

Rancang Bangun Aplikasi Game First Person Shooter Pendaratan Jepang di Minahasa



Andrew Paulus Ludong¹⁾, Benefit S. Narasiang²⁾, Sary D. E. Paturusi³⁾
Jurusan Teknik Elektro, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
E-mail : andrew.ludong@gmail.com¹⁾, benefitsemuel@unsrat.ac.id²⁾, sarypaturusi@unsrat.ac.id³⁾
Diterima: tgl; direvisi: tgl; disetujui: tgl

Abstract — History is indeed discussing something that already passed or ancient, however, of course, there are reasons why important events are made into history, namely to be remembered and studied. It is important for us to study important events, especially those that happened in the areas where we live. However, apart from only having a few sources to learn history, the media used is not so entertaining especially among young people. Therefore, we must change the media we used to learn history, so that it is more appealing to the community, especially among young people as the nation's next generation. The game market in Indonesia is one of the largest in Southeast Asia and continues to grow. Therefore, we can use games as a media for learning history. In fact, one of the most popular game genres in Indonesia today is shooter games. This study aims to produce a game that introduces the history of Japanese landings in Minahasa, a first person shooter game genre. This game will be built using the Unity3d engine.

Keywords — Game, History, Minahasa

Abstrak — Sejarah memang membahas sesuatu yang lampau atau sudah kuno, meskipun begitu, peristiwa penting dijadikan sebuah sejarah tentu ada alasannya, yaitu untuk diingat, dikenang dan dipelajari. Penting bagi kita untuk mempelajari peristiwa penting, terlebih yang terjadi di daerah yang kita tinggali. Namun demikian, selain sumber pembelajaran sejarah sedikit, medianya pun kurang begitu menghibur terlebih dikalangan anak muda. Maka dari itu, kita harus merubah media pembelajaran sejarah agar lebih diminati masyarakat terlebih kalangan anak muda sebagai generasi penerus bangsa. Pasar game di Indonesia adalah salah satu yang terbesar di Asia Tenggara dan terus berkembang, dengan begitu kita bisa menggunakan game sebagai media pembelajaran sejarah. Bahkan salah satu genre game yang paling diminati di Indonesia saat ini adalah game shooter. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game yang memperkenalkan sejarah pendaratan Jepang di Minahasa, sebuah game bergenre first person shooter. Game ini akan dibangun menggunakan engine Unity3d.

Kata kunci — Game, Sejarah, Minahasa

I. PENDAHULUAN

Manusia biasanya ingin belajar hanya ketika tertarik dengan apa yang ingin dipelajari. Sama halnya dengan sejarah kemerdekaan Indonesia, tidak semua orang ingin mempelajari sejarah terlebih lagi anak muda di zaman sekarang. Belajar sejarah akan menumbuhkan sikap nasionalisme atau kecintaan

terhadap tanah air. Dengan meningkatnya sikap nasionalisme, kita membangun generasi yang tulus membangun bangsa, menjauhkan diri dari korupsi, menjadikan Indonesia bangsa yang maju, bangsa yang modern, bangsa yang aman dan damai, adil dan sejahtera. Dari sejarah pula kita tahu bagaimana perjuangan para pahlawan meraih kemerdekaan. Dan seperti kata Ir. Soekarno, “Bangsa yang besar, adalah Bangsa yang menghormati jasa pahlawannya”. Dengan belajar sejarah setidaknya menjadi cara kita sekarang yang sudah menikmati kemerdekaan untuk menghormati jasa pahlawan – pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan dengan darah, air mata, dan nyawa mereka. Dan melalui catatan sejarah dapat memotivasi seseorang untuk berbuat lebih baik lagi dari pendahulunya.

Terbentuknya Indonesia sampai sekarang ini memiliki sejarah yang sangat panjang, salah satunya peristiwa tentang Pendaratan Jepang di Minahasa. Pendaratan Jepang di Minahasa adalah kisah tentang bagaimana aliansi panjang orang Minahasa – Belanda mencapai titik puncaknya, ketika mereka bahu membahu membela tanah Minahasa dan wilayah sekitarnya, hingga akhirnya sampai pada titik ketika orang Minahasa mulai memikirkan ulang tentang kedudukan mereka sebagai “Provinsi Kedua Belas Belanda” dalam perjuangan anti – kolonialisme bangsa Indonesia paska – Perang Pasifik.

Namun demikian, ini menjadi tantangan yang cukup sulit untuk meningkatkan kesadaran anak muda terhadap pentingnya mempelajari sejarah, karena sejarah bisa dibilang kuno dan sangat berbeda dengan gaya hidup anak muda zaman sekarang yang lebih tertarik pada hal – hal modern. Untungnya, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membuat game, sebuah media hiburan yang digemari kalangan anak muda. Menurut data statistik dari newzoo pada tahun 2017, jumlah gamer di Indonesia mencapai 43,7 juta orang dan menduduki peringkat 16 dalam pasar game di dunia. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada kita dapat merancang dan membangun game yang menceritakan sejarah kemerdekaan Indonesia, apalagi saat ini kalangan anak muda sangat menggemari game dengan genre first person shooter (FPS) seperti PUBG.