

Rancangan Tugas Akhir Grafika Komputer

“Citraloka - The History of Indonesia”



Disusun Oleh:

- Suleman Candra Kusuma (202410103035)
- R. Fasich Aulia Pratama Iman (202410103065)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS JEMBER

2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN	2
1.1. Latar belakang.....	2
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Manfaat	3
1.5. Batasan Masalah	3
BAB 2 SKEMA PERMAINAN	4
2.1. Game Actors	4
2.2. FSM (Finite State Machine)	4
2.3. Scenes.....	4
2.4. Game Level	4

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi secara runtut, kronologis di masa lampau yang didukung dengan bukti-bukti nyata. Sejarah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui sejarah kita dapat mengetahui apa saja yang terjadi pada kehidupan sebelumnya seperti bagaimana proses Indonesia merdeka dan menjadi negara kesatuan yang utuh, siapa tokoh yang menjadi pelopor, kapan masuknya kepercayaan di Indonesia hingga sejarah dibentuknya provinsi.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini masyarakat khususnya generasi penerus yaitu anak-anak muda terlihat cenderung kurang tertarik dengan sejarah mereka lebih tertarik untuk menjelajahi dunia internet dan bermain game di gadget. Hal ini dapat dibuktikan dengan sedikitnya jumlah pengunjung tempat-tempat bersejarah seperti museum. Tak jarang kita melihat anak-anak muda yang tidak tahu siapa yang menjahit bendera Merah Putih, dimana terjadinya pembacaan proklamasi, bahkan sampai ada yang tidak tahu siapa yang menciptakan lagu kebangsaan yaitu Indonesia Raya. Padahal jika kita mengutip pidato presiden Indonesia pertama, Ir Soekarno “Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal sejarah”. Dari kalimat tersebut sudah jelas bagaimana kita bisa menjadi bangsa yang besar jika generasi penerus lupa akan sejarah kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan upaya untuk membuat generasi muda lebih tertarik terhadap informasi seputar sejarah. Mengingat generasi muda saat ini lebih tertarik dengan game, maka dari itu kami merancang “CITRALOKA” yaitu sebuah program permainan sederhana yang bertujuan untuk mengenalkan sejarah melalui visualisasi yang menarik.

1.2. Perumusan Masalah

- Bagaimana skema dari permainan CITRALOKA?
- Bagaimana output dari CITRALOKA?

1.3. Tujuan

- Menjelaskan skema dari permainan CITRALOKA
- Menjadi permainan yang dapat mengedukasi generasi muda untuk lebih tertarik dan tidak melupakan sejarah

1.4. Manfaat

Permainan ini dapat memberi wawasan informasi khususnya sejarah Indonesia pada generasi muda dimulai dari masa penjajahan Belanda hingga menjadi negara kesatuan yang utuh sekarang ini.

1.5. Batasan Masalah

- Permainan ini berjalan pada GLUT pyopengl dan dapat diakses melalui perangkat komputer.
- Gerakan yang dapat dijalankan dalam Gim ini masih sedikit karena keterbatasan dari GLUT itu sendiri

BAB 2 SKEMA PERMAINAN

2.1. Game Actors

Karakter bernama Loka yang dikendalikan dalam game ini berperan sebagai karakter utama. Nantinya Loka akan berjalan maju dan melewati rintangan yang beragam. Ketika melewati rintangan pada langit-langit akan tertera informasi sejarah Indonesia secara kronologis.

2.2. FSM (Finite State Machine)

Pada saat permainan berjalan Loka dapat bergerak maju, mundur dan loncat. Gerakan-gerakan tersebut dapat digunakan untuk melewati rintangan yang ada. Panjang rintangan akan bergantung pada alur cerita/sejarah yang tertera pada bagian langit-langit, jika cerita sudah selesai nantinya akan muncul bendera Indonesia. Kemudian jika karakter melewati bendera permainan dianggap selesai.

2.3. Scenes

Saat gim akan dimulai pemain akan diberikan petunjuk kontrol untuk menggerakkan Loka. Selama permainan berlangsung pemain dapat bergerak dan membaca setiap informasi sejarah yang tersedia pada langit-langit. Pemain juga diberikan rintangan yang harus dilewati agar gim tidak monoton. Saat mencapai garis finish akan muncul animasi bahwa pemain telah menyelesaikan peristiwa sejarah yang dipilihnya.

2.4. Game Level

Pada permainan ini akan terdapat beberapa stage, setiap stage akan memiliki cerita yang berbeda beda yang diantaranya seperti masa penjajahan belanda, masa penjajahan jepang, peristiwa rengasdengklok dll.