

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang kaya akan sejarah, dari zaman pra-sejarah hingga zaman reformasi sekarang. Sejarah memiliki nilai yang sangat penting dan berharga di kehidupan masa depan, karena para generasi penerus bangsa nanti akan mengetahui bagaimana bangsa ini berdiri, bagaimana perjuangan untuk mempertahankan bangsa ini, dan bagaimana kehidupan masyarakatnya.

Salah satu peristiwa sejarah yang pernah terjadi di Indonesia yaitu Peristiwa 10 November 1945, dimana perang antara tentara Indonesia dan tentara Britania Raya terjadi di Kota Surabaya, Jawa Timur. Pertempuran ini merupakan pertempuran pertama dengan pasukan asing setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan salah satu pertempuran terbesar dan terberat dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme.

Di masa sekarang, sejarah ternyata kurang diminati oleh sebagian besar siswa sekolah/masyarakat. Ini terbukti pada keadaan museum-museum sejarah yang sepi dari siswa sekolah. Sehingga sejarah dianggap hal yang membosankan untuk dipelajari. Penyampaian pelajaran sejarah di sekolah pun demikian, seperti cerita dongeng sebelum tidur. Minat baca masyarakat yang masih rendah semakin menyebabkan buku sejarah identik dengan tulisan yang memenuhi halaman di setiap buku kurang diminati. Hal ini membuat pembelajaran sejarah menjadi kurang efektif.

Sementara itu teknologi khususnya teknologi *game* atau permainan dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat. Munculnya *platform-platform* baru menjadi bukti bahwa *game* semakin berkembang dan memiliki banyak penggemar. Berbagai jenis *game* pun dikembangkan untuk memenuhi keinginan penggemar, salah satunya adalah visual novel.

Visual novel menjadi salah satu jenis *game* interaksi yang berfokus pada bagian penceritaan. *Game* ini menampilkan gambar beserta teks dan suara yang

dimainkan di komputer, *smartphone* dan konsol *game*. Pada beberapa poin pemain diharuskan memilih pilihan untuk melanjutkan jalan cerita dan setiap pilihan yang diambil dapat mempengaruhi jalan cerita dari visual novel yang sedang dimainkan (Lebowitz, 2011). Dari penjelasan tersebut, penulis menghubungkan antara Visual Novel dan kurang efektifnya pembelajaran sejarah. Penulis memperoleh ide untuk membuat sebuah Visual Novel yang mengangkat tema sejarah Indonesia sehingga cerita sejarah menjadi menarik untuk dipelajari.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah Tugas Akhir untuk Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945?
2. Bagaimana hasil pengujian Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 pada guru sejarah dan siswa?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah Tugas Akhir untuk Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November adalah:

1. Pembuatan Visual Novel menggunakan Ren'Py Visual Novel *Engine*.
2. Visual Novel menceritakan tentang sejarah peristiwa 10 November menurut Buku "10 November 1945 Gelora Kepahlawanan Indonesia" oleh Barlan Setiadijaya, "Bung Tomo Soerabaja Di Tahun 45" oleh Kepustakaan Populer Gramedia.
3. Hanya dapat dimainkan oleh satu (1) orang.
4. Aplikasi dimainkan dengan *smartphone* berbasis Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945.

2. Untuk mengetahui hasil pengujian Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 oleh guru sejarah dan hasil pengujian *functionality* dan *usability* pada siswa SMA.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat Tugas Akhir untuk Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 adalah:

1. Menambah pengetahuan siswa tentang peristiwa 10 November 1945, seperti alur cerita kejadian dan tokoh yang terlibat.
2. Visual Novel dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk belajar sejarah.
3. Dapat dijadikan sebagai hiburan edukatif.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam penelitian. Dalam pembuatan tugas akhir ini, digunakan metode sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data
Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan dokumentasi terhadap sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik dan penelusuran internet yang digunakan sebagai acuan dalam membangun aplikasi.
2. Setelah dilakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Metode dalam pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Analisis Kebutuhan
Tahap untuk melakukan analisis data dari setiap kebutuhan yang diperlukan selama melakukan penelitian ini. Mulai dari mengelompokkan kebutuhan aplikasi sesuai rancangan, kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan aplikasi.

b. Perancangan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan data maka akan didapatkan objek yang sesuai dalam pembuatan aplikasi. proses perancangan sistem menggunakan HIPO (*Hierarchy Plus Input-Proses-Output*) untuk menggambarkan setiap alur proses perancangan.

c. Implementasi

Proses pembuatan aplikasi sesuai rancangan yang telah dibuat. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan, sehingga setelah membuat rancangan maka dapat diimplementasikan.

d. Pengujian

Tahapan melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat, sekaligus memperbaiki *error* pada aplikasi. Pengujian dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab untuk mempermudah pembacaan yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori mengenai konsep dasar permasalahan untuk mendukung penelitian yang dilakukan dan juga sebagai sumber referensi dalam membangun aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisikan langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian. Baik berupa analisis pengumpulan data, hasil analisis, analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak dan implementasi desain.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil pengujian implementasi dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem. Baik berupa hasil sistem, pengujian sistem, analisis kinerja sistem, kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembangunan aplikasi Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945 dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

