

GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS ANDROID

Dwi Fidiyanto¹, Tri Listyorini¹, Mukhamad Nurkamid¹

¹Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

Gondang Manis PO BOX 53 Kudus

*Email : dwi.fidyanto17@gmail.com

Abstrak

Indonesia is one country with a history of struggle for independence long enough number of fighters and national figures who have fallen in battle and the amount of the value of history and the struggles of the fighters we're all more or less already started to be forgotten, especially among children in the current era many android based games, with the development of smartphone and tablet users in the world. Industry game makers also have many opportunities to produce games. Many of the benefits of producing the game because of the many enthusiasts of the game. In this paper the author will design and build applications gaming history of the struggle of national heroes Kapitan Pattimura android based in the design of this game using Adobe Flash CS6 which can then be run on android Smartphone. In this game later on the user or the user will play the character of a hero Kapitan Pattimura to fight its wars against the Dutch and the future until the end of powers to seize the occupied Netherlands. In the making of this game will use multimedia development method development, Steps in the research process is the stage of concept, design, collecting materials, assembly, testing, distribution.

Key words : games, history, android, Research and Development.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan ilmu teknologi hari demi hari semakin menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, teknologi *game* adalah salah satunya. Pada sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan *game* PlayStation (PS) menjamur di daerah perkotaan hingga sebagian pedesaan di kawasan Indonesia, *game* ini hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain saja pada sebuah *console*. Pesawat televisi diperlukan sebagai media *output* atau tampilan. Beraneka macam *genre game* dapat dimainkan di perangkat PlayStation diantaranya yaitu *game* ber-genre RPG dan tampilannya masih 2D. Tetapi sayangnya kebanyakan *game – game* yang beredar dan terkenal dewasa ini hanyalah menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai media untuk hiburan semata. Dan kebanyakan anak – anak, remaja bahkan dewasa menjadikan *game* sebagai pelepas penat, sebagai hiburan ditengah kesibukan.

Kebanyakan dari Gamers menyukai *game – game adventure* petualangan, strategi dan yang paling digemari oleh anak – anak kecil dan remaja ialah *game* sepak bola sejenis Winning Eleven (WE) ataupun PES. Selain sebagai sarana hiburan, para Gamers biasanya juga menjadikan permainan untuk tujuan komersial. Biasanya hal ini berlaku untuk dunia *game online*. Dari sekian banyak *game*, disini mengangkat *game* petualangan Sejarah dengan mengangkat salah satu tokoh Pahlawan Indonesia yaitu Kapitan Pattimura. *Game* ini merupakan *game* petualangan yang Berbasis *Mobile Phone Android* berbeda dengan *Game* sebelumnya yang masih berbasis Desktop atau mungkin masih menggunakan media televisi dalam memainkannya, *game* ini menggambarkan perjuangan Kapitan Pattimura dalam membela tanah kelahirannya. Semua petualangan yang ada didalam *game* ini dibuati dari sejarah perjuangan Kapitan Pattimura dalam merebut Benteng Zeelandia dari tangan Belanda yang ada. Tujuan *game* ini yang utama ialah sebagai media pembelajaran untuk mengenal tokoh pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan sebagai sarana untuk menjadikan alternatif untuk mengurangi kecenderungan pada *game* asing. Selain itu tentunya *game* ini juga bertujuan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat dan siswa

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah antara lain :

- a. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah antara lain Bagaimana merancang aplikasi *Game* Perjuangan Kapitan Pattimura.

- b. Bagaimana memperkenalkan sejarah perjuangan kapitan pattimura kepada anak-anak melalui permainan *game*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Tujuan dari game ini adalah untuk menghasilkan sebuah game yang mampu memberikan pembelajaran dan pengetahuan tentang tokoh kemerdekaan Indonesia.
- b. Menyampaikan sejarah Indonesia melalui *game* ini.
- c. Merancang sebuah *game* yang memadukan *gameplay* dan unsur sejarah..

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Puput Windi S, *Rancang Bangun Game RGP Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia, 2010*. Dalam Pembuatannya Game ini di Rancang menggunakan Golden T Game Engine (GTGE). GTGE merupakan sebuah 2D Game Library / Game SDK (*Software Development Kit*) untuk membuat game, GTGE berisi kumpulan fungsi bahasa pemrograman Java (Java Library). Kelemahan dalam pembuatan Game ini, waktu memainkan game ini membutuhkan waktu yang banyak, tidak adanya menu *save* sehingga *user* tidak bisa melihat nilai atau skor yang diperolehnya dalam memainkan game ini, aplikasi game yang masih berbasis *desktop* (Puput, 2010).

Game Pembelajaran sejarah juga dikembangkan oleh Nita Aryani, 2012, *Membuat Game Puzzle Gambar Pahlawan Nasional Menggunakan Adobe Flash CS4*. Pada alur permainan game ini, pemain harus menyusun kembali gambar pahlawan yang sudah dipotong secara acak diluar kotak tempat untuk menyusun gambar, susun potongan menjadi gambar yang utuh dan tidak melebihi dari waktu yang ditentukan. Kekurangan pada game ini Game ini tidak adanya penjelasan tentang tokoh pahlawan pada permainan ini atau kurang informatif, masih bersifat statis yang dilihat dari pertanyaan yang sama belum acak (random). Belum ada *save* dan *load* game. (Nita, 2012)

Pembahasan tentang pembelajaran game mengenal sejarah kemerdekaan Indonesia juga terdapat pada penelitian Dicky Jaya Umbara, 2013, *Multimedia menjadi desain pembelajaran yang sesuai karena kombinasi gambar, audio dan teks yang dirasa efektif untuk media belajar anak*. Karena Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Tugas utama pemain mencari dan mengumpulkan bendera Indonesia di akhir permainan pemain harus menjawab pertanyaan mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia sesuai dengan materi yang telah disampaikan. *Game* ini dibuat untuk diimplementasikan pada PC dengan sistem operasi *windows* dan dirancang untuk dimainkan *single player* atau satu *user*. Kelemahan pada game ini yaitu kurangnya pengenalan pemain terhadap tokoh sejarah, tidak adanya tampilan *menu utama / menu pilihan* pada game menjadi kurang menarik untuk dimainkan. (Dicky, 2013)

Dari penelitian yang sudah ada, penulis mencoba untuk membuat dan mengembangkan *Aplikasi Game Mobile Android* yaitu mengambil salah satu Tokoh Perjuangan Pahlawan Kapitan Pattimura. Persamaan pada *game* sebelumnya sama-sama menggunakan *platform android*, pengenalan tokoh dalam *game* menggunakan nama pahlawan dan bergenre *game* pembelajaran. Perbedaan, informasi pembelajaran *game* lebih menekankan pada aspek perjuangan tokoh pahlawan . Dalam permainan ini nantinya memainkan peran sebagai Tokoh Kapitan Pattimura dan merasakan perjuangan sejarah perjuangan Kapitan Pattimura dalam perjuangan merebut Benteng Zeelandia dari tangan Belanda..

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Game Edukasi

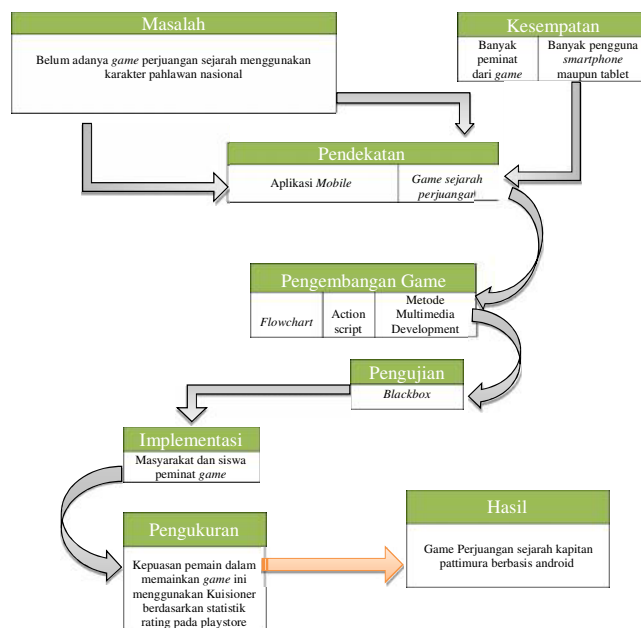
Game adalah media pembelajaran masa kini. Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi). *Game* selalu dimainkan berulang-ulang dan terus-menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah

dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. Banyak sekali *game* yang bersifat interaktif bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya *game* petualangan, *simulatorgame*, *musicgame*, *puzzlegame*, dan lain-lain.(Nelly, 2012)

2.2.2 Sejarah Kapitan Pattimura

Nama Asli: Thomas Matulesy Tanggal Lahir: Negeri Haria, Pulau Saparua-Maluku, tahun 1783 Meninggal: Benteng Victoria, Ambon, 16 Desember 1817 Perjuangan : Perlawanannya terhadap penjajah Belanda pada tahun 1783. Perlawanannya terhadap penjajahan Belanda pada tahun 1817 sempat merebut benteng Belanda di Saparua selama tiga bulan setelah sebelumnya melumpuhkan semua tentara Belanda di benteng tersebut. Namun beliau akhirnya tertangkap. Pengadilan kolonial Belanda menjatuhkan hukuman gantung padanya Eksekusi yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 1817 akhirnya merenggut jiwanya. Perlawanan sejati ditunjukkan oleh pahlawan ini dengan keteguhannya yang tidak mau kompromi dengan Belanda. Beberapa kali bujukan pemerintah Belanda agar beliau bersedia bekerjasama sebagai syarat untuk melepaskannya dari hukuman gantung tidak pernah menggodanya. Beliau memilih gugur di tiang gantung sebagai Putra Kesuma Bangsa daripada hidup bebas sebagai penghianat yang sepanjang hayat akan disesali rahim ibu yang melahirkannya. Dalam sejarah pendudukan bangsa-bangsa eropa di Nusantara, banyak wilayah Indonesia yang pernah dikuasai oleh dua negara kolonial secara bergantian. Terkadang perpindahtanganan penguasaan dari satu negara ke negara lainnya itu malah kadang secara resmi dilakukan, tanpa perebutan. Demikianlah wilayah Maluku, daerah ini pernah dikuasai oleh bangsa Belanda kemudian berganti dikuasai oleh bangsa Inggris dan kembali lagi oleh Belanda. Thomas Matulesy sendiri pernah mengalami pergantian penguasaan itu. Pada tahun 1798, wilayah Maluku yang sebelumnya dikuasai oleh Belanda berganti dikuasai oleh pasukan Inggris. Ketika pemerintahan Inggris berlangsung, Thomas Matulesy sempat masuk dinas militer Inggris dan terakhir berpangkat Sersan. Namun setelah 18 tahun pemerintahan Inggris di Maluku, tepatnya pada tahun 1816, Belanda kembali lagi berkuasa. Begitu pemerintahan Belanda kembali berkuasa, rakyat Maluku langsung mengalami penderitaan. Berbagai bentuk tekanan sering terjadi, seperti bekerja rodi, pemaksaan penyerahan hasil pertanian, dan lain sebagainya. Tidak tahan menerima tekanan-tekanan tersebut, akhirnya rakyat pun sepakat untuk mengadakan perlawanan untuk membebaskan diri. Perlawanan yang awalnya terjadi di Saparua itu kemudian dengan cepat merambat ke daerah lainnya diseluruh Maluku.(MB, 2010)

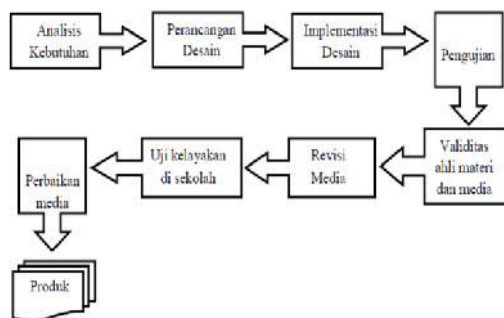
2.3 Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori Game Sejarah Perjuangan Kapitan Pattimura Berbasis Android.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research & Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2010). Diagram metode *Research & Development* dapat dilihat pada Gambar 2 Diagram Metode *Research & Development*.



Gambar 2. Diagram Metode Research & Development

3.1 Analisis

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukanyaitu pengumpulan informasi tentang materi yang akandisampaikan melalui *game* edukasi. Analisis masalah digunakan untuk investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam pengenalan pariwisata di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapatdigunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Analisis isi media adalah analisis terhadap komponen mediayang meliputi isi materi media dan *game* yang akan disajikan sehinggapenyusunan media mempunyai tujuan yang pasti dan isi materi sesuaidengan silabus yang disusun.

3.2 Perancangan Desain

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untukmendapatkan *game* edukasi yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan sketsa desaintampilan layar untuk memudahkan *programmer* dalam menterjemahkan kedalam

bentuk yang lebih nyata. Desain dibuat dalam storyboard untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

3.3 Implementasi Desain

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah game berbasis *android*, Program yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa program Adobe Flash CS6 untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks.

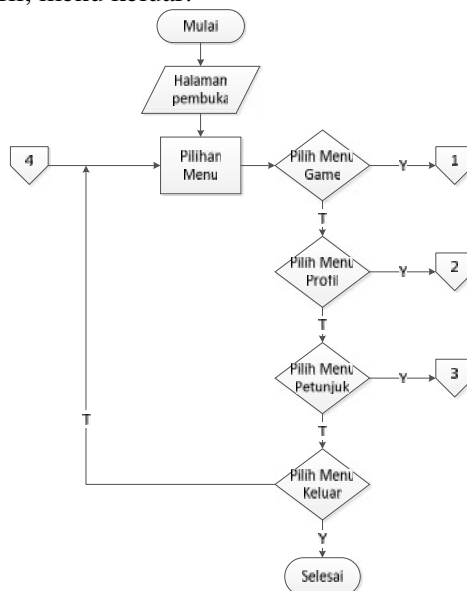
3.4 Pengujian

Tahap ini adalah tahap dimana *game* ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan *interface*, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual dan nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media dan ahli materi pada tahap validasi media.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Flowchart Menu Utama

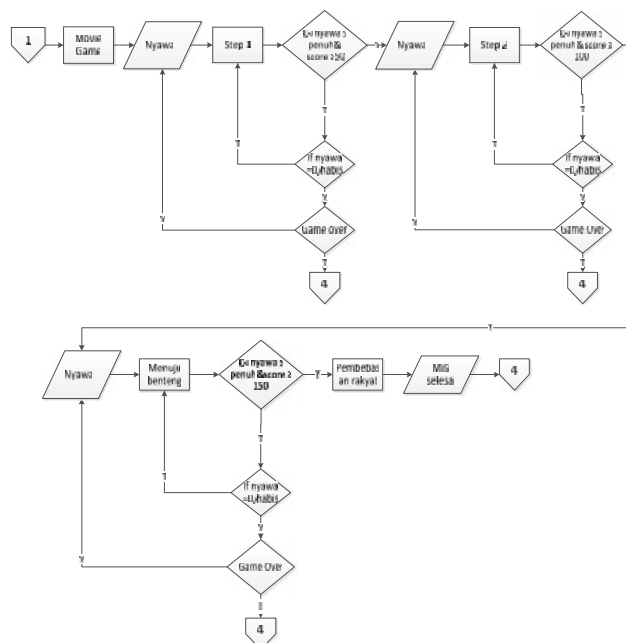
Flowchart menu utama ini menggambarkan alur pada menu utama aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 3. Pada saat masuk ke aplikasi, sistem akan menampilkan layar pembuka yang kemudian masuk pada menu utama aplikasi. Pada halaman menu utama akan terdapat pilhan menu *game*, menu petunjuk, menu profil, menu keluar.



Gambar3 Flowchart Menu Utama Game Perjuangan Kapitan Pattimura berbasis android

4.1 Flowchart Menu Gameplay

Flowchart menu *game play* menerangkan alur pada menu *game play* yang bisa dilihat pada gambar 5 Pada halaman menu ini pengguna akan ketentuan *score* pada step 1 menuju ke step 2 / = 50 dengan nyawa yang sudah ditentukan begitu juga pada step 2 menuju benteng / = 100 dengan nyawa yang sudah ditentukan yang sama dan masuk ke step benteng menuju pembebasan rakyat pencapaian ketentuan *score* / = 150 sampai rakyat Maluku terbebas dari benteng *deuursted* dan misi selesai dan kembali ke menu.



Gambar 4 Flowchart Menu Play Game perjuangan Kapitan Pattimura Berbasis android

4.2 Implementasi

Adapun tahapan tahapan dalam hasil implmentasi desain meliputi sebagai berikut:

4.2.1 Implementasi Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka ini akan ditampilkan gambar patimura,tentara belanda dan rakyat Maluku yang ditahan, selanjutnya pengguna akan diarahkan menuju ke halaman menu utama pada game perjuangan patimura. Gambar Halaman Pembuka bisa dilihat pada gambar5 dibawah ini.



Gambar 5. Halaman Menu Pembuka Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android

4.2.2 Implementasi Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama ini, akan ditampilkan menu yang didalamnya terdapat menu *game* yang didalamnya menjelaskan tentang sejarah perjuangan kapitan patimura dengan cuplikan singkat penindasan yang dilakukan oleh tentara belanda serta penahanan yang dilakukan oleh para kompeni belanda dan selajutnya perlawanan/perjuangan patimura untuk melawan prajurit belanda sampai pembebasan rakyat maluku , menu Profil terdapat penjelasan dari profil pembuat game perjuangan kapitan patimura,menu Petunjuk terdapat hal-hal mengenai aturan dalam memainkan game perjuangan patimura,menu Keluar dimana pengguna nantinya mempunyai pilihan untuk lanjut permainan atau keluar dari *game*. Gambar Halaman Menu Utama dapat ditunjukan pada gambar 6dibawah.



Gambar 6. Halaman Menu Utama Aplikasi Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android

4.2.3 Implementasi Halaman Menu Profil

Pada halaman menu Profil *game*, pengguna akan ditunjukkan profil singkat dari pembuat *game* perjuangan kapitan patimura adapun penjelasan dari profil bisa dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Halaman Menu Profil Aplikasi Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android

4.2.4 Implementasi Halaman Penahanan Rakyat Maluku oleh Belanda

Pada halaman ini, pengguna akan diperlihatkan cuplikan singkat tentara belanda saat menggiring rakyat Maluku ke benteng tahanan dan awal perjuangan kapitan patimura dimulai dalam melawan pasukan belanda untuk pembebasan rakyat Maluku dibenteng deursted. selanjutnya dapat ditunjukkan pada gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Halaman Tentara Belanda Menggiring Rakyat Maluku Pada Aplikasi Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android

5. PENUTUP

Kesimpulan dari hasil penelitian skripsi dengan judul “*Game* Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android” yaitu aplikasi *game* sejarah perjuangan kapitan patimura berbasis android ini telah berhasil dibangun dan sudah berhasil diupload ke *Play Store* dengan alur game meliputi tahap step 1, step 2, dan benteng, aplikasi ini ditunjukkan kepada masyarakat umum, dan

masyarakat dapat menikmatinya dengan mendownload di *play store*. Penggunaan *smartphone* sebagai media implementasi menjadikan aplikasi ini praktis untuk digunakan serta mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dijalankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Puput Windi S, Rancang Bangun *Game RGP* Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia, 2010, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institute Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Nita Aryani, 2012, Membuat *Game Puzzle Gambar Pahlawan Nasional* Menggunakan *Adobe Flash CS4*, Naskah Publikasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Yogyakarta
- Dicky Jaya Umbara, 2013, Perancangan dan Pembuatan Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan *Multimedia Adobe Flash CS3*, the 14th seminar on *intelligent technology and its applications* ISSN: 2338-2023, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Nelly Indriani Widiastuti, 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo Menggunakan *Algoritma Best first Search*, Jurnal ilmiah komputer, Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober 2012 - ISSN :2089-9033, FTIK UNIKOM Bandung.
- MB. Rahimsyah. AR, Kumpulan Biografi Pahlawan Bangsa, "SERBA JAYA", Surabaya
- Tim Penulis, 2013, *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri: Adobe Flash Pro CS6*, Andi Yogyakarta dan MADCOMS Madiun, Yogyakarta.
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung