

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan tradisi, termasuk di dalamnya berbagai jenis senjata tradisional yang berasal dari berbagai daerah. Senjata tradisional ini bukan hanya alat untuk bertahan atau menyerang, tetapi juga mencerminkan identitas, sejarah, dan nilai-nilai luhur dari masyarakat adat setempat. Setiap senjata memiliki bentuk, teknik pembuatan, dan filosofi yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik budaya daerah asalnya.

Pelestarian budaya, termasuk senjata tradisional, sangat penting dalam menjaga identitas bangsa di tengah arus globalisasi. Namun, saat ini, kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya tradisional semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minimnya edukasi mengenai budaya lokal, pengaruh budaya asing yang kuat, dan kurangnya media yang efektif untuk mengenalkan budaya tradisional kepada generasi muda.

Dalam era digital, *game* menjadi salah satu media yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. *Game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat edukasi yang efektif. Melalui desain yang menarik dan interaktif, *game* dapat menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih mudah diterima dan dipahami oleh pemain. Dahulu, *game* dimainkan secara tradisional. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi banyak *game* baru yang memanfaatkan teknologi modern dalam pembuatannya dan penggunaannya.

Pembuatan *game* ini bertujuan untuk membuat senjata tradisional dari Indonesia sebagai aset dalam permainan "Urban Weapon Strike". "Urban Weapon Strike" ini merupakan *game* kartu yang menggunakan senjata tradisional Indonesia sebagai karakter dari setiap kartu. Melihat cerita di atas *game* "Urban Weapon Strike" ini membutuhkan aset senjata dari berbagai daerah Indonesia.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana pembuatan Senjata Tradisional Indonesia Sebagai Aset Permainan "Urban Weapon Strike" ?

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada :

1. Project ini berfokus pada pembuatan aset dan UI
2. Pengujian yang di lakukan sesuai aspek program dan aset
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan pembuatan aset senjata tradisional dari indonesia dalam pembuatan game "Urban Weapon Strike"
2. Membuat produk *game* dengan judul "Urban Weapon Strike" dalam menceritakan aset senjata tradisional dari indonesia