

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang Masalah

Menurut Ahmadi dan Supriyono [1], kesulitan belajar adalah "Suatu keadaan dimana peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, hal ini tidak selalu disebabkan oleh faktor intelegensi, akan tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor non intelegensi." Pelajaran Sejarah Indonesia, sering dianggap sebagai pelajaran hafalan yang membosankan. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian kronologi peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-soal ujian. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri karena masih terjadi sampai sekarang. Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan membosankan, karena pelajar diharuskan membaca buku pelajaran sejarah yang tebal.

UNESCO menyatakan dari 1000 orang penduduk Indonesia, ternyata hanya satu orang yang memiliki minat baca. Indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 [2]. Masyarakat Indonesia rata-rata membaca 0-1 buku setiap tahun. Berbeda dengan warga negara Amerika Serikat yang terbiasa membaca 10-20 buku setahun, sedangkan warga Jepang 10-15 buku setahun. Ini merupakan sebuah tragedi. Pelajar saat ini sering menggunakan *smartphone* dalam berbagai aktifitas mereka, maka, penelitian ini melihat perlunya dirancang sebuah media pembelajaran interaktif yang menekankan pada komunikasi visual bagi remaja agar proses penyampaian materi pelajaran sejarah serta nilai tuntunan moral dan kepahlawanan di balik materi tersebut disampaikan dengan bahasa yang lebih mudah diterima dan dimengerti bagi mereka.

*Spirit Call's* adalah *game* ber-*genre historical* dan *puzzle* yang diadaptasi dari Novel yang berjudul Max Havelaar – Multatuli. Novel ini berisi tentang Max Havelaar berusaha memerangi korupsi dan ketidakadilan yang diakibatkan oleh sistem kolonial Hindia-Belanda [3]. *Game* ini mengangkat cerita mengenai bagaimana perjuangan Max Havelaar dalam ketidakadilan yang diakibatkan oleh sistem kolonial Hindia-Belanda dengan cara menulis surat kepada Raja Belanda, membeberkan kebobrokan dan ketidakadilan yang terjadi di Hindia-Belanda. *Game* ini sendiri menggunakan ejaan lama Van Ophuijsen 1901 yang diperkenalkan di Hindia Belanda pada tahun 1901, beberapa cirinya yaitu beberapa huruf dihapuskan atau digantikan seperti "oe" [4]. Pemain diminta untuk mengerjakan suatu "Quest" yang nantinya akan menjadi bagian dari cerita Sejarah.

Dalam pembuatan sebuah *game* tentunya membutuhkan sumber daya yang disebut dengan *asset*. Diperlukan *asset environment* dan karakter 3D yang berkualitas agar pemain tertarik dan dapat mengenali *game* sejarah tersebut dengan baik, *asset environment* dan karakter 3D yang baik ini dapat mempengaruhi daya tarik visual dan pengalaman pemain, memahami siapa karakternya dan di mana ceritanya berlangsung, dan memicu reaksi emosional dari pemain. Untuk memenuhi kebutuhan sumber daya dalam pengembangan *game Spirit Call's*, maka dilakukan pembuatan *asset environment* dan karakter 3D pada *game Spirit Call's* [5]. Pembuatan *asset environment* dan karakter 3D pada *game* ini dibuat menggunakan software *Adobe Photoshop* dan *Blender*.

Untuk mewujudkan *game* yang menarik maka, *asset environment* dan karakter 3D nantinya akan diuji menggunakan metode *alpha testing* oleh tim pengembang agar rancangan dari *asset-asset game Spirit Call's* sesuai dengan kebutuhan *game*. Selain itu juga, akan diuji kualitas pemodelan *asset* oleh guru Sejarah agar nantinya dapat diketahui apakah memiliki kualitas atau tidak *asset-asset* yang akan digunakan pada *game Spirit Call's*.

## 1. 2 Batasan Masalah

Agar masalah yang diambil sebagai tema penelitian dapat fokus mengarah kepada tujuan kajian yang jelas, maka dalam penelitian ini ditentukan suatu batasan masalah. Batasan masalah ditetapkan untuk membatasi pembahasan yang dilakukan agar tidak melebar dan lebih spesifik sehingga penelitian kami menjadi terarah dan tujuan dari penelitian tercapai. Berikut ini batasan masalah pada penelitian kami :

1. Perancangan akan berfokus pada pembuatan *asset environment* dan karakter.
2. Tahapan pembuatan *asset environment* dan karakter menggunakan software *Blender, Adobe Photoshop dan Unity 3D*.
3. Pembuatan *asset environment* dan karakter menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*.

## 1. 3 Rumusan Masalah

Berikut kami sampaikan rumusan masalah sebagai latar belakang masalah :

1. Bagaimanakah membuat desain *asset environment* dan karakter pada *game "Spirit Call's"* dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*?
2. Bagaimana menguji kualitas *asset environment* dan karakter pada *game "Spirit Call's"* menggunakan metode *alpha testing* dan uji kualitas pemodelan?

#### 1. 4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Menghasilkan *asset environment* dan karakter 3D pada game *Spirit Call's* dengan menggunakan teknik *modelling* yaitu *primitive* dan *low poly* supaya lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.
2. Membuat *asset environment* dan karakter 3D pada game "*Spirit Call's*" yang berkualitas menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan pengujian *alpha testing* dan uji kualitas pemodelan.

#### 1. 5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi developer *game*, penelitian dalam pembuatan *asset environment* dan karakter ini dapat mendukung terciptanya *game* .Diharapkan meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.
2. Bagi pembaca laporan, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pemodelan *3D asset environment* dan karakter menggunakan *software Blender* dan merancang *asset* pada *software Unity* sehingga menjadi sebuah *asset environment game*.