

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Smartphone merupakan salah satu gadget yang sedang berkembang pada saat ini, serta penggunaanya juga sudah semakin banyak. Dengan gadget tersebut banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan oleh penggunaanya 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*).

Sebagian besar pengguna *smartphone* menggunakan yang bersistem operasikan android. Sistem operasi *mobile* ini merupakan sistem operasi yang *open source* serta sudah mendukung banyak aplikasi.

Dengan perkembangan pada dunia gadget, banyak penggunaanya yang lupa akan budaya tradisional, karena sudah tergilas oleh teknologi yang modern. Agar budaya tradisional tidak tergilas oleh teknologi yang modern, teknologi seperti *smartphone* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya tradisional. Salah satu metode untuk mengenalkan budaya tradisional dapat dilakukan melalui pembuatan aplikasi permainan atau *game*.

Game merupakan salah satu industri besar saat ini. perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam mulai dari *game* yang hanya dapat dimainkan satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain.

Game yang terdapat unsur budaya tradisional akan menjadi sebuah game yang unik baik itu dari segi karakter maupun dari segi bermainnya. Selain menjadi game yang unik, secara tidak langsung game tersebut dapat juga sebagai media untuk tidak menghilangkan budaya tradisional. Dengan memainkan game tersebut secara tidak langsung pemainnya telah mengenal budaya tradisional.

Karakter wayang yang digunakan dalam game ini ada 5 karakter wayang dengan *special* yang berbeda dari setiap karakter. Seperti wayang Arjuna yang terkenal dengan kehebatan memanah dan pusaka panahnya yang sakti. Wayang Gatotkaca dapat terbang dengan kecepatan terbangnya sangat cepat dan juga dapat duduk diatas awan sehingga sinar dari pakaian Gatotkaca yang terkena sinar matahari sebagai kilat memburunya. Setiap *special* dari tiap karakter wayang dimodifikasi sehingga animasi dari *special* lebih menarik, seperti panah Arjuna yang menjadi banyak serta Gatotkaca dengan petir yang mengikuti lawannya.

Game fighting adalah jenis *action game* yaitu pertarungan satu lawan satu antara dua karakter. *Game* ini biasanya fokus dalam bela diri dan bentuk lain dari pertempuran tangan kosong. Beberapa karakter yang

bertarung juga menggunakan senjata seperti pedang atau serangan jarak jauh seperti serangan tenaga dalam.

Keuntungan yang didapat dari memainkan *game fighting* yaitu semakin akuratnya koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan gerakan refleks tangan pemain, karena pada saat bermain mata tertuju pada layar sedangkan tangan berada pada kontroler untuk mengendalikan karakter. Sementara kekurangannya mata akan cepat lelah karena mata harus benar-benar fokus pada layar, terutama untuk melihat gerakan-gerakan dari karakter lawan. *Game fighting* yang terkenal antara lain Mortal Kombat, *Street Fighter*, dan Tekken.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun uraikan diatas, maka dalam Tugas Akhirnya penyusun membuat aplikasi game dengan mengambil judul **“Rancang Bangun Game Mobile The Wars Of Wayang Untuk 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 fighting yang berlatar belakang budaya tradisional wayang”.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas dalam tugas akhir 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. Karakter utama dalam game ini hanya tokoh pewayangan jawa.
3. Untuk karakter yang digunakan hanya terdapat lima karakter.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah :

1. Membuat game mobile yang unik serta menarik untuk *smartphone*.
2. Dapat membangun *game* yang bertipe *fighting*.
3. Dapat mengenalkan budaya tradisional Indonesia yaitu tokoh pewayangan jawa melalui *game mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk memberikan suatu permainan baru yang dapat menghibur dan dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi pihak-pihak yang bekerja di bidang game programmer. Manfaat lainnya yaitu sebagai media untuk memperkenalkan serta melestarikan budaya pewayangan dan juga sebagai bahan pengembangan untuk membuat game jenis *fighting* bagi penulis.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu pengumpulan data 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.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dipecahkan.

1.7 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 PERANCANGAN

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

BAB IV 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.

