

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jalur rempah atau yang lebih dikenal dengan *spice road* adalah jaringan rute perdagangan kuno yang menghubungkan wilayah-wilayah penghasil rempah di Asia Tenggara dengan market atau pasar di Timur Tengah, Afrika, dan Eropa dan juga menjalin hubungan dengan menggunakan rempah sebagai komoditas utama. Jalur perdagangan rempah nusantara sendiri mulai berkembang pada abad 17 - 18. Di jalur perdagangan rempah meliputi berbagai lintasan jalur dari timur Asia hingga barat Eropa yang terhubung dengan Benua Amerika, Afrika dan Australia. Di Indonesia, jalur perdagangan rempah mencakup banyak aspek. Tidak hanya sebagai tempat penghasil rempah saja, tetapi mencakup berbagai titik atau lokasi yang dapat dijumpai di Indonesia dan dari situ membentuk suatu lintasan atau satu jalur peradaban yang berkelanjutan tentang rempah. Jalur rempah merupakan julukan spesifik dari para ahli atau sejarawan di Indonesia untuk mendeskripsikan atau menjelaskan, merekonstruksi dan melacak kembali perjalanan para pedagang - pedagang rempah di masa lalu, karena dari jalur atau lintasan ini membentuk aktivitas global perdagangan dunia.

Walaupun jalur rempah nusantara sangat dikenal oleh bangsa - bangsa luar di jaman dahulu, tetapi pembelajaran sejarah mengenai jalur rempah nusantara ini sangat minim disukai oleh siswa - siswi di jaman sekarang sehingga banyak yang tidak begitu mendalami bahwa sejarah jalur rempah atau yang disebut jalur maritim

ini dulunya merupakan cara untuk menjalin kerjasama dan menyelesaikan masalah lewat perdagangan antar suku dan budaya, serta antar negara. Dan permasalahan di zaman sekarang pembelajaran sejarah jalur rempah ini masih menggunakan media yang monoton. Dan ada pernyataan dari hasil wawancara dengan guru SMA 12 Surabaya Pak Handoko saat sedang ke Malang yang mana setelah wawancara terkait game dan pembelajaran, penulis bertanya tentang pembelajaran disana itu seperti apa ya pak? dan beliau mengatakan kalau di sini memang pembelajaran sejarah masih menggunakan media buku dan modul, sehingga ketika Pak Handoko selalu mencoba membuat suasana belajar menjadi menarik dengan menjelaskan sejarah yang ada di modul, siswa seperti kurang memperhatikan, jadi hanya sebatas mendengarkan saja. Sehingga Pak Handoko selaku guru sejarah memiliki pepatah “didiklah anak sesuai zamannya”, sehingga beliau ini memiliki ide untuk merubah media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu upaya tersebut ialah dibutuhkan media yang dapat membantu pemahaman, pengenalan, pengetahuan tentang sejarah jalur rempah Indonesia. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah permainan edukatif dengan menggunakan game mobile. Korelasi game dengan mata pelajaran sejarah di sekolah adalah dimana game edukasi yang dibuat sesuai dengan sejarah yang diajarkan di sekolah, baik itu nama daerah penghasil rempahnya, jenis rempah dan juga alur perdagangannya, jadi tidak keluar dari konteks mata pelajaran sejarah yang diajarkan. Dari hasil wawancara dengan salah seorang Sejarawan beliau bernama Pak Dwi Cahyono dari Museum Panji, Tumpang, Kab. Malang mengatakan bahwa sejarah itu tidak membosankan tetapi dari segi penyampaiannya yang membosankan, dan kalau sekarang pembelajaran

lewat film, game atau apapun itu yang bersifat kreatif itu sangat menarik. Dan harapannya dapat meningkatkan minat belajar sejarah jalur rempah.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya permasalahan ini penelitian berfokus pada, bagaimana merancang aset game mobile dengan tema jalur rempah?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan aset game ini adalah untuk pembuatan aset visual game mobile sejarah yang berjudul “ Jalur Rempah Nusantara”.

1.4 Manfaat

Manfaat-manfaat yang dapat diterima oleh pihak-pihak terkait dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa - siswi

Untuk siswa – siswi adalah agar dapat memberikan edukasi dan pengenalan tentang sejarah jalur rempah nusantara pada zaman dahulu lewat visual aset game mobile. Dan juga dapat melatih motorik anak untuk merangkai puzzle peta daerah jalur rempah.

2. Bagi institut pendidikan

Manfaat yang diperoleh untuk Institut Pendidikan apabila penelitian ini terwujud adalah untuk memberikan edukasi dan juga metode baru pembelajaran di kelas tentang sejarah “ Jalur Rempah Nusantara ” lewat game mobile.

3. Bagi peneliti

Untuk peneliti apabila tujuan penelitian ini terwujud adalah mempelajari lebih jauh tentang jalur rempah yang ada di nusantara dan juga mendalami tentang pentingnya aset – aset game yang dibutuhkan untuk proses pembuatan game mobile.

1.5 Batasan Masalah

Ini adalah beberapa batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Aset Game Jalur Rempah Nusantara
2. Perancangan berfokus pada asset yang dibuat untuk menunjang visual pembuatan game mobile “Jalur Rempah Nusantara”
3. *Software* atau alat yang digunakan untuk merancang asset game mobile dengan menggunakan *Clip Studio Paint* untuk merancang ilustrasi asset game, sedangkan *Adobe Photoshop* sebagai *software* untuk menata layout tampilan game mobilenya.
4. Target *audience* dari adanya perancangan asset game mobile Jalur Rempah adalah sebagai berikut :
 - a. Demografis
 - Secara demografis ditujukan pada usia 16 - 18 tahun.
 - Gender : Laki - laki dan perempuan
 - Status: Pelajar
 - b. Geografis
 - Secara geografis ditujukan pada siswa - siswi di sekolah SMA 12 Surabaya.
 - c. Psikografis

- Secara psikografis ditujukan pada remaja yang tertarik belajar tentang sejarah jalur rempah. Lalu ditujukan juga untuk remaja yang tertarik dengan dunia game bertemakan sejarah.

1.6 Metode

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Museum Panji, Tumpang. Sejauh ini penelitian berlangsung pada bulan September 2023 – Oktober 2023, dan masih berlanjut kedepannya. Dan pada tanggal 27 Januari 2024 penulis juga bertemu dengan Pak Handoko selaku perancang game jalur rempah dan melakukan wawancara dengan beliau terkait pelajaran sejarah serta peranan aset game untuk pengembangan game sejarah.

2. Bahan dan Alat Penelitian

1) Perangkat Keras :

- Handphone XIAOMI Redmi 9C*
- Komputer / PC dengan spesifikasi *processor Intel(R) Core(TM) i5-4690 CPU @ 3.50GHz 3.50 GHz, RAM 8,00 GB (7,88 GB usable)*
- Wacom Intuos Drawing

2) Perangkat Lunak :

- Software Clip Studio Paint 2023*

b. *Software Adobe Photoshop 2023*

3. Pengumpulan Data dan Informasi

1) Data Primer

a. **Observasi**

Observasi memiliki pengertian teknik yang dipergunakan untuk mendapatkan sebuah data atau informasi dengan cara melihat secara langsung dilapangan. Dengan cara berkunjung ke Museum Panji dan melihat buku - buku yang memuat tentang Jalur Rempah Nusantara.

b. **Wawancara**

Wawancara merupakan suatu teknik dimana pengumpulan data atau informasi dilakukan dengan 2 arah antara pewawancara dan narasumber serta mengajukan pertanyaan - pertanyaan terkait objek yang diteliti. Wawancara pertama dilakukan di Museum Panji, dan narasumbernya adalah Pak Dwi Cahyono sebagai Sejarawan Malang. Dan wawancara kedua dilakukan secara online bersama narasumber adalah Guru Sejarah SMA 12 Surabaya bernama Bapak Handoko, yang juga ikut terlibat dalam proyek game jalur rempah ini.

2) Data Sekunder

a. **Studi literatur**

Pada studi literatur penulis mencari data dan informasi pustaka seperti jurnal ilmiah, artikel ilmiah, buku, beberapa *website*, serta *browsing internet* yang memiliki hubungan dengan data aset visual game mobile.

4. Analisis Data

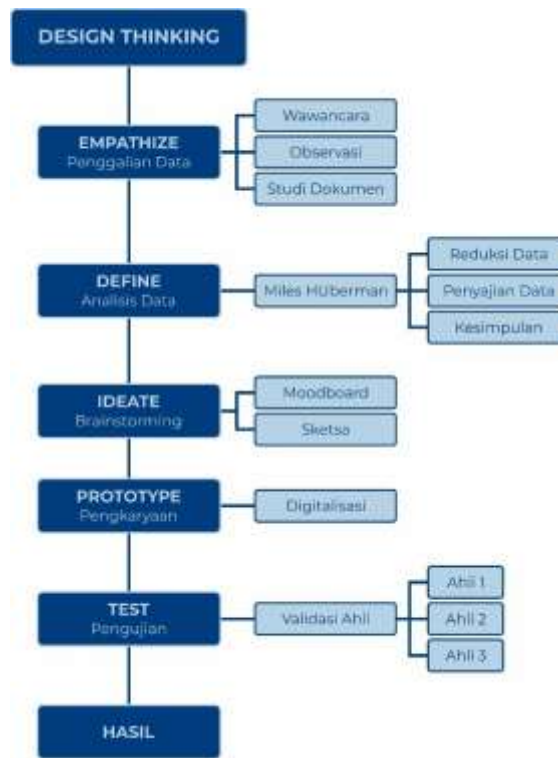
Pada analisis data disini penulis menjelaskan metode - metode yang digunakan dalam analisis data. Metode Analisis data "Perancangan aset game jalur rempah" menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, How*) adalah hal penting dalam memahami gambaran keseluruhan tentang perancangan aset game. Dalam analisis data ini, penulis menjelaskan elemen-elemen kunci yang sudah diidentifikasi lewat metode analisis deskriptif dan penggalian data menggunakan 5W+1H. Metode analisis deskriptif adalah pendekatan dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan atau menjabarkan fenomena atau situasi tanpa mengubah atau memanipulasi variabel-variabel tertentu. Metode perancangan deskriptif lebih fokus pada pengamatan, pengumpulan data, dan analisis untuk memahami situasi atau fenomena secara rinci. Analisis data ini memberikan pandangan komprehensif tentang rencana perancangan aset game dan membantu memastikan bahwa semua elemen yang relevan telah diperhitungkan dengan baik dalam perancangan aset game.

Pengumpulan informasi dan data dalam penelitian, penulis memulai dari tahap observasi, kemudian wawancara, internet dan studi dokumen sebagai informasi tambahan.

5. Prosedur

Prosedur perancangan yang akan digunakan oleh penulis ialah melalui metode *design thinking*. Mengadaptasi dari konsep *design thinking* versi

Stanford/IDF, penulis membuat prosedur rancangan yang akan dijelaskan dalam bagan berikut:



Gambar 1.6.1 Bagan Prosedur

(Sumber : Dokumentasi penulis)

1) *Empathize*

Pada tahap *empathize* ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman empatik mengenai pengguna, yaitu dengan mengobservasi dan berinteraksi dengan pengguna agar kita bisa berempati dengan mereka. Dan tujuan lainnya dari tahapan ini adalah untuk menghilangkan asumsi yang kita miliki dan bisa mendapat pemahaman dan wawasan yang mendalam mengenai kebutuhan dari pengguna.

2) *Define*

Pada tahap define penulis melakukan mencari data menggunakan metode dari Miles Huberman. Dijelaskan dalam Saleh (t.t.) metode analisis Miles Huberman terdiri dari penggolongan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (B. Milles dan Huberman, 2014):

a) Reduksi data

Dalam reduksi data ini penulis menggolongkan mana data yang dibutuhkan untuk kebutuhan penelitian dan mana yang tidak. Kemudian reduksi data ini akan menghasilkan sebuah ringkasan dari data lapangan yang telah diperoleh sehingga dapat membantu proses perancangan aset game jalur rempah nusantara ini.

b) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan secara deskriptif. Data yang dibagikan merupakan hasil penggolongan data dari yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya.

c) Kesimpulan

Kesimpulan, penulis menyusun data dan informasi yang telah didapat dari penggolongan data dan penyajian data yang telah dilakukan. Melalui kesimpulan ini yang kemudian akan menjadi acuan dasar perancangan yang akan dilakukan.

3) Ideate

Pada tahap ideate penulis melakukan proses *brainstorming* dengan mengumpulkan referensi sebagai *moodboard* dan membuat sketsa kasar untuk aset gamenya.

4) *Prototype*

Pada langkah selanjutnya prototype ini dilakukan proses pembuatan sketsa dan digitalisasi dari ide yang sudah didapat pada tahap ideate.

5) *Test*

Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan angket sebagai instrumennya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami isi dari tugas akhir ini, materi dibagi menjadi beberapa bab dengan penjelasan yang sistematis, sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluan ini berisikan tentang latar belakang penelitian, objek penelitian, alasan, dan tujuan dan rangkuman data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Selain itu terdapat rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah yang berisikan ruang lingkup batasan pembahasan, metode.

2. BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab 2 tinjauan pustaka membahas tentang perancangan terdahulu yang mana didalamnya memuat tentang penelitian serupa dan juga terdapat teori terkait yang didalamnya acuan yang erat kaitannya dengan perancangan.

3. BAB III DATA, ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab 3 pembahasan dan analisis membahas tentang analisis data, perancangan aset, dan metode yang digunakan dalam penelitian.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Di bab 4 pembahasan akan membahas tentang gambaran umum objek yang diteliti, implementasi dari media utama dan pendukung, dan hasil dari uji coba pada media yang sudah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Di bab 5 penutup terdapat kesimpulan dari perancangan yang sudah dilakukan dan saran yang didapat dari hasil uji coba.