

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu warisan budaya yang penting di Indonesia. Sebagai museum yang kaya akan nilai sejarah, Keraton Kasepuhan menjadi saksi bisu perjalanan Kesultanan Cirebon dalam menghadapi berbagai dinamika, termasuk penjajahan di masa lampau.[1] Museum ini menyimpan banyak cerita berharga, salah satunya adalah perjuangan gigih Sultan Matangaji melawan penjajah Belanda pada abad ke-18.[2] Namun, potensi besar sejarah dan budaya yang ada di museum ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal.

Di era modern, tantangan dalam menyampaikan informasi sejarah semakin meningkat. Metode penyampaian yang konvensional, seperti teks pada panel informasi dan pemandu museum, dinilai kurang menarik bagi sebagian besar pengunjung, terutama anak-anak dan generasi muda.[3] Minimnya daya tarik pada penyajian informasi ini sering kali menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman pengunjung terhadap sejarah lokal, termasuk peristiwa penting seperti perjuangan Sultan Matangaji. Hal ini menjadi perhatian yang mendesak, mengingat pentingnya menanamkan nilai-nilai sejarah kepada generasi penerus.

Seiring perkembangan teknologi, inovasi digital telah membuka peluang baru untuk menyampaikan informasi secara kreatif, termasuk melalui permainan interaktif. Saat ini, Museum Keraton Kasepuhan memiliki video promosi yang menjadi salah satu daya tarik utama. Video ini dibuat dengan bantuan teknologi AI, menghadirkan visual yang mendalam tentang perjuangan Kesultanan Cirebon melawan penjajah Belanda. Cerita dimulai dengan rakyat Cirebon yang meminta bantuan Sultan Matangaji untuk melawan penjajahan, dilanjutkan dengan pertemuan Sultan dengan Daendels yang berakhir dengan pengusiran, hingga persiapan strategis untuk memimpin perlawanan besar. Video ini ditayangkan menggunakan tiga layar besar di area khusus museum, memberikan gambaran sejarah yang kaya dan menggugah emosi.[4]

Namun, meskipun video ini menarik, pengalaman yang ditawarkan masih terbatas karena kurangnya elemen interaktif yang memungkinkan pengunjung terlibat secara langsung dengan cerita yang disampaikan. Untuk menjawab tantangan ini, museum berencana menghadirkan permainan sejarah berbasis Unity sebagai ekstensi dari video promosi. Permainan ini dirancang untuk melanjutkan kisah perjuangan Sultan Matangaji, memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik dan mendalam. Dengan pendekatan ini, pengunjung, khususnya generasi muda, dapat lebih memahami

dan menghargai nilai-nilai perjuangan para pahlawan lokal. Langkah ini diharapkan mampu menjadikan Museum Keraton Kasepuhan lebih relevan dan menarik sebagai destinasi edukasi sejarah yang modern.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah permainan yang dapat menyampaikan informasi tentang perlawanan Kesultanan Cirebon terhadap penjajah Belanda, dengan memanfaatkan video promosi yang tersedia di Museum Keraton Kasepuhan, sehingga mampu menghadirkan pengalaman interaktif yang mendukung pengunjung dalam memahami sejarah Kesultanan Cirebon?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pengembangan permainan ini adalah untuk menampilkan sejarah perlawanan Kesultanan Cirebon terhadap penjajah Belanda dan menghidupkan kembali momen-momen penting dalam perjuangan para-Sultan. Melalui pendekatan yang menarik, permainan ini bertujuan untuk memberikan perspektif sejarah kepada pengunjung museum dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kisah heroik yang menjadi bagian penting dalam sejarah Kesultanan Cirebon.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini dikembangkan untuk perangkat PC, memungkinkan akses yang mudah dan pengalaman bermain yang optimal bagi pengguna.
2. Permainan akan berfokus pada perjuangan sejarah Kesultanan Cirebon melawan penjajah Belanda, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai sejarah dan semangat perjuangan kepada generasi muda.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini menjelaskan kata-kata kunci yang terdapat dalam judul dan abstrak, serta memberikan pemahaman yang spesifik sesuai konteks pengembangan proyek. Kata-kata kunci tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Unity

Unity dalam konteks proyek ini merujuk pada game engine yang digunakan untuk mengembangkan permainan Jejak Para Raja. *Unity* adalah platform yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi interaktif, baik 2D maupun 3D, dengan memanfaatkan fitur-fitur canggih seperti scripting, animasi, dan integrasi

berbagai aset. Dalam proyek ini, Unity digunakan untuk mendesain antarmuka pengguna (UI), mekanisme gameplay, serta interaksi antar elemen game.[5]

1.5.2 Game

"*Game*" dalam konteks proyek ini mengacu pada aplikasi interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman hiburan sekaligus edukasi. Permainan Jejak Para Raja adalah permainan edukasi berbasis sejarah yang memadukan elemen interaktif dan visualisasi 3D untuk mempelajari budaya dan sejarah Keraton Kasepuhan Cirebon.

1.5.3 Pengembangan

Pengembangan dalam proyek ini merujuk pada proses pembuatan permainan edukasi yang meliputi desain konsep, implementasi mekanisme gameplay, pembuatan dan integrasi aset 3D, serta desain UI untuk memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan. Selain itu, pengembangan juga mencakup pengujian dan optimasi permainan agar dapat berjalan dengan baik pada berbagai platform dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna.[6]

1.6 Metode Pengerjaan

Subbab ini menjelaskan tahapan pengembangan permainan berbasis *Unity* untuk Museum Keraton Kasepuhan Cirebon, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian. Proyek ini menggunakan metode *Rapid Game Development (RGD)*, yang cocok untuk aplikasi berbasis proyek dengan persyaratan yang telah terdefinisi dengan baik.[7] Metode RGD terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu *Quick Ideation*, *Prefabrication Development*, *Blueprint Integration*, *Prototype Testing*, *Beta Version Release* dan *Final Version Release*.