

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Kabupaten Buleleng adalah sebuah Kabupaten di provinsi Bali, Indonesia. Ibu kotanya ialah Singaraja. Kabupaten Buleleng itu sendiri berbatasan dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kabupaten Jembrana di sebelah barat, Kabupaten Karangasem di sebelah timur dan Kabupaten Bangli, Tabanan serta Badung di sebelah selatan. Buleleng yang dulunya merupakan ibu kota soenda ketjil tentunya memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi Sebagai kota pusat pemerintahan maka dibangunlah berbagai fasilitas kota termasuk diantaranya adalah Pelabuhan Buleleng. Pelabuhan Buleleng pada masa Pemerintahan Hindia Belanda merupakan pintu gerbang utama Pulau Bali. Berbagai fasilitas pelabuhan seperti: dermaga, gudang, terminal, kantor pabean dan jembatan yang menyeberangi Sungai Buleleng dibangun di kawasan ini. Pesatnya pertumbuhan kawasan pelabuhan membuat perkampungan nelayan bugis bergeser dari kawasan ini, kawasan pelabuhan diutamakan sebagai kawasan pergudangan untuk distribusi barang. Aktivitas yang ramai pada Pelabuhan Buleleng memberi pengaruh pada kawasan sekitar pelabuhan yang mulai menjadi kawasan perdagangan. Deretan pertokoan mulai bermunculan di kawasan ini, sebagai sarana jual-beli barang distribusi pelabuhan. Namun dibalik itu semua, Pelabuhan Buleleng memiliki sejarah yang tidak bisa untuk dilupakan,

sejarah perjuangan masyarakat Bali di Pelabuhan Buleleng itu terjadi pada tanggal 27 Oktober 1945, insiden pada tanggal tersebut dikenal sebagai insiden bendera, yang mengakibatkan gugurnya I Ketut Merta seorang pemuda dari Singaraja yang ikut serta dalam perjuangan tersebut.

Saat ini Pelabuhan Buleleng menjadi salah satu objek wisata di kabupaten Buleleng, namun kebanyakan wisatawan dan bahkan masyarakat Buleleng sendiri hanya menganggap Pelabuhan Buleleng hanya sebagai tempat wisata saja, bahkan hanya segelintir orang saja yang mengetahui akan sejarah yang ada di Pelabuhan Buleleng itu sendiri, hal hal terkait sejarah biasanya hanya dipahami oleh tokoh tokoh masyarakat saja sedangkan untuk masyarakat biasa, sangat jarang ada yang memahami terkait sejarah Pelabuhan Buleleng itu sendiri. Padahal Pelabuhan Buleleng menyimpan sejarah yang paling bermakna bagi masyarakat Buleleng, yaitu pada Insiden bendera pada 27 oktober 1945 kemudian dijadikan Monumen Yudha Mandala Tama sebagai simbol dari perjuangan pemuda Bali melawan penjajahan yang dilakukan oleh tentara NICA.

Monumen Yudha Mandala Tama merupakan simbol dari peristiwa yang dikenal sebagai insiden bendera pada tanggal 27 Oktober 1945, Monumen yang berupa seorang yang bertelanjang dada dengan tangan yang menunjuk ke arah laut dengan pandangan yang berlawanan ini adalah untuk mengenang perjuangan rakyat Buleleng saat melawan tentara NICA serta pertanda bahwa disanalah Sang Saka Merah Putih berkibar untuk pertama kalinya. Tugu perjuangan laskar rakyat Buleleng yang berdiri tegak di eks Pelabuhan Buleleng ini dibangun tahun 1987 pada era kepemimpinan Bupati Nyoman Tastera, yang diberi nama monumen

Yudha Mandala Tama, dan diresmikan oleh bupati kepala daerah tk.II Buleleng drs. I Nyoman Tastera pada tanggal 17 Agustus 1987.

Mengenai Sejarah yang sudah mulai terlupakan ini tentu menjadi masalah yang sangat serius, mengingat akan kabupaten Buleleng dengan Ibukota Singaraja dikenal sebagai kota pendidikan, yang sarat akan nilai sejarah. Dari hasil kuesioner yang telah disebar sebelumnya, dengan menggunakan 50 orang sebagai responden dengan 10 pertanyaan, masing - masing pertanyaan memiliki poin yang berbeda, poin pertama mengenai pengetahuan masyarakat terhadap Pelabuhan Buleleng, poin yang kedua mengenai pengetahuan tentang sejarah monumen Yudha Mandala Tama dan untuk poin ketiga mengenai pelestarian sejarah menggunakan media berupa video *Game*. Pada poin pertama di dapatkan persentase sebesar 78 % yang menjawab IYA yang mengetahui Pelabuhan Buleleng, dan 22 % menjawab TIDAK. Untuk poin yang dua didapatkan persentase sebesar 25 % yang menjawab IYA dan 75 % menjawab TIDAK mengetahui sejarah Monumen Yudha Mandala Tama, pada poin ketiga didapatkan persentase sebesar 84% untuk menjawab IYA dan 16% yang menjawab Tidak untuk melestarikan sejarah monumen Yudha Mandala Tama dalam bentuk video *Game*. Dari hasil kuesioner yang disebar, dapat disimpulkan bahwa masyarakat hanya mengetahui mengenai Pelabuhan Buleleng saja akan tetapi untuk sejarah yang tersimpan di ex Pelabuhan Buleleng seperti sejarah dari Monumen Yudha Mandala Tama, masih kurang banyak diketahui oleh masyarakat, dan masyarakat menyetujui untuk melestarikan sejarah monumen Yudha Mandala Tama berbentuk video *Game*. Pelabuhan Buleleng sebagai pelabuhan pertama di Bali layak ditempatkan sebagai monumen pariwisata yang

paling penting, pengingat pelabuhan ini selalu muncul dalam setiap catatan sejarah pariwisata Bali (Suardana, 2005).

Data penemuan UNESCO (Wiedarti et al., 2016) bahwa terkait dari kebiasaan membaca masyarakat Indonesia, dimana Indonesia berada pada kategori rendah, hanya satu dari 1000 orang masyarakat Indonesia yang membaca. selain itu, perkembangan teknologi saat ini, sedikit banyaknya mempengaruhi permasalahan ini, masyarakat kita terutama generasi muda lebih suka menghabiskan waktunya bermain Game dari pada belajar sejarah. Maka dari itu, perlu adanya kombinasi antara sejarah dan perkembangan teknologi salah satu yang menjadi solusi dari peneliti yaitu dengan mengembangkannya sebuah *Game* 3D sejarah mengenai Pelabuhan Buleleng berbasis desktop.

*Unreal Engine* adalah sebuah aplikasi pengembangan *Game* (*Game engine*) yang dibuat oleh epic Games. *Unreal Engine* bisa digunakan untuk mengembangkan sebuah *Game* di berbagai platform, seperti Android, *Personal computer* (PC), iOS, Xbox360, playstation 3, *Plasystation vita* dan Wii. Selain itu juga *Game engine* ini bisa digunakan untuk rendering 3D yang bisa digunakan untuk *Game* dan animasi. Pemrograman yang digunakan oleh *Unreal Engine* ini berupa sebuah kode yang ditulis dalam C++ dan menggunakan sebuah *script editor* atau bisa disebut *blueprint*, *blueprint* itu sendiri di kembangkan oleh *Unreal Engine* untuk mempermudah pengembang dalam membuat sebuah *Game* tanpa menggunakan pemrograman apapun. Dalam website resmi epic Games, mereka mengatakan *Unreal Engine* telah menjadi sebuah *Game engine* yang terbaik dan handal di dunia selama dua dekade.

Teknologi 3D merupakan inovasi terbaru yang membuat sebuah dorongan besar pada dunia industri hiburan. Selain itu, menurut Litwiller dkk, (2011). teknologi 3D dapat bermanfaat bagi pengguna pada pekerjaan tertentu dalam konteks virtual reality dan antarmuka 3D. Tampilan yang lebih nyata memberikan kelebihan tersendiri pada teknologi 3D. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini, maka begitu juga dengan perkembangan dunia permainan. Permainan yang dahulu dimainkan secara langsung sudah mulai tergantikan dengan teknologi digital yang berkembang. Salah satu contoh permainan digital yang berkembang saat ini adalah teknologi *Video Game*. Menurut Mitchell Wade-Jhon C Back dalam Isman H Suryaman (2007:88) Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian tentang penggunaan *Video Game* sebagai media pembelajaran, seperti penelitian lain yang dilakukan oleh (Majid & Ridwan, 2019) yang berjudul “*Development Of The Traditional Digital Games For Strengthening Childhood’s Verbal Skill*”, Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan Game tradisional menjadi game digital, dengan menggunakan metode R&D (Research and development) dan dikombinasikan dengan waterfall mendapatkan hasil yang baik, akan tetapi masih ada kekurangan pada saat pengujian Game. Selain itu, ada beberapa penelitian tentang penggunaan *Video Game* sebagai media pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Johan Wahyudi (2014) berjudul “*Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*”. Pada penelitian ini, yang menjadi topik permasalahan yaitu mengenai pembelajaran sejarah yang monoton dan cukup membosankan bagi peserta didik,

yang dimana perlunya sebuah media pembelajaran yang lebih mudah untuk dimengerti oleh peserta didik, yaitu dengan menggunakan video Game sebagai media pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti bermaksud untuk merancang serta mengembangkan suatu perangkat lunak *Video Game* untuk menceritakan mengenai sejarah perjuangan di Bali yaitu “sejarah Pelabuhan Buleleng”. Oleh karena itu, Peneliti mengambil topik tugas akhir dengan judul “Yudha Mandala Tama Sang Laskar Masyarakat *Game* 3D berbasis desktop”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Sejarah Yudha Mandala Tama sudah mulai terlupakan.
2. *Video Game* sebagai media pembelajaran sejarah monumen Yudha Mandala Tama belum pernah dikembangkan.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, peneliti menemukan permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana rancangan dan implementasi serta respon pengguna terhadap pengembangan *Game* Yudha Mandala Tama Sang Laskar Masyarakat.

## **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana rancangan dan implementasi serta respon pengguna terhadap pengembangan *Game* Yudha Mandala Tama Sang Laskar Masyarakat.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Menambah wawasan serta lebih mengerti dan memahami teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan dimana hubungan dengan pengembangan Game dan sejarah
- b. Sebagai bahan atau referensi bagi para peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan Game sejarah

### 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi Pengembang

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai pembuatan Game dan juga mengetahui dari sejarah perjuangan di Pelabuhan Buleleng.

- b. Manfaat bagi organisasi

Dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk melestarikan sejarah yang mulai jarang diketahui oleh masyarakat Bali. Terutama sejarah dari Monumen Yudha Mandala Tama

c. Manfaat bagi masyarakat umum

Diharapkan bisa memberikan pengetahuan terkait sejarah perjuangan di Pelabuhan Buleleng berbasis Game. Serta melestarikan sejarah perjuangan yang terjadi di Pelabuhan Buleleng.

d. Manfaat bagi generasi muda

Dengan adanya Game sejarah Monumen Buleleng ini, diharapkan bisa menambah pengetahuan bagi generasi muda dan memotivasi generasi muda untuk melestarikan sejarah dari Monumen Yudha Mandala Tama.

