

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Trivia adalah jenis permainan kuis dimana pemain diberikan beberapa pertanyaan lalu ia diminta menjawab pertanyaan tersebut. Pemain dapat menjawab pertanyaan dengan memilih opsi dari beberapa jawaban yang telah disediakan. Opsi jawaban ini tersedia dalam pilihan ganda. *Trivia* banyak digunakan dalam sebuah *game* utuh sendiri maupun hanya sebagai *sub genre* pada *game* tertentu [1]. *Finite State Machine (FSM)* merupakan sebuah teknik yang berfungsi untuk mendefinisikan sekumpulan kondisi dengan menentukan kapan suatu *state* harus berubah. Dimana *FSM* sendiri terdiri dari beberapa rangkaian *state* yang akan menentukan keputusan. Setiap *state* bisa berpindah ke *state* lainnya jika sudah memenuhi syarat yang telah ditentukan sebelumnya. Syarat tersebut bisa berupa input dari luar maupun dari dalam sistem itu sendiri [2].

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang kreatif digital visual. Parama Creative telah bekerjasama dengan banyak perusahaan serta sudah menciptakan banyak karya. Pada hal ini, Parama membuka sebuah program bootcamp pencangkakan produk yang telah dibuat oleh mahasiswa Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta agar memiliki standar perusahaan. Salah satu produk yang terpilih adalah *Game* berjudul "The Legend of Aksara" oleh Team Aksara. *Game* ini bergenre *Adventure* dengan tambahan model *trivia* di dalamnya. Penulis mendapat bagian tugas dalam pembuatan model *trivia* pada *game* The Legend of Aksara. *Trivia* ini digunakan pada model pertanyaan berupa aksara Jawa. Pemain diminta untuk menjawab dengan benar setiap pertanyaan agar bisa membuka *stage* selanjutnya dengan cara memilih jawaban melalui pilihan ganda yang telah disediakan. Terdapat 5 *trivia* yang mana setiap kata dari jawaban *trivia* dapat disatukan menjadi sebuah kalimat yang dapat membuka ending pada *game*. Penulis

menggunakan teknik *Finite State Machine* sederhana dalam pembuatan model *trivia* ini.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan Teknik *Finite State Machine* sederhana dalam pengimplementasian model *trivia* aksara jawa. Teknik *FSM* sederhana ini berperan ketika *player* dapat menjawab dengan benar, maka *player* akan berpindah ke *scene* berikutnya. Namun sebaliknya, apabila pemain menjawab salah maka pemain akan tetap berada pada *scene* tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis mencoba untuk membuat model *trivia* aksara jawa menggunakan Teknik *FSM* sederhana pada permainan The Legend of Aksara. Maka dari itu, penulis mengambil judul "Implementasi *Trivia* untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Permainan The Legend of Aksara".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini :

"Bagaimana pembahasan Implementasi *Trivia* untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Game The Legend of Aksara?"

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pembuatan game menggunakan *game engine* Unity.
2. Teknik *FSM* sederhana digunakan pada konsep *UI*.
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor industri.
4. Pengujian dilakukan untuk mengukur kinerja dan hasil implementasi.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam penelitian bidang *game developer*.
2. Membuat model *trivia* aksara jawa pada *game* The Legend of Aksara.
3. Sebagai syarat kelulusan penulis.

