

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semua orang senang bermain game, menjadikannya bentuk hiburan populer bagi individu dari segala usia. termasuk orang dewasa dan anak-anak.. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, game semakin praktis untuk dimainkan. Contohnya sekarang orang tidak perlu membeli consol untuk memainkan game, game bias dimainkan di PC, laptop dan smartphome. (Senoaji, 2023). mendefinisikan game edukasi sebagai permainan yang bertujuan untuk mengajarkan konsep dan memotivasi siswa untuk memainkan game tersebut.

Pahlawan merupakan sebutan atau gelar yang diberikan kepada orang yang sangat berjasa serta memberikan kontribusi untuk suatu lembaga atau suatau Negara serta berjuang peperangan untuk kemerdekaan. Dengan menghargai dan meladani kisah para pahlawan, setiap orang wajib untuk menghargai jasa – jasa pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan. Hasil survei dari total 21 orang, ada 4 orang yang tidak mengenali Pangeran Antasari, dan ada 13 orang yang kurang mengetahui tentang sejarah Pangeran Antasari.

Berdasarkan permasalahan ini, muncul ide untuk membuat game 2D dengan judul "Perjuangan Pangeran Antasari". Dalam pembuatan Game ini penulis mengambil tokoh Pangeran Antasari karena beliau merupakan salah satu pahlawan rakyat Kalimantan Selatan dalam mengusir penjajah. Pangeran Antasari adalah seorang pemimpin lokal yang, antara tahun 1859 dan 1905, memimpin rakyat Banjar dalam perjuangan mereka melawan Belanda. Pangeran Antasari bergabung dengan pejuang Banjar lainnya di medan perang selama Perang Banjar dalam upaya mempertahankan wilayah Banjar dari Belanda. Menarik untuk dicatat bahwa sumpah "Haram Manyarah Waja Sampai Kaputing" diucapkan oleh Pangeran Antasari. (Dilarang Menyerah kepada Belanda), yang berarti menyerah kepada Belanda dilarang dan perjuangan harus terus berlanjut sampai hasil yang diinginkan tanah Banjar—kebebasan dari kolonialisme—terwujud. Bagi Pangeran Antasari, janji ini dan janji pengikutnya merupakan komitmen yang harus ditaati. Pada tanggal 14 Maret

1862, Pangeran Antasari juga dinobatkan sebagai Sultan Banjar dengan gelar Panembahan Kahlifatul Mu'minin. Meskipun pada tahun tersebut Pangeran Antasari meninggal dunia, tapi perjuangannya tetap dilanjutkan oleh anaknya yang bernama Pangeran Seman sampai perang ini berakhir. (Basuki, 2007)

Penggunaan metode FSM dalam game “Perjuangan Pangeran Antasari” sangat berguna untuk mengatur gerakan dan perilaku karakter serta musuh. Dengan menggunakan metode FSM, setiap karakter memiliki status yang jelas, seperti diam, berlari, menyerang, terkena serangan, atau mati, sehingga perubahan antar status bisa berjalan dengan rapi. Selain itu, metode FSM membantu musuh bertindak lebih teratur, misalnya berpatroli saat tidak melihat pemain, mengejar saat melihat, dan menyerang jika sudah dekat. Cara ini juga membuat game lebih ringan karena hanya menjalankan satu status dalam satu waktu, sehingga tidak memberatkan sistem. (Wicaksono, 2023)

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *game* “Perjuangan Pangeran Antasari” berbasis android?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Finite State Machine* terhadap perilaku *NonPlayer character* pada *game* “Perjuangan Pangeran Antasari”?

## 1.3 Tujuan

1. Merancang dan membuat *game* “Perjuangan Pangeran Antasari” berbasis android menggunakan *Godot engine*.
2. Untuk mengimplementasi metode *Finite State Machine* terhadap perilaku *NonPlayer Character* pada *game* ”Perjuangan Pangeran Antasari”.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *game* Perjuangan Pangeran Pangeran Antasari yang dimainkan secara *singleplayer*.
2. *Game* ini berjalan dalam android dengan model 2D.
3. *Game* dibuat menggunakan Godot Engine.
4. Menggunakan beberapa *assets* pribadi yang sederhana dan *assets* yang tersedia pada *software* yang digunakan.
5. *Game* ini ditujukan untuk umur 17 tahun keatas/ anak sma.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang *game* 2D berbasis android.
2. Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan metode dalam pembuatan *game*.
3. Bagi pengguna dari hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus dari pemain, serta mengurangi stress.
4. Bagi pengguna dari hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan minat terkait sejarah dan aksi heroik pahlawan kemerdekaan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Tinjauan Pustaka berisi penelitian terdahulu, teori game yang berisi teori mengenai game, kecerdasan buatan, metode yang digunakan, pengenalan judul game, dan Godot.

### **BAB III : Analisis dan Perancangan**

Analisis dan Perancangan akan berisis analisis permasalahan serta analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Pada perancangan akan berisi struktur menu, *storyline*, *storyboard*, desain *layout*, *flowchart game*, *flowchart Finite State Machine*, dan aset *game*.

### **BAB IV : Hasil dan Pengujian**

Pada hasil dan pengujian berisi hasil dari penelitian dan pengujian yang dilakukan menggunakan metode *blackbox* dan *user acceptance test*.

### **BAB V : Penutup**

Penutup berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan saran kepada pembaca untuk pengembangan game dari yang sudah dibuat oleh peneliti