

BAB III

LANDASAN TEORI

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.

3.1 Kebudayaan

Kebudayaan dalam bahasa Inggris disebut *culture*, dekat pengertiannya dengan kata kultivasi (*cultivation*), yaitu pemeliharaan ternak, hasil bumi, dan upacara-upacara religius (Sutrisno & Putranto, 2005).

3.2 Wayang

Wayang adalah suatu bentuk kesenian komprehensif yang dalam pertunjukannya memadukan unsur-unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan), dan seni tari (wayang orang). Disamping fungsinya sebagai hiburan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan sarat dengan kandungan nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayang mengandung makna yang sangat dalam (Tirta, 2007).

3.3 Mahabharata

Mahabharata adalah sebuah epik yang berasal dari India. Cerita Mahabharata merupakan cerita yang terbesar yang pernah disusun, dikombinasikan dengan

epik besar kedua, Ramayana, kedua cerita ini mewujudkan esensi dari warisan budaya India (Buck, 1981).

3.4 Gatotkaca

Gatotkaca adalah putra Arya Bima/Wijasena/Werkodara, penenggak Pandawa di kesatrian Jodipati, dengan Dewi Arimbi/Hidimbi putri Kerajaan Pringgandani. Diberi nama Gatotkaca yang mempunyai arti: gata berarti kelonting, utkaca berarti kepala. Arti kata tersebut adalah orang yang mempunyai kepala seperti kelonting besar, yang artinya adalah dia merupakan orang yang sangat pandai (Sudibyoprono, 1991).

3.5 Video Game

Video game adalah permainan elektronik yang dibuat dari salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputasi maksimal dari komputer khususnya prosesor dan kartu grafis yang sangat detail sebagai perangkat keras yang utama. *Video game* berkembang dalam masyarakat sebagai bentuk sarana sosial dan hiburan masyarakat, dengan memainkan *game* terjadilah interaksi sosial bukan hanya bersifat lokal, namun saat ini juga berkembang sampai antar Negara (Henry, 2010).

3.6 Game Berbasis Pembelajaran

Game berbasis pembelajaran adalah sebuah *game* dimana pada *content* di dalam *game* tersebut terdapat suatu informasi edukasi yang disampaikan. Proses

pembelajaran yang terjadi melalui seseorang bermain *game* tersebut (Henry, 2010).

3.7 Role-Playing Game

Role-playing game adalah suatu jenis *game* yang menekankan pada kebebasan pemain untuk memodifikasi karakter yang digunakannya. Maksudnya memodifikasi bisa dilihat dari modifikasi yang dilakukan pada tampilan karakter, seperti bentuk wajah, jenis rambut, warna kulit dan sebagainya, sampai pada modifikasi kemampuan yang dimiliki karakter sesuai dengan keinginan pemain (Hitchens & Drachen, 2008).

3.8 Bahasa Pemrograman C#

C# adalah sebuah bahasa pemrograman modern tingkat tinggi untuk mengembangkan suatu aplikasi dengan menggunakan Visual Studio dan .Net Framework. C# merupakan bahasa pemrograman yang sederhana, kuat, aman dan menggunakan konsep *object oriented programming*. C# memiliki banyak inovasi yang membuat pengembangan aplikasi menjadi lebih cepat (Microsoft, 2014).

3.9 Microsoft Visual Studio

Microsoft visual studio adalah seperangkat alat pengembangan aplikasi berbasis komponen dan teknologi lainnya untuk membangun suatu aplikasi yang kuat dengan kinerja yang tinggi (Microsoft, 2014).

3.10 Unity

Unity adalah ekosistem pengembangan *game*: mesin *render* yang kuat terintegrasi dengan satu set lengkap alat intuitif dan alur kerja yang cepat untuk membuat konten 3D interaktif dan konten 2D (Unity, 2014).

