

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Gesit Prayogi dalam berita yang ditulisnya di <http://techno.okezone.com/> menyampaikan bahwa Migrasi dari *feature phone* ke *smartphone* khususnya di pasar negara berkembang seperti Indonesia, berkontribusi terhadap populasi pengguna *smartphone* di seluruh dunia yang diprediksi mencapai 1,25 miliar tahun 2014.

*Smartphone* merupakan salah satu gadget yang sedang berkembang pada saat ini, serta penggunanya juga sudah semakin banyak. Dengan gadget tersebut banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan oleh penggunanya, karena fungsi dari *smartphone* hampir sama dengan komputer yang sudah dapat dipasang sistem operasi sehingga banyak aplikasi-aplikasi yang dapat dipasang pada *smartphone*, seperti aplikasi perkantoran (*office*), aplikasi simulator maupun aplikasi permainan (*game*).

Agate Studio menilai market game baik di Indonesia maupun di dunia terus bertumbuh dengan sangat pesat, bahkan pertumbuhan industri game per tahunnya diprediksi akan mencapai 10% menurut berita yang disampaikan oleh Ria Indhryani di <http://www.bisnis-jabar.com>.

Perkembangan pada dunia teknologi seperti *smartphone* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya Indonesia. Salah satu metode untuk mengenalkan budaya Indonesia dapat dilakukan melalui pembuatan aplikasi permainan atau *game*.

Mukosa Hutasoit dalam <http://news.detik.com/> menyampaikan Pada 2 Oktober 2009, UNESCO mengukuhkan batik sebagai warisan budaya tak benda. Pada 25 September 2005, UNESCO mengukuhkan keris Indonesia sebagai karya agung warisan kemanusiaan milik seluruh bangsa di dunia. Pada 7 November 2003 UNESCO juga memberikan pengakuan serupa pada wayang.

Indonesia kaya akan bergaman budaya dan tradisi serta beberapa budaya Indonesia sudah diakui oleh dunia yang dipatenkan oleh UNESCO. Wayang merupakan salah satu budaya Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO. Sebagai pemilik seni pewayangan sudah menjadi untuk menjaga dan melestarikan aset budaya yang merupakan jati diri bangsa.

*Game* dapat dijadikan media untuk melestarikan dan memperkenalkan bahkan mempromosikan budaya Indonesia yaitu wayang. *Game* yang terdapat unsur budaya akan menjadi sebuah *game* yang unik baik itu dari segi karakter maupun dari cara bermainnya. Pada pembuatan *game* yang berlatar belakang budaya pewayangan jawa, karakter wayang yang digunakan dalam *game* yaitu Pewayangan Ramayana dan Mahabrata. Dimana karakter pewayangan tersebut akan dikenalkan pada pemain dengan

gambar karakter yang disertai deskripsi dari wayang tersebut. Pada saat bermain dengan menyelesaikan level tertentu *player* akan melakukan sharing dan publikasi content dari game tersebut pada salah satu jejaring social, sehingga teman dalam jejaring sosialnya dapat mengetahui game yang dimainkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terlihat adanya peluang untuk membuat sebuah game, maka dalam skripsi ini diberi judul **“Analisis dan Implementasi Ramayana dan Mahabrata Jigsaw untuk Game Mobile Platform Android”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana membangun game berlatar belakang budaya Indonesia wayang kulit ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas dalam skripsi ini tidak meluas dan dapat diselesaikan dengan fokus, maka perlu adanya batasan masalah antara lain :

1. Game ini hanya dapat dipasang pada platform android.
2. Game ini dibangun menggunakan *Game Engine* Unity3d.
3. Genre dari game ini yaitu puzzle.
4. Karakter dalam game ini hanya tokoh wayang kulit jawa.

5. Untuk karakter yang digunakan hanya 10 karakter wayang Ramayana dan 10 karakter wayang Mahabrata.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Membuat game berlatar belakang budaya wayang kulit untuk *smartphone* yang bertipe *puzzle*.
2. Game sebagai media untuk memperkenalkan serta melestarikan budaya Indonesia yaitu wayang.

Adapun maksud dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pengembangan untuk membuat game jenis *puzzle*.
2. Sebagai sarana kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan Teknologi Informasi

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dari *literature* yang berupa artikel-artikel di internet, majalah, buku-buku yang relevan dengan landasan teori atas masalah yang diteliti agar diperoleh suatu pemahaman yang mendalam serta menunjang proses pembahasan mengenai masalah-masalah yang telah didefinisikan. Pengumpulan data melalui dokumentasi dengan mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dipecahkan.

### 1.5.2 Metode Analisis

Pengelolaan materi data berwujud studi kualitatif berdasar data yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan dan dokumentasi yang menjadi bahan bacaan penulis. Jenis analisis yang digunakan penulis berupa analisis SWOT dengan mencari kelemahan dari system lama kemudian akan dikembangkan pada sistem baru yang akan dibangun.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Dalam merancang aplikasi peneliti menggunakan pemodelan fisik (*physical model*) dengan program flowchart yang memperlihatkan urutan instruksi yang digambarkan dengan symbol tertentu untuk memecahkan masalah dalam suatu program.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi peneliti menggunakan metode *Extreme Programming*. Aktivitas didalam *Extreme Programming* adalah *coding, testing, listening, designing*.

### 1.5.5 Metode Testing

Pengujian aplikasi yang dilakukan peneliti agar aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik maka peneliti menggunakan teknik pengujian dengan *black-box* digunakan untuk pengujian menu beserta fungsi yang ada pada aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori dari *referensi* penunjang dan penjelasan permasalahan yang di bahas dalam tugas akhir.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan analisa sistem yang diajukan, software yang digunakan, perancangan *Flowchart*, perancangan *user interface* (tampilan).

### BABIV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

