

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan salah satu aset seni budaya yang dimiliki Indonesia. Wayang yang identik dengan karya seni dari Jawa memiliki banyak keistimewaan yang menarik perhatian dan antusiasme negara lain. Yang imbasnya mengarah pada peningkatan kesejahteraan masyarakat, seperti yang tercantum dalam Keppres RI No. 084 Tahun 1999 Pasal 1 yang menyatakan "Pemanfaatan seni dan budaya bertujuan untuk meningkatkan upaya pengembangan kepariwisataan dalam rangka peningkatan kesejahteraan masyarakat".

Kita sebagai generasi muda hendaknya melestarikan wayang sebagai budaya asli Indonesia. Akan tetapi apa yang terlihat di lapangan malah tampak sebaliknya. Generasi muda lebih menyukai budaya negara lain yang dianggapnya *modern* sehingga meninggalkan wayang yang dianggapnya kuno dan ketiggalan zaman. Tentu saja hal ini tidak bisa kita biarkan begitu saja, mengingat wayang juga merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia yang sudah semestinya harus dilestarikan.

Padahal di era *modern* ini kita dapat memanfaatkan teknologi yang bisa kita gunakan untuk mengenalkan wayang kepada generasi muda. Dengan media yang canggih kita dapat membuat wayang tidak tampak kuno menjadi lebih modern. Salah satunya dengan pembuatan *video game* yang mengangkat cerita wayang di dalamnya. Apalagi menurut Hexavianto seorang *Produk Development*

Online PT Infomedia Nusantara pada tahun 2012 menyatakan bahwa setiap tahun jumlah pemain *game* Indonesia meningkat 33%. Dan pada tahun 2012 terdapat 30 juta pengguna *Game Online* dengan usia berkisar 17 - 40 tahun.

Dengan demikian disimpulkan *video game* dapat dijadikan salah satu media promosi yang efektif. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan *Game* Wayang Ramayana Berbasis 3 Dimensi” yang diharapkan *video game* ini nantinya dapat menarik kembali minat generasi muda Indonesia dengan wayang dan membuat mereka mulai mencintai wayang sebagai budaya yang mereka miliki.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah berupa: Bagaimana memperkenalkan wayang kepada generasi muda melalui pembuatan *game* dengan cerita wayang ramayana berbasis 3 dimensi?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat bagaimana perancangan dan pembuatan *game* yang jenisnya banyak dan cakupannya yang luas, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah untuk pendekatan masalah agar lebih terinci dalam pelaksanaannya meliputi:

1. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan *game desktop* dengan kategori “*First Person Shooter*” atau *FPS*.

2. *Game* hanya dibuat untuk sistem operasi *Windows*.
3. *Game* tidak menggunakan *database*.
4. *Game engine* dititik beratkan kepada *logic brick*.
5. *Game* mengambil cerita wayang Ramayana dimana Shinta diculik oleh Rahwana, dan petualangan Rama menyelamatkan Shinta.
6. *Software* yang digunakan meliputi CorelDRAW X6, Adobe Photoshop CS6, dan Blender 2.72.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan wayang kepada generasi muda melalui sebuah *game* yang diharapkan agar mereka dapat menghargai dan mencintai wayang sebagai budaya negerinya.
2. Melastarikan wayang dengan diangkat ke dalam media teknologi agar bisa bertahan dan tidak punah ditelan perkembangan teknologi yang kian pesat.

Sedangkan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *video game* yang bertemakan wayang dengan judul "Ramayana 3D".
2. Menjadikan wayang yang tampak kuno menjadi lebih *modern* dengan diangkat menjadi sebuah *video game*.
3. Ikut serta dalam perkembangan industri ekonomi kreatif Indonesia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan sebuah *game*, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, sampai tahap testing *game*.

2. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan satu media hiburan berupa *video game*, yang sekaligus merupakan media untuk memperkenalkan kembali budaya Indonesia berupa wayang kepada masyarakat umum, yang diharapkan agar mereka dapat menghargai dan mencintai wayang sebagai budaya negerinya.

3. Bagi Pengembang Selanjutnya

Pengembang selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk studi banding dan referensi dalam bidang perancangan dan pengembangan *game*.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah cara yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data dan informasi pendukung tentang permasalahan yang diangkat dari penelitian. Untuk itu pada penyusunan skripsi yang berjudul "Perancangan

dan Pembuatan *Game* Wayang Ramayana Berbasis 3 Dimensi” ini penulis melakukan penelitian menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Library (Keputusan)

Metode dengan perolehan data dari buku yang telah diterbitkan atau literatur yang merupakan sumber pengetahuan, serta atrikel dari internet tentang teori yang semuanya berkaitan dengan judul penelitian yang dibahas yang dapat menunjang keberhasilan penelitian ini.

##### b. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan penelitian. Dalam hal ini penulis mengajukan pertanyaan kepada beberapa remaja baik *gamer* maupun bukan mengenai wayang dan *video game*.

##### c. Metode *Testing Game* (Uji Coba Permainan)

Metode pengumpulan data dengan melakukan uji coba kepada beberapa *game* lain yang dianggap mirip atau sejenis dengan *game* yang akan dibuat, dari segi *gendre game*, model karakter dan *setting*, serta aturan *game* dan lain-lain yang menunjang dalam pemuatan *game* pada penelitian ini.

## 2. Metode Analisis

Metode analisis ini merupakan penguraikan sistem *game* yang ditujukan untuk mempermudah dalam tahap perancangan *game* nantinya. Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan dan kelayakan untuk menganalisis *game* yang akan dibuat.

## 3. Metode Perancangan

Rincian secara menyeluruh mengenai persiapan dalam pembuatan *game*. Mulai dari perancangan, *overview game*, *user interface game*, level, konsep, sistem *game*, *story board*, dan lain-lain. Penulis juga menggunakan *flowchart* dalam pembuatan konsep *game*. Tahapan ini merupakan tahap *pre-production*.

## 4. Metode Pengembangan

Setelah dilakukan tahap perancangan maka seluruh perancangan yang ada akan diimplementasikan. Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan asset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh, dan semua elemen mulai dipadukan, dengan menggunakan Blender Game Engine.

Menurut Eko Nugroho (2013) yang seorang *Game designer / Co-Founder Kummara* pengembangan *game* terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu: *Pre-production*, *Production*, dan *Post-Production*.

## 5. Metode *Testing*

Penulis menggunakan metode *game testing* yang didasarkan pada cara kerja *game* untuk menguji dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *game*. Selain itu *testing* juga berfungsi untuk mencari *bug* yang ada sehingga *bug* tersebut dapat diperbaiki.

Menurut Luis Levy dan Jennie (2010) menyebutkan bahwa *testing game* terdiri dari *Balance Testing*, *Compatibility Testing*, *Compliance Testing*, *Localization Testing*, *Playtesting*, *Usability Testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab di dalamnya. Agar mendapat arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis dalam penelitian ini, berikut adalah sistematika penulisannya secara lengkap.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustakan dan landasan teori yang bersifat teoritis, didapatkan dari gagasan-gagasan yang muncul dari sumber yang jelas dan terpercaya yang digunakan dalam penelitian ini.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang perancangan dan pembuatan dari *game* sendiri berdasarkan pada rumusan masalah yang ada. Mulai dari latar *overview game*, analisis *game*, dan pengembangan *game* itu sendiri.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan dari implementasi dan hasil uji coba *game* yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk laporan-laporan pengujian.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab terakhir ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan hasil dari penelitian dan saran yang diberikan oleh penulis baik untuk pembaca maupun penelitian selanjutnya yang menjadikan skripsi ini sebagai referensinya.