

PENGEMBANGAN *PROTOTYPE GAME* “THE PROCLAMATOR”

Agustinna Yosanny, Derwin Suhartono, Tunjung A. Wijaya
Universitas Bina Nusantara
 ayosanny@binus.edu

Abstract

The purpose of this research is to create a prototype game about Indonesia independence history as a basic story, so that player can play and also learn about it. The game genre is Real Time Strategy (RTS), that will be encouraged player to think and plan a strategi in the game. The research method is waterfall model, start with user requirement (in form of survey) and analysis the survey result, design application based on analysis, coding, implementation, and evaluation. The result of this research is a prototype game RTS about Indonesia independence history, especially during 14 to 17 August, 1945 with two language choices (in Bahasa and English). In addition, this game is apply infra red technology with WiiMote that allow player to play touchscreen. The conclusion is this game can help player to learn about Indonesia independence history easier and interested. In other hand, apply two language can allow foreigner to play this game so that can introduce Indonesia history to them.

Keywords: Prototype game, Real Time Strategy, Indonesia independence history, Wiimote.

1. Pendahuluan

Sejarah merupakan suatu hal yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan suatu bangsa. Karena pada sejarah terdapat sekumpulan fakta yang menggambarkan usaha-usaha perjuangan pada masa lampau yang membentuk suatu bangsa. Salah satunya adalah sejarah kemerdekaan Indonesia. Dengan mengetahui sejarah kemerdekaan Indonesia, dapat menumbuhkan rasa hormat dan bangga atas perjuangan dan pencapaian yang berhasil diraih oleh bangsa Indonesia di masa lampau, dengan menunjukkan serangkaian perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut kemerdekaannya dari para penjajah. Perjuangan tersebut membutuhkan waktu dan pengorbanan yang tidak sedikit.

Hal ini sangat penting untuk diketahui oleh anak-anak penerus bangsa. Oleh karena itu, sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan bagi siswa yang menjalani pendidikan di sekolah-sekolah. Tetapi banyak anak-anak yang tidak menyukai mata pelajaran sejarah dikarenakan sejarah merupakan pelajaran yang identik dengan banyaknya hafalan sehingga terasa membosankan.

Pada masa sekarang ini, *game* adalah salah satu *trendsetter* dalam masyarakat. Perkembangan *game* terjadi terus menerus, mulai dari *game console*, PC, hingga *handheld*. *Game* telah menjadi suatu hal yang sangat digemari dan dapat menarik minat banyak orang. *Game Real Time Strategy* (RTS) merupakan salah satu genre *game* yang dapat membantu meningkatkan daya pikir pemain dengan cara menyusun strategi yang baik untuk dapat memenangkan permainan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah prototipe *game* PC yang ber-genre RTS tentang sejarah Kemerdekaan Indonesia yang ditampilkan secara *bilingual*. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *JmonkeyEngine* dan teknologi *WiiMote*.

Berdasarkan hasil *survey* dan identifikasi kebutuhan pengguna yang dilakukan terhadap anak-anak sekolah dan masyarakat, dan aplikasi sejenis, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, antara lain:

- a. Tingkat ketertarikan dalam mengetahui atau mempelajari sejarah sangat minim, dikarenakan terlalu banyak hafalan sehingga terasa membosankan.
- b. Kemampuan mengingat sejarah Kemerdekaan Indonesia secara mendetil sangat kurang, khususnya serangkaian kejadian yang terjadi dari tanggal 14 hingga 17 Agustus 1945
- c. Kurangnya media yang menarik untuk memperkenalkan sejarah Kemerdekaan Indonesia kepada masyarakat luar (non-Indonesia) karena keterbatasan bahasa yang digunakan.

Untuk menjawab permasalahan di atas, maka diusulkanlah sebuah solusi, yaitu dengan membuat sebuah prototipe *game* “The Proclamator” yang merupakan permainan mengenai sejarah Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan *JmonkeyEngine* dan teknologi *WiiMote*. Adapun spesifikasi *game* yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- a. Alur cerita sesuai dengan *timeline* sesungguhnya selama periode 14 hingga 17 Agustus 1945 dengan menambahkan sedikit unsur fantasi di dalamnya.
- b. *Gameplay* yang menarik dengan misi yang menantang dan dapat diselesaikan dalam durasi 1-4 jam. *Game* dilengkapi juga dengan fitur *quick save* dan *quick load* untuk memudahkan pemain dengan keterbatasan waktu atau faktor lainnya.
- c. Genre *Real Time Strategy* (RTS) digunakan untuk menambah ketertarikan pemain dalam menyelesaikan suatu misi karena pemain perlu berpikir dan menyusun strategi yang tepat.