan pembinaan mental agama. Serta Robert Bolkhe (2009) menyatakan mengajarkan sejarah pada anak berumur 15 tahun hingga atas sangatlah penting karena selain mereka dapat mengetahui nama-nama raja, peperangan dan tanggal kejadian sejarah tersebut terjadi mereka juga dapat menangkap makna dan pesan didalamnya serta dapat menjadi pelajaran untuk mereka kedepannya.

Jaman sekarang ini, di Indonesia pada umumnya segala hal yang menyangkut masalah tradisional seperti sejarah dianggap sudah ketinggalan jaman dan membosankan. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia khususnya para remajanya sudah hampir melupakan sejarah Indonesia. Keberadaan sejarah merupakan salah satu kekayaan budaya yang harus dipertahankan. Keberadaan sejarah Indonesia sendiri pada saat ini sudah tergantikan oleh *video game* buatan luar negeri yang mengemas sejarah dari negeri mereka sendiri dengan kemasan yang sangat baik sehingga remaja Indonesia lebih menggemari dan mengetahui sejarah luar negeri dibandingkan sejarah Indonesia.

Video game adalah *game* yang dimediasi oleh komputer ke dalam perangkat keras baik perangkat keras tersebut berukuran kecil maupun besar (Adams, Ernest, 2014). Dan pengertian dari *game* adalah sebuah aktifitas bermain dimana para pemain yang melakukan aktifitas tersebut mencoba untuk mendapatkan sesuatu, setidaknya satu kemauan pribadi mereka dan aktifitas tersebut dilakukan dalam konteks berpura-pura bahwa aktifitas tersebut nyata dengan tujuan yang tidak biasa dengan bertindak sesuai aturan (Adams, Ernest, 2014).

Adapun *genre video game* yang populer dan digemari oleh remaja Indonesia khususnya di era sekarang ini dan juga *genre video game* yang dapat mengemas sejarah Indonesia khususnya sejarah kebangkitan kerajaan Majapahit adalah *genre Role Playing Game* atau disingkat dengan RPG. *Role Playing Game* atau RPG adalah sebuah *video game* dimana para pemainnya berperan sebagai salah satu karakter dalam *game* tersebut dan *game* tersebut sangat dipengaruhi oleh narasi yang ada dalam *game* tersebut. (Mitchell, Briar Lee, 2014).

Sebelum perancangan *Video Game*, yang harus dibuat adalah *Game Design*. Game design adalah proses menciptakan konten dan aturan permainan. Game desain yang baik adalah proses menciptakan tujuan agar pemain merasa termotivasi untuk mencapai tujuan ataupun obyektif. (Brathwaite, Brenda 2009:2). Dan nantinya *video game* ini akan di rancang dengan menggunakan perangkat yang populer, yang dapat digemari serta mudah untuk diakses oleh remaja Indonesia yakni *mobile device*.

Mobile device adalah sebuah perangkat keras dimana dalam perangkat keras tersebut terdapat *operation system* (OS) yang di desain untuk bisa dibawa kemana saja dan digunakan oleh satu orang. Sementara dalam pembuatan *video game* tentunya dibuat oleh sebuah team dimana nantinya penulis membuat *video game* ini dengan sebuah *team* yang terdiri dari *game designer*, *artist* dan *progammer*. Dalam karya ini penulis selaku *game designer*.

Game designer adalah seseorang yang khusus mendefinisikan *gameplay*, dimana harus mendefinisikan tantangan bagi pemain yang akan menghadapi dan melakukan tindakan apa saja yang pemain dapat lakukan, untuk mengatasi tantangan tersebut tentunya termasuk seseorang yang harus memikirkan dan menggambarkan elemen-elemen apa saja yang ada dalam *game* tersebut.

Maka dari itu penulis berencana merancang sebuah *game design* yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono dengan genre *video game role playing game* dan perangkat yang digunakan adalah *mobile device* dimana penulis sendiri menjabat sebagai *game designer* yang tugas utamanya adalah membuat *Game Design Document*. Serta target utama dari *video game* ini adalah usia 15-20 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Bukti fisik dari sisa-sisa beberapa prasasti dan artefak peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan dan Kerajaan Kediri di Kediri Jawa Timur ditemukannya sangat sedikit. Sehingga sejarah Indonesia khususnya sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit tidak diketahui dan bahkan tidak dipedulikan oleh kebanyakan masyarakat Indonesia khususnya

para remajanya.

2. Jaman sekarang ini, di Indonesia pada umumnya segala hal yang menyangkut masalah tradisional seperti sejarah dianggap sudah ketinggalan jaman dan membosankan. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia khususnya para remajanya sudah hampir melupakan sejarah Indonesia.
3. Keberadaan sejarah Indonesia sendiri saat ini sudah tergantikan oleh *video game* buatan luar negeri yang mengemas sejarah dari negeri mereka sendiri dengan kemasan yang sangat baik sehingga remaja Indonesia lebih menggemari dan mengetahui sejarah luar negeri dibandingkan sejarah negara Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari fenomena pembuatan karya ini dimulai dari :

1. Apa (*What*) ?

Banyak masyarakat Indonesia khususnya para remajanya yang sedikit mengetahui, mengacuhkan bahkan hampir melupakan sejarah Indonesia dan remaja Indonesia lebih menggemari dan mengetahui sejarah luar negeri lewat *video game* dibandingkan negara Indonesia.

2. Dimana (*Where*) ?

Di Negara Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung.

3. Siapa (*Who*) ?

Remaja Indonesia khususnya remaja yang berumur 15-20 tahun

4. Kenapa (*Why*) ?

Dikarenakan bukti fisik dari sisa-sisa prasasti dan artefak peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan dan Kerajaan Kediri di Kediri Jawa Timur yang sangat sedikit dan *video game* buatan luar negeri yang mengemas sejarah dari negeri mereka sendiri dengan kemasan yang sangat baik.

5. Kapan (*When*) ?

Karya ini di buat pada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2018

6. Bagaimana (*How*) ?

Memberikan pengetahuan mengenai sejarah Indonesia khususnya sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit melalui:

- a. Perancangan membuat sebuah *game design* yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono dengan genre *video game role playing game* dan perangkat yang digunakan adalah *mobile device* dimana penulis sendiri menjabat sebagai *game designer* yang tugas utamanya adalah membuat *game design document*, serta nantinya karya ini hanya sebatas pada pembuatan dan perancangan *game design document*.
- b. Target sasaran *video game* “Kebangkitan Kerajaan Majapahit” yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” ini hanya sebatas pada remaja Indonesia khususnya yang berumur sekitar 15-20 tahun.
- c. Sejarah Indonesia yang dimasukkan ke dalam *video game* ini hanya sebatas tentang sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit khususnya lebih kepada cerita peperangan antara Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Kediri yang merupakan adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengadaptasi novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono untuk dijadikan *game design*?
2. Bagaimana merancang *game design* khususnya pada aspek GDD yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono dengan genre *video game role playing game* serta perangkat yang digunakan adalah *mobile device*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan maka dapat diketahui tujuan perancangan yaitu:

1. Untuk mengetahui cara mengadaptasi novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono yang akan dijadikan *game design*.
2. Untuk merancang *game design* khususnya pada aspek GDD yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono dengan genre *video game role playing game* serta perangkat yang digunakan adalah *mobile device*.

1.6 Manfaat perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan maka dapat diketahui manfaat perancangan yaitu:

1. Manfaat bagi penulis:
 - Penambahan dan pembuktian keilmuan dibidang Desain Komunikasi Visual, dalam Merancang *game design* khususnya pada aspek GDD yang merupakan hasil adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” karya Agus Soerono dengan genre *video game role playing game* dan *platform* yang digunakan adalah *mobile device* dimana penulis sendiri menjabat sebagai *game designer* yang tugas utamanya adalah membuat *Game Design Document*.

2. Manfaat bagi target pengguna:
 - Sebagai salah satu media pembelajaran mengenai sejarah Indonesia khususnya sejarah Kebangkitan Kerajaan Majapahit sehingga masyarakat semakin tertarik untuk mencintai sejarah Indonesia dibandingkan sejarah dari luar negeri.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam rangka mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis memerlukan data-data serta informasi yang lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan, oleh karena itu sebelum merancang tugas akhir ini, yang perlu dilakukan dalam persiapannya yaitu terlebih dahulu melakukan riset atau penelitian untuk mengumpulkan data serta informasi atau bahan materi yang diperlukan. Adapun metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Menurut Danial dan Warsiah (2009:20) Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Pada metode ini penulis melakukan:

- a. Pustaka

Pada metode Studi Pustaka, penulis menggunakan referensi dari novel “Jayaning Majapahit” dengan ditambah berbagai sumber lain seperti dari buku sejarah untuk mempermudah perancangan ini. Literatur yang digunakan antara lain yang menyangkut tentang cerita dan karakter untuk *game design* yang dibuat nantinya.

b. Referensi Media

Mempelajari media yang akan dibuat yakni *video game*. Dimana dalam hal ini mempelajari dan membandingkan *video game* dari luar negeri yang digemari remaja Indonesia khususnya *video game* dari luar negeri yang berkaitan dengan *Sejarah Budaya Mereka* serta *video game* yang bergenre *Role Playing Game* atau RPG.

2. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1992:22) 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 Jayaning Majapahit sekaligus mempelajari video-video dan referensi-referensi visual yang didapatkan.

3. Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong (2012:15) wawancara adalah sebuah percakapan dengan tujuan dan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua belah pihak, adapun yaitu pewawancara dan terwawancara. Pewawancara adalah seseorang yang memberikan pertanyaan sementara terwawancara adalah seseorang yang menjawab pertanyaan Teknik wawancara yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur. Menurut Haris Herdiasyah (2011:21) wawancara tidak terstruktur adalah sebuah wawancara yang memiliki ciri-ciri yaitu pertanyaan yang sangat terbuka tidak terpacu dengan teks, kecepatan wawancara tidak mudah diprediksi, fleksibel, pedoman wawancara yang longgar tertama dalam urutan pertanyaan, penggunaan kata dan alur pembicaraan. Tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena. Pada metode ini wawancara tersebut dilakukan kepada:

a. Sejarawan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih

dalam serta akurat mengenai sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit. Khususnya mendapatkan informasi seperti simbol kerajaan, pakaian perang, senjata, istana patih-patih, serta cerita dan alur peperangan yang ada pada era itu.

- b. Para Siswa SMA khususnya umur 15-20 tahun. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang sejarah Indonesia khususnya sejarah kebangkitan majapahit serta untuk mendapatkan informasi mengenai video game seperti apa yang mereka sukai serta style gambar seperti apa yang mereka sukai yang nantinya ini akan diterapkan pada video game yang akan dibuat.
- c. *Game Designer*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi bagaimana cara membuat *game design* dan *video game* dengan konten sejarah Indonesia khususnya sejarah kebangkitan Kerajaan Majapahit dan *genre video game role playing game* serta perangkat yang digunakan adalah *mobile device*.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural. Analisis struktural merupakan salah satu kajian kesusastraan dimana kajian tersebut menitikberatkan kepada hubungan antar unsur pembangun karya sastra. Adapun struktur yang membentuk suatu karya sastra yakni seperti: alur, penokohan, latar, pusat pengisahan, tema, dan lainnya. Struktur novel/cerpen yang hadir di hadapan pembaca adalah merupakan sebuah totalitas dari karya tersebut. Novel/cerpen dibentuk maupun dibangun dari salah satu unsur yang saling berhubungan dengan cara saling menentukan sehingga menghasilkan novel/cerpen tersebut menjadi sebuah karya yang bermakna hidup (Burhan Nurgiyantoro, 2010 :36-37).

1.7.3 Metode Perancangan

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

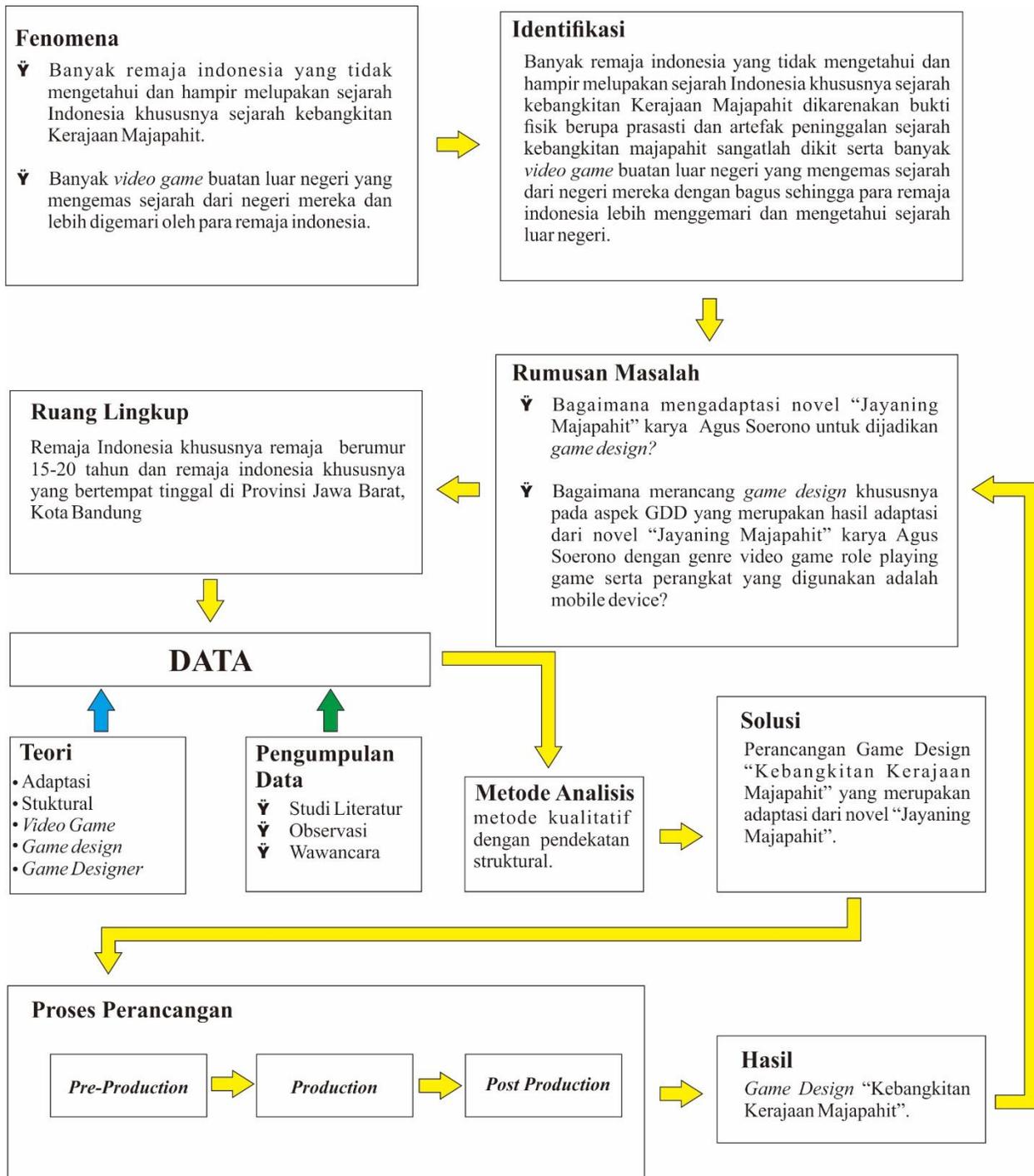
novel maka penulis juga mencari modalitas (unsur instrinsik dan ekstrinsik) yang terkandung dalam novel tersebut. Pada tahap ini, penulis juga menentukan genre game yang akan dibuat dan gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam pembuatan game ini.

c. Perancangan

Perancangan yang dilakukan berdasarkan tugasnya sebagai *Game Designer* yakni sebagai berikut:

- *Pre-Production*, tahap ini dimulai saat sebuah ide untuk membuat *video game* terbayangkan lalu setelah mendapatkan sebuah konsep yang menarik, maka dalam tahap ini team akan membuat sebuah *Game Design Document (GDD)* dan *flowchart game*.
- *Production*, pada tahap ini setelah *Game Design Document* dan *flowchart* diselesaikan maka langkah selanjutnya *Game Design Team* memasuki tahap yang paling lama yakni tahap *Production* dimana pada tahap ini *video game* benar-benar dibuat seutuhnya. Setelah selesai pembuatan *Asset Game* hingga *Program* maka dievaluasi *Asset Game* hingga *program* tersebut, langkah berikutnya dapat diluncurkan *game* tersebut dalam tahap :
 - Tahap *Alpha* adalah point dimana *video game* yang dibuat sudah dapat dimainkan dari awal hingga akhir. Pada tahap ini *video game* akan diuji sepenuhnya terutama masalah apa yang terdapat pada *video game* ini.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Sistematika penulisan pada penyusunan ini dibagi ke dalam lima BAB yang secara singkat 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 wawancara, observasi, 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.