

## Bab I

### Pendahuluan

#### 1.1.Latar Belakang

Sejarah adalah kejadian-kejadian penting di masa lalu yang merupakan sebab kita bisa berada di sini pada saat ini. Tetapi bukannya anak muda jaman sekarang ingin tahu tentang sejarah yang ada di Indonesia, justru kebanyakan dari mereka malah menganggap sejarah itu hanyalah kejadian pada masa lalu yang sudah lewat dan tidak perlu untuk mempelajari sejarah serta tidak ada yang menarik dari sejarah.

Padahal dengan tahu tentang sejarah yang ada di Indonesia ini, para anak muda jadi lebih tahu lebih dalam tentang negara tempat mereka tinggal. Mereka juga menjadi lebih tahu tentang apa yang terjadi pada jaman dahulu sebelum negara ini terbentuk dan mempelajarinya supaya mereka tidak mengulang kesalahan yang sama yang dilakukan oleh leluhur mereka.

Sumber sejarah beraneka ragam untuk anak yang masih sekolah mereka dapat tahu dari guru mereka dan untuk anak muda yang sudah kuliah mereka dapat bertanya dosen ataupun mencari sendiri di *internet* karena anak muda yang sudah kuliah mereka cenderung lebih mudah dan lebih sering mengakses *internet* dari pada saat masa masih sekolah di bangku SD, SMP, maupun SMA. Tetapi kebanyakan anak muda jaman sekarang lebih memilih untuk bermain *game* karena mereka menganggap bermain *game* itu lebih bermanfaat daripada belajar tentang sejarah. Dan *internet* sering kali tidak digunakan dengan bijak dan dipakai untuk hal-hal yang kebanyakan negative seperti bagaimana cara menghack, mencari contekan, bahkan sampai ke hal yang berbau porno dan hal yang lain.

Oleh karena itu di penelitian ini saya akan mencoba membuat *game* dalam bentuk 2D *Platformer* dan Kuis *Trivia* untuk mengetes seberapa paham mereka tentang sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia ini. Bukan hanya *men-test*, tetapi juga mendorong supaya anak muda jaman sekarang mau mulai mempelajari tentang sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia dan tertarik untuk tahu lebih banyak tentang Kerajaan Hindu pada masa lampau.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang game untuk anak muda tentang sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia yang menarik?
2. Bagaimana melihat pengaruh game “Indo Trivia” terhadap pemain dalam menambah wawasan pemain tentang sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia beserta peninggalannya?

## 1.3. Tujuan Masalah

1. Merancang game tentang sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia dan membuatnya dalam sebuah *Game* HP supaya anak muda jaman sekarang yang suka bermain game tertarik untuk memainkannya dan *game* dapat lebih mudah untuk dimainkan dimana saja.
2. Melihat pengaruh game “Indo Trivia” terhadap pemain dengan cara mengujikannya kepada pemain lalu melakukan Analisa terhadap hasilnya.

