

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan video *games* saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat yang awalnya dibuat pada tahun 1950 ketika para ahli dibidang komputer mulai merancang permainan sederhana sebagai simulasi untuk penelitian mereka, menyebabkan berbagai inovasi untuk mendukung kemitakhiran dari game tersebut, sehingga memberikan dampak yang cukup besar pada perkembangannya. Dimasa sekarang ini video game merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh remaja, maupun orang dewasa untuk mengisi waktu luang mereka (Saga Lyrananda & Irsa Syahputri, n.d.). Pandemi Covid-19 telah berdampak pada hampir semua aspek kehidupan kita, dengan *lockdown* terkait yang memengaruhi cara bekerja, bersosialisasi, berbelanja, dan belajar. Menurut Barr M pada penelitiannya yang berjudul “*Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players’ Well-Being*” menunjukkan bahwa bermain video game memiliki dampak positif yang dirasakanoleh pemain dimasa pandemi Covid-19. Game telah menyediakan cara yang menyenangkan untuk mempertahankan kemampuan bersosialisasi dan menghilangkan stres dari efek *lockdown* (Barr & Copeland-Stewart, 2022)

Dalam konteks game, salah satu genre yang mencuri perhatian adalah *First-Person Shooter (FPS)*. Genre ini memberikan pemain perspektif orang pertama, membuat mereka merasakan seolah-olah berada di dalam dunia permainan. Melalui lensa pemain utama, game *FPS* menciptakan pengalaman intens dan imersif yang

membedakannya dari genre game lainnya. Game *first person shooter* atau *FPS* merupakan sebuah sub genre game action yang fokus pada pertarungan menggunakan senjata api atau senjata ranged. Di mana, game ini memiliki sejarah panjang karena sudah berusia 50 tahun lebih tepatnya sejak tahun 1970-an. Selain itu, game FPS mengambil perspektif dari sudut pandang pertama secara lebih imersif.

Meskipun game memiliki potensi untuk memberikan hiburan dan pembelajaran, pemain yang tidak bijak dalam bermain game dapat menghadapi risiko seperti ketergantungan, gangguan tidur, dan penurunan produktivitas. Fenomena ini memunculkan kebutuhan untuk menciptakan game yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai edukatif. Selain itu, kebanyakan game berasal dari luar negeri sehingga menyebabkan berkurangnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah yang ada di Indonesia dan lebih mengenal budaya barat (*Pop Culture*). Masyarakat akan cenderung mengikuti kebudayaan luar dan secara perlahan akan meninggalkan identitas negaranya (Saga Lyrananda & Irsa Syahputri, n.d.)

Melalui game edukatif, kita sebagai calon penerus bangsa dapat memberikan solusi bagi masalah potensial yang timbul dari penggunaan game. Game yang dirancang dengan bijak dapat membantu pemain mengembangkan keterampilan kognitif, memahami konteks sejarah, dan merangsang minat terhadap pembelajaran.

Bali banyak dikenal di kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara karena keindahan pariwisata, tradisi, adat dan budayanya. Bali dalam hal perekonomian hampir sebagian besar bergantung pada sektor pariwisata sebagai

pendapatan daerah, sehingga Bali menjadikan pariwisata sebagai produk unggulannya. Pariwisata di Bali tidak luput dari peran masyarakat lokal dalam hal pembangunan, pengembangan dan pemeliharaan sehingga sampai sekarang Bali masih menjadi tujuan wisatawan sebagai tempat berwisata unggulan (Gus et al., n.d.)

Bali juga memiliki nilai sejarah dalam hal perjuangan merebut kemerdekaan. Perjuangan rakyat Bali melawan penjajahan dikenal dengan nama puputan dan salah satunya yaitu Puputan Margarana. Puputan Margarana terjadi pada tanggal 20 November 1946 di Desa Marga, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Peristiwa puputan tersebut menggambarkan sikap anti penjajahan karena perilaku penjajah yang sangat kejam dan tidak manusiawi. Keadaan itulah yang menyebabkan terjadinya puputan yakni bertempur sampai titik darah penghabisan. Peristiwa tersebut melibatkan pejuang-pejuang yang gagah berani yang tergabung dalam pasukan Ciung Wanara yang dibentuk dan dikomandani oleh I Gusti Ngurah Rai (Gus et al., n.d.)

Melalui penelitian pada beberapa media, hingga saat ini belum teridentifikasi keberadaan game FPS yang secara khusus mengangkat sejarah Puputan Margarana. Hal ini menciptakan peluang yang signifikan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang unik dan mendalam, menjembatani keterbatasan informasi sejarah dengan dunia gaming modern. Dan Melalui penyatuan sejarah Bali, terutama Puputan Margarana, dengan potensi edukatif game *FPS*, proyek ini bertujuan menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur tapi juga memberikan pembelajaran yang mendalam. Game edukasi ini diharapkan menjadi alat efektif dalam mendukung pemahaman dan apresiasi terhadap sejarah Bali,

memastikan nilai-nilai luhur ini tetap relevan dan dihargai oleh generasi mendatang. Dengan begitu, perpaduan teknologi modern dan warisan budaya dapat menjadi pengalaman belajar yang holistik dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap sejarah dan nilai-nilai lokal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi dan dikaji sebagai berikut:

- 1) Pemain yang tidak bijak berisiko mengalami ketergantungan, gangguan tidur, dan penurunan produktivitas, sehingga diperlukan game yang juga memberikan nilai edukatif
- 2) Kebanyakan game berasal dari luar negeri, membuat masyarakat kurang mengenal sejarah Indonesia, khususnya generasi muda yang terpapar budaya barat.
- 3) Belum ada game FPS yang mengangkat sejarah Puputan Margarana, meskipun ini merupakan peluang besar untuk menggabungkan hiburan dengan edukasi sejarah lokal.

1.3 Batasan Masalah

Dengan banyaknya elemen di dalam game yang akan dirancang maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari ketidakjelasan dan kerancuan dalam pembahasan. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

- 1) Game ini berbasis Desktop yang bisa di jalankan pada device windows yang menggunakan spesifikasi minimal menggunakan prosesor dengan kecepatan 3,6GHz-4,1GHz. Menggunakan Ram 8gb DDR4 dengan kecepatan 3200MHz. Menggunakan kartu grafis dengan internal ram 4gb.
- 2) Game ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C++ dan Blueprint.
- 3) Game yang dirancang adalah game 3D ber-genre *First Person Shooter* dengan 3 level di dalamnya.
- 4) Dalam game ini pada tiap levelnya akan mengambil segmen pada sejarah puputan margarana.
- 5) Game dimainkan secara *offline* dan *single player*.
- 6) Pembuatan game ini menggunakan beberapa karakter yaitu:
 - a) I Gusti Ngurah Rai (Karakter Pembantu)
 - b) Wayan Marga (Karakter Utama)
 - c) Pasukan Belanda (Karakter Lawan)
 - d) Pasukan Ciung Wanara (Karakter Pendukung)
- 7) Pembuatan ProjeK hanya akan sampai pada tahap Beta, dan untuk tahap Release akan dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancangan Game FPS Puputan Margarana berbasis Desktop?

- 2) Bagaimana hasil uji pengguna terhadap Game FPS Puputan Margarana berbasis Desktop?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah telah diuraikan, adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk terciptanya rancangan Game FPS Puputan Margarana berbasis Desktop
- 2) Untuk mengetahui hasil uji pengguna terhadap Game FPS Puputan Margarana berbasis Desktop.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari dibuatnya Game FPS Puputan Margarana ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

- a. Untuk Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti terkait pengembangan game 3D, dan juga sejarah Puputan Margarana. Serta dengan penelitian ini diharapkan peneliti mampu memahami dan juga dapat menerapkan teori yang telah didapat selama proses perkuliahan

- b. Untuk Peneliti Sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan patokan atau kajian, untuk pengembangan game sejenis.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Pengguna

Dengan adanya pengembangan game ini, manfaat yang dapat diberikan kepada pengguna adalah dapat mempelajari sejarah dengan melalui game edukasi yang menarik dan memberikan pengalaman baru serta pengalaman langsung terkait sejarah Puputan Margarana.

b. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, khususnya ilmu pengembangan 3D, dan perancangan game melalui Pengembangan “Game FPS Puputan Margarana Berbasis Desktop” dan menambah wawasan peneliti mengenai sejarah Puputan Margarana.

