

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah

Secara etimologi, sejarah atau *history* berasal dari bahasa Yunani yaitu '*historia*'. *Historia* adalah penyelidikan atau pengetahuan yang didapat melalui penelitian. Kata sejarah sendiri berasal dari bahasa Arab yaitu '*syajaratun*' yang memiliki arti pohon kayu yang bercabang-cabang. Sejarah diibaratkan seperti percabangan karena berkembang dari suatu kejadian ke kejadian lain yang saling berhubungan. Sedangkan dalam bahasa Jawa, sejarah diistilahkan sebagai '*babad*' yang berarti riwayat atau memotong.

Beberapa ahli telah memberikan pendapat tentang pengertian sejarah. Menurut Roeslan Abdulgani, sejarah adalah ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau dengan maksud untuk menilai seluruh hasil penelitiannya, untuk dijadikan perbendaharaan pedoman bagi penilaian, dan penentuan masa sekarang serta arah progres masa depan. Ilmu sejarah ibarat penglihatan tiga dimensi; pertama penglihatan ke masa lampau, kedua ke masa sekarang, dan ketiga ke masa depan.

Menurut Mohammad Yamin, sejarah adalah suatu ilmu pengetahuann yang disusun atas hasil penyelidikan beberapa peristiwa yang dapat dibuktikan dengan kenyataan.

Menurut Mohammad Hatta, sejarah adalah memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekadar melahirkan kriteria dari kejadian di masa lampau sebagai masalah tetapi pemahaman masa lampau yang di dalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya.

Menurut Herodotus, sejarah adalah satu kajian untuk menceritakan perputaran jatuh banggunya tokoh, masyarakat, dan peradaban.

Dari pendapat yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang menyelidiki peristiwa yang terjadi di masa lampau sehingga dapat dijadikan pelajaran di masa sekarang dan masa yang akan datang.

2.2. Peristiwa 10 November 1945

Peristiwa 10 November 1945 adalah peristiwa perang antara pihak tentara Indonesia dan pasukan Inggris di Kota Surabaya, Jawa Timur. Pemicu peristiwa 10 November 1945 dimulai dari insiden pengibaran bendera Belanda di Hotel Yamato yang diperintahkan oleh W.V.Ch. Ploegman. Pengibaran bendera tersebut dilakukan tanpa persetujuan Pemerintah RI Daerah Surabaya. Para pemuda Surabaya melihatnya dan marah karena menganggap Belanda telah menghina kedaulatan Indonesia dan mulailah terjadi perlawanan dari para pemuda.

Setelah insiden di Hotel Yamato, terjadi pertempuran pertama antara Indonesia melawan tentara Inggris. Serangan-serangan kecil kemudian berubah menjadi serangan umum yang banyak memakan korban jiwa di kedua belah pihak. D.C. Hawthorn meminta bantuan Presiden Soekarno untuk meredakan situasi namun tetap terjadi bentrokan bersenjata antara rakyat dan tentara Inggris. Bentrokan bersenjata di Surabaya memuncak dengan terbunuhnya A.W.S. Mallaby, kematiannya ini menyebabkan pihak Inggris marah kepada pihak Indonesia dan keluarlah ultimatum 10 November 1945 yang berisi meminta pihak Indonesia menyerahkan senjata dan menghentikan perlawanan. Ultimatum tersebut dianggap penghinaan bagi para pejuang dan rakyat yang telah membentuk badan-badan perjuangan. Ultimatum ditolak oleh pihak Indonesia dengan alasan Republik Indonesia sudah berdiri dan TKR juga telah dibentuk. Pada 10 November pagi, tentara Inggris mulai melancarkan serangan berskala besar yang diawali pengeboman udara, bombardir dengan meriam dari laut dan darat. Pertempuran yang diduga pihak Inggris hanya tiga hari ternyata berlangsung tiga minggu sebelum seluruh Kota Surabaya jatuh di tangan pihak Inggris.

2.3. Visual Novel

Menurut Dani Callavaro (2010), Visual Novel adalah game fiksi interaktif yang menampilkan gambar statis menggunakan gambar anime, foto atau lukisan sehingga mirip dengan rekaman video dan menyerupai media campuran.

Sedangkan menurut Amir Fatah Sofyan (2008) Visual Novel adalah sebuah cerita novel yang divisualisasikan menjadi sebuah *game* yang mampu berinteraksi dan di setiap jalan cerita memunculkan interaksi pertanyaan, di mana setiap pilihan pertanyaan memiliki cerita yang berbeda.

Pada perkembangannya sekarang, banyak bermunculan Visual Novel dengan penggabungan dari berbagai *genre game* lain, seperti *puzzle*, *adventure*, bahkan *RPG*. Kepopuleran Visual Novel ini tidak hanya ramai di Jepang, namun mulai merambah dunia internasional. Hal ini ditandai dengan banyaknya judul Visual Novel yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Beberapa diantaranya adalah Seri *Danganronpa*, *Steins;Gate*, Seri *Higurashi When They Cry*, *Hou*, *Clannad* dan sebagainya. Keunggulan Visual Novel dari segi *storytelling* dan dinilai sebagai *genre game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi (Josiah Lebowitz & Chris Klug, 2011).

2.4. Multimedia

Multimedia berasal dari kata '*multi*' yang berarti banyak dan kata '*media*' yang berarti perantara. Multimedia adalah suatu media yang memakai kombinasi berbagai bentuk media, seperti teks, grafik, animasi, video, interaktif maupun suara dengan tujuan menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan. Beberapa ahli juga mendefinisikan Multimedia sebagai berikut:

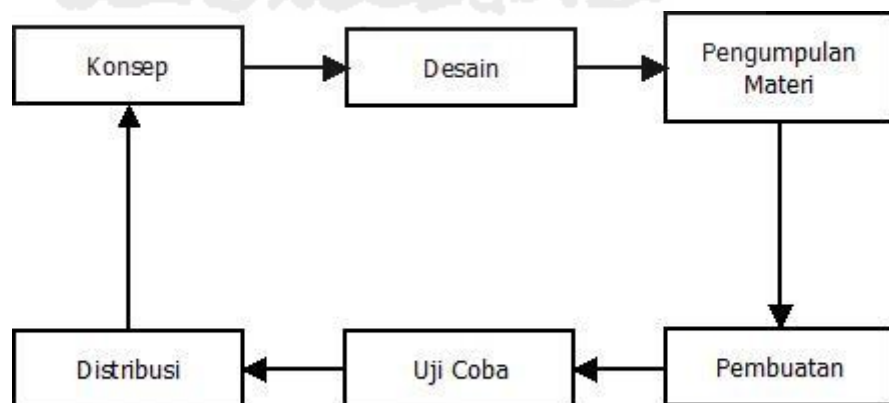
- a. McComick (1996), multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen : suara, gambar, dan teks.
- b. Rosch (1996), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video.
- c. Turban dan kawan-kawan (2001), multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

- d. Robin dan Linda (2001), multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
- e. Vaughan (2004, p1), multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

Multimedia juga didefinisikan sebagai *Multimedia Content Production*. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (audio, teks, animasi, grafik, interaktif, serta video) untuk menyampaikan sebuah informasi atau menghasilkan produk multimedia. Contoh dari produk multimedia seperti musik, video, film, *game*, *entertainment*, dan lain-lain. Di multimedia ini, media yang digunakan yaitu:

- a. Media audio (suara)
- b. Media teks (tulisan)
- c. Media animasi
- d. Media video
- e. Media gambar
- f. Media special effect
- g. Media interaktif

2.5. Proses Pembuatan Aplikasi



Gambar 2.1 Proses Pembuatan Aplikasi Dengan Metode MDLC

Pada gambar 2.1 merupakan proses pembuatan aplikasi dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC yaitu metode perancangan aplikasi yang bisa diadaptasi jika aplikasi dilihat sebagai salah satu wujud produk “multimedia”, yang melibatkan berbagai kombinasi media yakni : teks, gambar, suara, animasi, video, dan sebagainya. Berikut proses pembuatan aplikasi dengan metode MDLC:

1. Konsep

Menentukan siapa pengguna aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum.

2. Desain

Membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

3. Pengumpulan Materi

Pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain.

4. Pembuatan

Pembuatan semua objek atau bahan multimedia berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal pada tahap desain.

5. Uji Coba

Pengujian aplikasi, baik tahap *alfa* maupun *beta*. Jika terdapat *error*, harus langsung direspon.

6. Distribusi

Distribusi atau perilisan aplikasi kepada *user*, sesuai yang telah ditentukan pada tahap konsep. Juga sebagai evaluasi produk yang dibuat.

2.6. Review Aplikasi Sejenis

Sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian yang dilakukan untuk mengimplementasikan Visual Novel. Berbagai macam tema diterapkan untuk membuat Visual Novel tersebut. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh

Kusnawi dan R. Firmansyah (2015) membuat *Game Hybrid Visual Novel Sejarah Dengan Metode Sistem Pakar “Twist-Majapahit”*. Pada penelitian ini, ada 2 (dua) mode yang tersedia yaitu Mode Cerita Majapahit dan Mode Temukan Sang Raja. Pada Mode Cerita Majapahit menggunakan alur seperti visual novel tetapi pemain tidak bisa berinteraksi sehingga hanya mengikuti jalan cerita. Pada Mode Temukan Sang Raja pemain dapat berinteraksi penuh dalam menentukan siapa raja yang akan ditemukan dan pada mode ini diterapkan metode sistem pakar yaitu *forward chaining* dimana pertanyaan 1 akan memiliki 3 jawaban, jika pemain memilih salah satu jawaban maka akan muncul pertanyaan 2 hingga pada akhirnya pemain akan menuju ke label salah satu raja.

Pada penelitian kedua yaitu Perancangan Karakter *Game Visual Novel “Tikta Kavya”* dengan Konsep Visual Bishounen oleh Brigitta Rena Estidianti dan Rahmatsyam Lakoro (2014). Visual novel ini dibuat dengan genre fiksi sejarah bertema romantis dimana *setting* cerita pemberontakan Ra Kuti pada masa Kerajaan Majapahit. Pemain akan berperan sebagai Tikta seorang gadis tomboy yang melarikan diri dari padepokan silat milik ayahnya yang kemudian akan bertemu dengan Gajah Mada, Sri Jayanegara dan Ra Kuti. Metode penceritaan menggunakan alur maju dengan pembagian enam(6) babak yaitu babak 1-prolog, babak 2, babak 3, babak 4, babak 5, dan babak 6-epilog.

Tabel 2.1 Perbandingan Dari Aplikasi Sejenis

| Perbedaan | Twist-Majapahit | Tikta Kavya | Yang Diusulkan |
|-------------------|------------------------|--------------------|-----------------------|
| <i>Quiz</i> | - | - | ✓ |
| Fakta Sejarah | - | - | ✓ |
| <i>OS Android</i> | - | ✓ | ✓ |

Dari tabel 2.1 persamaan dari aplikasi yang diusulkan dengan aplikasi Tikta Kavya hanya pada *platform* yang digunakan. Dari segi adanya *quiz* dan

fakta sejarah tidak ada yang sama sehingga ini menjadi keunikan tersendiri dari aplikasi yang diusulkan dari aplikasi yang lain.

2.7. Tools

Tools yang digunakan adalah aplikasi-aplikasi pendukung yang digunakan dalam pembuatan *game*, yaitu:

2.7.1. Ren'Py Visual Novel Engine

Ren'Py adalah *engine* untuk membuat Visual Novel yang menggunakan bahasa pemrograman Python. Ren'Py bersifat *open source* dan gratis untuk penggunaan komersial.

2.7.2. Paint Tool SAI

Paint Tool SAI adalah *software* menggambar digital yang dikembangkan oleh SYSTEMAX. Software ini sering digunakan untuk menggambar manga/komik.