

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan video game merupakan salah satu sarana hiburan di saat waktu kosong untuk mengisi kebosanan. Selain itu game juga dapat dijadikan hobi maupun pekerjaan bagi beberapa orang yang professional menggelutinya. Sebelum adanya game digital seperti sekarang, dahulu orang – orang memainkan game secara tradisional seperti permainan catur, permainan kartu, permainan papan, petak umpet, dan sebagainya. Tetapi, perkembangan teknologi membuat permainan terus dikembangkan ke dalam model yang lebih modern.

Permainan video game sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa genre video game. Genre game juga berkembang sesuai dengan perkembangan jaman sekarang. Pembagian genre game sendiri antara lain *strategy games, role playing games, action games, vehicle simulations, rpg games, sport games, construction and management simulations, adventure game, artificial life, board and puzzle*. (Adams, 2010:390).

Indonesia tidak luput dari perkembangan game saat ini. Dengan adanya beberapa pengembang game indie dari Indonesia sudah bisa membuktikan bahwa perkembangan game di Indonesia sudah mulai maju. Tetapi pengembangannya sendiri masih terbatas dengan beberapa genre yang mungkin tidak cocok dengan anak – anak saat ini. Pengembangan game ini juga hanya dikembangkan oleh beberapa developer indie sehingga untuk variasi game sendiri masih sedikit.

Cerita rakyat Red Riding Hood (dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan Si Kerudung Merah) adalah sebuah cerita dongeng klasik Eropa yang sangat terkenal. Cerita ini bercerita tentang seorang gadis kecil yang mengenakan jubah merah dan memakai topi merah yang harus pergi ke rumah neneknya di hutan untuk memberinya makanan dan minuman yang tidak sengaja bertemu dengan sang serigala di tengah hutan. Dalam cerita ini kita dapat mengambil kesimpulan yaitu mengajarkan

kepada kita untuk selalu waspada terhadap orang yang tidak kita kenal dan memperhatikan peringatan orang tua atau orang dewasa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, diharapkan pengembangan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala”, yang menggabungkan teknologi interaktif serta cerita rakyat diharapkan dapat menjadi sarana media interaksi untuk anak – anak agar dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat yang sudah ada, sehingga budaya yang sudah ada terdahulu tidak hilang karena perkembangan jaman. Dalam pengembangan game ini, penulis menggunakan aplikasi Unity Enggine dengan Bahasa pemrograman C#. Unity sendiri dipilih oleh penulis karena penguannya yang mudah, fitur yang lengkap, dokumentasi penggunaannya juga banyak sehingga dapat mempermudah penulis dalam mengembangkan game ini

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan masalah yang sedang dihadapi yaitu bagaimana cara pengembangan game bertema cerita rakyat yang berjudul “Si kerudung Merah dan Sang Serigala” sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk mengenal cerita rakyat tersebut.

1.3 Batasan Masalah

1. Game yang dibuat adalah game offline yang artinya game ini tidak membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya
2. Penelitian ini hanya akan membahas cara pembuatan game tersebut dan tidak membahas cara penjualan game ini ke pasaran
3. Game ini hanya dapat dimainkan dalam mode single player
4. Peneliti tidak membahas cara memasukkan iklan ke dalam game

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan metode GDLC pada pengembangan game yang berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi antara lain

1. Bagi Penulis

Memberikan pengetahuan serta pengalaman dalam pengembangan game dan juga menjadi standar tolak ukur kemampuan penulis berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliaan.

2. Bagi Akademik

Dapat menjadi referensi ataupun bahan bacaan mahasiswa agar mahasiswa dapat mengetahui materi perkuliahan yang sudah diajarkan serta sebagai bahan perbandingan ataupun kerangka dasar untuk acuan persoalan yang sejenis.

3. Bagi Masyarakat Umum

Pengembangan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala” dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dan juga media penyampaian cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan tata cara serta urutan untuk Menyusun sebuah penelitian yang didalamnya terdiri dari pendahuluan, tujuan serta metode agar penulisan lebih rapi, runtut, serta tersruktur. Dalam penilitan ini terdapat beberapa bab, antara lain

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pendahuluan ini, berisi tentang masalah yang melatar belakangi penelitian ini, manfaat dari penelitian yang dilakukan, Batasan yang dihadapi dalam penelitian, serta sistematika dalam penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini berisi tentang teori -teori yang masih berhubungan dengan penelitian ini, konsep yang mendasari pembuatan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala” Studi literatur, landasan teori, jenis – jenis game itu sendiri, jenis cerita rakyat, GDLC (Game Developpent Life Cycle), Flowchart GDLC, Pengertian dari Android, Unity, dan Bahasa Pemrograman C#.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan analisis dan perancangan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala” yaitu dengan cara menganalisa kebutuhan system menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang kemudian diimplementasikan dalam pembuatan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan cara pembuatan game “Si kerudung Merah dan Sang Serigala” yang dikerjakan menggunakan software pendukung, serta pengujian terhadap game yang sudah dibuat.

BAB V PENUNUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan game selanjutnya.

