

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mahabharata adalah sebuah kisah mengenai perebutan takhta hastinapura oleh pandawa dan kurawa. Mahabharata merupakan perang tragis, yang mempertarungkan antar saudara, anak melawan orang tua, ksatria terhormat pemberani melawan ksatria terhormat pemberani. Hampir orang terbaik tewas dalam peperangan. Pandawa yang merupakan anak dari raja pandu berhasil selamat, Namun tidak ada kemenangan sama sekali dari peperangan yang menghancurkan seluruh dunia yang mereka kenal dan hanya kehampaan yang mewarnai sisa hidup mereka (Richard Blumberf, 1991). Mahabharata sendiri merupakan satu dari dua wiracarita besar India kuno yang ditulis oleh Kresna dwaipayana byasa (Byasa) [1]

Hasil dari Indonesia National Assesment Programme (INAP) tahun 2016 oleh pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperlihatkan siswa jenjang Sekolah Dasar di Indonesia yang masuk kategori kurang cakap dalam membaca sebesar 46,86%. dari permasalahan kurangnya minat baca anak sekolah dasaer di Indonesia saat ini[2]. Maka dirancang sebuah permainan kartu (Card Game) yang dibuat sederhana dan menyenangkan saat bermain dan dapat memberikan pengetahuan mengenai Mahabharata dan diharapkan dapat menambah minat membaca Anak sekolah di Indonesia, yang diberi nama Mahabhara Card Game yang dibuat menggunakan teknologi Augmented Reality (AR). Banyak anak-anak yang kurang dalam memahami cerita Mahabharata dan kurangnya minat dalam cerita Mahabharata dikarenakan pembawaannya cerita yang sangat Panjang dan diisi oleh banyaknya kata dan tulisan yang ada dan dirasa sudah ketinggalan zaman[3]. Oleh karena itu Dipilihlah Augmented Reality (AR) sebagai dasar media dikarenakan agar kisah Mahabharata agar dapat menjadi lebih menarik dan dapat menarik minat anak-anak terhadap kisah Mahabharata yang kaya akan kisah kehidupan dan ilmu filosofi.

Card Game merupakan sebuah permainan sederhana yang menggunakan kartu sebagai alat utamanya dan bisa dimainkan Bersama beberapa orang untuk menciptakan interaksi antar pemain, Dan Augmented Reality (AR) dipilih karna dapat mevisualkan konsep abstrak untuk meningkatkan pemahaman dalam penggambaran objek. Dengan kata lain Augmented Reality (AR) dapat membantu seseorang memahami sesuatu dengan menggunakan peraga objek secara digital dan dapat dikreasikan menjadi lebih menarik.[4]

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan judul pembuatan card game "Mahabarata Card Game" yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan dapat menarik minat orang-orang dapat tertarik pada kisah Mahabharata.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang diatas, bagaimana cara merancang dan membuat "Mahabharata Card Game" sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi agar pembahasan terfokus pada bahasan utama dalam penelitian, ini maka dibuat Batasan-batasan, antara lain :

1. Permainan menjelaskan cerita Mahabharata *
2. Permainan menjelaskan biografi dan cerita masing-masing karakter yang ada dalam cerita Mahabharata
3. Jenis permainan adalah card game dan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR)
4. Permainan dibuat menggunakan Unity
5. Permainan dikhususkan pada android

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki maksud dan tujuan yang dibagi dalam tiga kriteria, yaitu :

1.4.1 Maksud dan Tujuan Operasional

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan. Adapun maksud dan tujuan operasional dari penelitian ini, yaitu : Membuat permainan yang mengandung tema operasional edukasi pengenalan kisah Mahabharata

1.4.2 Maksud dan tujuan Fungsional

Maksud dan tujuan fungsional dari penelitian ini,yaitu : agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dan digunakan orang-orang untuk membantu dalam memahami dan memperkenalkan kisah Mahabharata melalui permainan.

1.4.3 Maksud dan Tujuan Individu

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan,pengalaman dan pengenalan dan kepuasan dalam membuat sebuah permainan sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk menyelesaikan skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penyusunan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna (pemain)

Sebagai media pembelajaran kisah Mahabharata.

2. Bagi peneliti

Penerapan ilmu yang didapatkan dan evaluasi ilmu.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Sebagai referensi penerapan ilmu untuk penelitian selanjutnya serta sebagai media penyemangat untuk terus berkarya.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Antara lain adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka.

Yaitu mengumpulkan data teoritis terkait dari berbagai literatur buku-buku Pustaka,internet,jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang merupakan penunjang dalam

memperoleh data dalam melengkapi untuk penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas

2. Metode Wawancara.

Merupakan metode penelitian dengan tanya jawab antar muka dengan pihak pemain guna memperoleh data yang dibutuhkan.

1.6.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Agar penelitian berjalan dengan baik, penulis melakukan penelitian secara bertahap dengan menggunakan salah satu metode pengembangan sistem yaitu GDLC (Game Development Life Cycle). GDLC adalah metode pengembangan permainan yang disebut pendekatan air terjun (Waterfall) dimana setiap tahapan dikerjakan secara berurutan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Analisis, setelah seluruh data sudah terkumpul, selanjutnya data yang berhasil terkumpul kemudian dianalisis. Analisis adalah proses memahami dan menspesifikasikan dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang timbul, apa yang akan dibangun, Analisis data berupa data informasi tentang cerita serta analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
2. Perancangan, tahap perancangan atau desain bertujuan untuk memberikan gambaran umum dari sistem yang akan dibangun. Dalam penelitian ini, penulis membuat rancangan purwarupa pada perangkat bergerak
3. Implementasi, tahap implementasi menggunakan Unity sebagai Game Engine dan Bahasa pemrograman CSharp khusus PC sebagai Game Engine dan Bahasa pemrograman
4. Pengujian, tahap pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai harapan atau belum. Pada tahap pengujian, Penulis menggunakan metode Black Box dan Kuisisioner

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar dapat lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab - bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan Pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang mode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem penunjang keputusan, pengujian sistem, dan hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.