

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan salah satu bagian penting dalam hidup manusia. Roda hidup perjalanan dan perkembangan manusia meninggalkan jejak kejadian-kejadian yang penting untuk dipelajari dan ditelusuri. Oleh karena itu, sudah menjadi suatu pengetahuan publik bahwa sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah. Namun, pembelajaran sejarah menjadi salah satu hal yang tidak disukai dikarenakan oleh media pembelajarannya yang cenderung membosankan anak didik (Septiko et al., 2018). Alasan ini sesuai dengan realita, di mana kebanyakan guru hanya menyediakan media berupa buku teks yang cenderung tidak menstimulasi minat anak didik (Putri, 2012). Hal ini membuat anak didik kurang tertarik dalam mempelajari sejarah. Untuk itu, diperlukan sebuah media baru untuk membantu anak didik dalam mempelajari dan memahami materi ajar sejarah. Namun, berbeda halnya dengan yang terjadi di masyarakat luas. Sejarah memiliki banyak peminat mulai dari yang memiliki pendidikan sejarah secara akademis maupun secara meluas (Puspita, 2017). Hal ini menjadi dikarenakan oleh pendekatan, metode, dan media yang lebih fleksible dengan perkembangan situasi (Amboro, 2020). Walaupun demikian, masih banyak catatan-catatan sejarah yang belum diketahui banyak orang. Alasannya bisa saja karena belum pernah didokumentasi secara publik atau karena disembunyikan oleh negara. Oleh karena itu, masih diperlukan pendekatan untuk menyalurkan kejadian-kejadian historis yang jarang terdengar ini ke ranah masyarakat luas.

Salah satu media yang bisa dijadikan alternatif adalah *video game* atau permainan elektronik. Game merupakan salah satu media entertainment yang disukai oleh masyarakat, khususnya untuk kalangan anak-anak dan remaja. Terutama dengan adanya kemajuan teknologi saat ini yang memudahkan dalam membuat game yang interaktif dan mengasikkan. Di antara kemajuan teknologi ini, terdapat suatu teknologi yang dikenal sebagai *Virtual Reality* atau realita maya (sering disingkat VR). Saat ini, tidak sedikit game-game yang memanfaatkan teknologi VR. Bahkan, 40.5% dari pasar VR dikuasai oleh bidang gaming dan entertainment (Stevanovic, 2019).

Berdasarkan temuan di atas, maka penulis mengajukan suatu pengembangan game VR dengan latar belakang sejarah. Topik dari sejarah itu sendiri diambil dari suatu peristiwa historis di Russia yang dikenal dengan sebutan *Attack of The Dead Men*. Judul dari pengembangan yang diambil adalah “Rancang Bangun Game *Obscure History* Menggunakan Media *Virtual Reality*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari jabaran di atas, maka dibuatlah rumusan masalah dengan pertanyaan bagaimanakah perencanaan dan pengembangan game dengan tema sejarah menggunakan teknologi *Virtual Reality*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang akan dijadikan batasan masalah ialah:

- Luas lingkup tema yang dibahas hanya sekedar dari peristiwa historisnya secara langsung
- Target usia adalah 13 tahun keatas, sehingga unsur *gore* yang ada dalam game akan diminimalisir
- Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama atau *first person point of view*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya skripsi dengan judul “Rancang Bangun Game *Obscure History* Menggunakan Media *Virtual Reality*” adalah sebagai berikut:

- Mensosialisasikan sejarah yang tidak diketahui atau *obscure history*
- Menarik minat masyarakat baik nasional maupun internasional untuk mengetahui peristiwa yang belum banyak diketahui banyak orang
- Memberi informasi sejarah secara menarik dan tidak membosankan

1.5 Manfaat

Manfaat dari dilakukannya skripsi dengan judul “Rancang Bangun Game *Obscure History* Menggunakan Media *Virtual Reality*” adalah sebagai berikut:

- Memberi pengetahuan kepada masyarakat nasional dan internasional mengenai peristiwa sejarah yang sebelumnya belum pernah diketahui.
- Membangkitkan rasa ingin tahu masyarakat tentang peristiwa-peristiwa sejarah yang lainnya