

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya atau kebudayaan merupakan kata yang berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Kata ini diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut dengan kata *culture*, yang dekat pengertiannya dengan kata kultivasi (*cultivation*). Kata ini memiliki arti pemeliharaan ternak, hasil bumi, dan upacara-upacara religius (Sutrisno & Putranto, 2005). Kebudayaan bangsa Indonesia saat ini perlahan mulai menghilang karena tidak diimbangi dengan kecintaan dan kesadaran masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, untuk ikut berpartisipasi melestarikan budaya bangsanya sendiri (Arum, 2013). Salah satu jenis kebudayaan yang mulai menghilang dan dilupakan oleh masyarakat Indonesia ialah wayang. Penyebabnya adalah karena pertunjukan wayang semakin jarang diadakan di tengah-tengah masyarakat Indonesia (Nugraha, 2013).

Wayang merupakan jenis sastra yang bersifat tradisional. Hal ini dikarenakan wayang sejak dulu telah diceritakan turun-temurun secara lisan kepada generasi bangsa, khususnya kepada masyarakat Jawa (Nurgiyantoro, 2011). Wayang adalah sebuah wiracarita yang menceritakan kisah kepahlawanan antara tokoh baik melawan tokoh jahat, yang dimenangkan oleh tokoh baik (Nurgiyantoro, 2011). Sangatlah disayangkan jika wayang sebagai salah satu budaya tertua yang dimiliki bangsa Indonesia harus

menghilang dan tidak lagi dikenal oleh generasi muda penerus bangsa ini. Salah satu penyebab tidak dikenalnya wayang saat ini adalah karena wayang kurang dipublikasikan pada media televisi dan internet, dimana kedua media ini merupakan media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia (Nugraha, 2013).

Maka dari itu, untuk turut serta dalam melestarikan budaya bangsa Indonesia dibuatlah sebuah *game* 'Gatotkaca Satria Pringgandani' yang akan mengangkat salah satu cerita pewayangan dari kitab *Mahabarata* yaitu cerita mengenai Gatotkaca yang cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia. Ide dasar dari pembangunan *game* ini adalah untuk menghidupkan tokoh pewayangan dalam bentuk digital dan membantu pengenalan budaya Indonesia pada generasi muda. Bermain dan belajar secara fundamental terkait satu sama lainnya, dalam kasus ini bermain *game* akan memberikan pembelajaran terhadap cerita pewayangan dengan adanya interaksi antara pemain dengan cerita yang dibawakan dalam *game*, lingkungan serta karakter yang ada (Pauschenwein, et al., 2013).

Berdasarkan tujuan dan sasaran *game* dengan mempertimbangkan karakteristik dari sebuah *game* dan pengalaman interaktif dari pemain maka *game* dapat dibedakan menjadi beberapa *genre*, yaitu: *adventure*, *artificial life*, *educational*, *fighting*, *gambling*, *management simulation*, *puzzle*, *racing*, *rhythm and dance*, *role-playing*, *shooting*, *sport*, *strategy*, dll (Wolf, 2008). Dalam satu *game* bisa saja memiliki lebih dari satu *genre*, seperti contohnya Pac-Man, dimana dalam *game* tersebut pemain harus menaikkan *level* dengan memakan bola kuning yang ada, selain itu juga harus menghindari

hantu yang mengejar dan juga harus menavigasikan arah sesuai dengan *maze* yang ada. Dengan demikian kita bisa memasukkan Pac-Man dalam *genre* 'collecting', 'escape' dan 'maze' (Wolf, 2008).

Game Gatotkaca Satria Pringgandani akan dibuat dengan *genre* utama 'role-playing' dan juga memiliki unsur 'adventure' dan 'beat them up' di dalamnya. *Game role-playing* merupakan salah satu *genre game* yang memiliki cukup banyak peminat (Bilgihan, et al., 2012). Pada *game* dengan *genre role-playing* alur cerita dan *gameplay* menjadi unsur utama yang akan menentukan keberhasilan *game* ini di mata pemain (Arjoranta, 2008). Dengan alur cerita yang bagus dan *gameplay* yang baik maka pemain akan merasa tertarik untuk memainkan *game* ini. Selain itu juga desain karakter, *environment* dan *soundtrack* menjadi unsur pendukung yang akan memberikan nilai tambah pada *game* ini (Loula, et al., 2014).

Sedangkan untuk *platform* bagi *game* ini sendiri akan difokuskan pada *platform desktop/PC*. Hal ini dilakukan karena pertimbangan *asset-asset* yang akan digunakan dalam *game* ini akan memiliki resolusi HD (720p, 1080p atau 1440p). Hal ini dilakukan untuk menarik minat pemain dalam aspek grafis. Alur cerita dalam *game* ini juga akan dibuat cukup panjang sehingga dapat menceritakan dengan jelas siapa dan bagaimana seorang Gatotkaca dalam pewayangan. Kedua hal di atas akan memakan memori dan *storage* yang cukup besar jika harus dipaksakan dalam *platform mobile* yang memiliki keterbatasan dalam hal memori dan *storage*. Selain itu *role-playing game* juga membutuhkan *user interface* yang cukup kompleks untuk mendukung berjalannya *game* tersebut dengan baik. Hal ini

juga akan menyulitkan dalam *platform mobile* yang ukuran layarnya terbatas.

Diharapkan dengan dibangunnya *game* ini dapat membantu pengenalan budaya bagi generasi muda bangsa Indonesia khususnya dalam bidang pewayangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada sub-bab sebelumnya, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *gameplay*, alur cerita dan desain karakter yang menarik sehingga pemain tertarik untuk memainkan *game* ini dengan mengikuti lakon pewayangan yang ada.
2. Bagaimana merancang suatu *user interface* dan kontrol yang akan memudahkan pemain dalam memainkan *game* ini.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *gameplay*, alur cerita dan desain karakter yang menarik sehingga pemain tertarik untuk memainkan *game* ini dengan mengikuti lakon pewayangan yang ada.
2. Merancang suatu *user interface* dan kontrol yang akan memudahkan pemain dalam memainkan *game* ini.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Platform* yang digunakan dalam pembangunan *game* ini adalah *desktop/PC*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan *game* ini adalah bahasa pemrograman C#.
3. *Game engine* yang digunakan untuk membangun *game* ini adalah Unity Personal Edition.

1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan *game* ini adalah:

1. Metode Analisis Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *fact finding method*. Adapun tahap-tahap dalam teknik *fact finding method* antara lain adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi yang berbentuk literatur berupa buku, jurnal, maupun *e-book* yang berkaitan dengan teori-teori multimedia, *game* desain dan *game-based learning*.

b. Observasi

Dilakukan untuk mengetahui keadaan lapangan, dalam hal ini, yaitu mencari informasi untuk mengetahui berbagai kondisi saat ini dalam memainkan *game* pada *desktop*.

c. Kuisisioner

Dilakukan untuk mengetahui fitur-fitur *game* beserta konten yang diinginkan dalam *game*. Selain itu

kuisisioner juga digunakan untuk mengevaluasi *game* yang sudah dibuat.

2. Metode Perancangan *Game*

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan *game* ini adalah metode *prototyping*. Yang dimaksud dengan '*prototype*' adalah implementasi bagian dari produk perangkat lunak yang terbatas baik dalam hal fungsi, realibilitas dan tampilan. aktivitas-aktivitas dari metode *prototyping* adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam aktivitas pengumpulan kebutuhan ini didefinisikan format seluruh *game*, mengidentifikasi kebutuhan dan garis besar *game* yang akan dibuat.

b. Membangun *Prototyping*

Dalam aktivitas membangun *prototyping* ini dibuatlah suatu '*prototype*' dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pemain (misalnya dengan membuat *input* dan *output*).

c. Evaluasi *Prototyping*

Dalam aktivitas evaluasi *prototyping* ini, pemain mengevaluasi apakah *prototype* yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan atau belum. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototype* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

d. Mengkodekan *Game*

Dalam aktivitas pengkodean *game*, *prototype* yang sudah sesuai dengan keinginan pemain diterjemahkan dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e. Menguji Game

Dalam aktivitas pengujian *game*, *game* yang sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan.

f. Evaluasi *Game*

Dalam aktivitas evaluasi *game*, pemain akan mengevaluasi apakah sistem sudah sesuai dengan keinginan atau belum. Jika sudah maka tahap 7 akan dilakukan, jika belum maka tahap 4, 5, dan 6 akan diulangi.

g. Menggunakan *Game*

Dalam aktivitas penggunaan *game*, *game* yang telah diuji dan diterima oleh pemain siap untuk digunakan.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan *game* ke dalam bentuk dokumen.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya *Game Gatotkaca Satria Pringgandani*, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas *review game-game* yang sejenis dengan *Game Gatotkaca Satria*

Pringgandani dan gambaran tentang Game Gatotkaca Satria Pringgandani.

BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas hal-hal yang mendasari dibuatnya Game Gatotkaca Satria Pringgandani, bahasa pemrograman, dan *tools* yang digunakan dalam pembuatan Game Gatotkaca Satria Pringgandani.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan Game Gatotkaca Satria Pringgandani, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, papan cerita (*story board*), diagram alur (*flow chart*), dan proses penyimpanan data pada *game*.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas penggunaan Game Gatotkaca Satria Pringgandani yang meliputi implementasi dan pengujian *game* yang akan dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam *game*. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisis apakah *game* yang dibuat sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang digunakan pada pembahasan tugas akhir ini.