

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada dunia *gadget* mampu membuat penggunanya akan lupa budaya tradisional, karena sudah tergilas oleh teknologi yang modern. Salah satu bentuk upaya untuk melestarikan budaya tradisional agar tidak tergilas oleh teknologi yang modern, maka teknologi seperti *smartphone* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengenalkan budaya tradisional kepada masyarakat terutama dikalangan anak-anak.

Pengenalan tokoh wayang pada saat ini masih terbatas pada materi pelajaran kebudayaan jawa, sehingga sangat disayangkan bahwa kurangnya minat para anak saat ini untuk melihat pertunjukan wayang yang merupakan warisan budaya Indonesia dan membuat kebudayaan tradisional Indonesia semakin terpuruk. Salah satu metode yang dilakukan untuk meningkatkan ketertarikan dan minat dalam mengenalkan tokoh pewayangan dengan melalui pembuatan *game*.

Menurut Y.Singgih D.Gunarsa (Dosen perkembangan anak Fakultas Psikologi Universitas Indonesia) dalam bukunya yang berjudul "Dasar dan Teori Perkembangan Anak", *game* mampu membuat anak pada usia 10 tahun mengetahui dengan baik alasan-alasan atau prinsip-prinsip yang mendasari suatu aturan karna pada dasarnya anak yang berusia 10 tahun lebih menyukai

suatu tantangan sehingga anak akan berusaha untuk menyelesaikan suatu tantangan tersebut dengan baik, dengan keberhasilannya menyelesaikan tantangan tersebut anak menjadi bangga akan hasil yang didapat. Kemampuan anak usia 10 tahun telah cukup berkembang untuk dapat membedakan macam-macam nilai moral. Gambar dan suara yang muncul pada *game* akan membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi dan menjadi lebih tekun serta terpacu untuk belajar [1990: 46-48][1].

Dengan memperkenalkan tokoh, diharapkan membangkitkan rasa penasaran anak pada tokoh pewayangan dan akhirnya mengetahui tentang kisah pewayangan yang menjadi bagian sejarah negara Indonesia. *Game* tersebut berlatar cerita tokoh pandawa yang menyelesaikan misinya untuk merebut kembali kerajaan Hastinapura dari para Kurawa. *Game* ini dimainkan oleh *single player* yang terdiri dari 5 *chapter* sesuai tokoh pandawa, terdapat informasi mengenai tokoh pandawa dari setiap karakter tokoh tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis mengambil judul “Perancangan *Game* Petualangan *PANDAWA NGULONDORO* sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang untuk Anak Usia 10 tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat ditarik suatu permasalahan yaitu “bagaimana membuat *game* “PANDAWA NGULONDORO” untuk digunakan pada sistem operasi android dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS 6.0 dengan bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan pada *game* “Pendawa Ngulondoro” penulis memiliki pembahasan yang luas dan kompleks maka perlu dibuat batasan-batasan permasalahan sebagai berikut :

1. *Game* dibuat dengan metode permainan *single player*.
2. Tokoh karakter pewayangan yang ada dalam *game* ini adalah yudhistira, arjuna, werkudara, nakula, sadewa dan para kurawa.
3. *Game* ini bergenre Adventure side-scrolling.
4. *Game* ini hanya memiliki 5 chapter sesuai dengan jumlah tokoh pandawa.
5. *Game* berjalan di smartphone bersistem operasi android.
6. *Game* Pandawa Ngulondoro ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 3.0.
7. Gameplay dan Informasi yang terdapat pada *game* ini menjadi bahan pengujian kepada player.
8. *Game* Pandawa Ngulondoro diujikan kepada anak mulai dari usia 10 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai:

1. Dalam penggunaan mobile game dapat menjadi sebuah media yang mampu memperkenalkan tokoh wayang kepada anak-anak.
2. Membuat para pemain yang memainkan game ini mengetahui salah satu kebudayaan Indonesia yaitu sejarah wayang pandawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan game ini, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian diantaranya :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menjadi bahan kajian perbandingan dan referensi dalam pengembangan *game* sehingga dikemudian hari dapat semakin berkembang, inovatif dan beragam.
3. Mengembangkan aplikasi *game* sebagai sarana hiburan dan sarana pengenalan tokoh pewayangan dalam cerita pandawa khususnya untuk anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam pembuatan skripsi ini menggunakan:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Study Pustaka

Pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai sumber-sumber yang terpercaya baik dalam bentuk tulisan yang relevan seperti: buku, literatur, catatan, dan berbagai laporan yang berkaitan dengan *game* yang akan dibuat serta dalam bentuk format digital seperti: *e-book*, dan website terpercaya.

2. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek.

3. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab antara narasumber dan interviewer untuk mendapatkan data yang lebih akurat .

1.6.2 Analisis Data

Analisis data ini perlu dilakukan karena untuk mencari lebih khusus data yang mendukung dalam perancangan dan pembuatan *game* bergenre petualangan ini menjadi data yang bisa diimplementasikan sehingga dapat dikatakan bahwa data ini perlu dianalisis, agar berbagai data yang telah diperoleh dapat disederhanakan sehingga nantinya akan dapat lebih mudah untuk dipahami.

1.6.3 Perancangan *Game*

Kegiatan pada tahapan ini meliputi perancangan sistem, penentuan *story telling* atau sinopsis dan perancangan alur cerita, perancangan karakter-karakter yang terlibat di dalam *game* ini, perancangan *background* dan *asset-asset game* yang mendukung *game*, perancangan menu yang akan tampil ketika *game* dijalankan.

1.6.4 Pembuatan *Game*

Pada tahapan ini *game* dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6 Professional dan dikembangkan modul-modul program untuk program utama serta program untuk masing-masing *chapter* yang akan digunakan dalam *game*.

1.6.5 Testing

Setelah *game* berhasil dibuat dan program dapat berjalan, maka selanjutnya dilakukan *testing game*. Pada tahap ini dilakukan *review* dan evaluasi terhadap *game* yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan rancangan atau belum. Jika terjadi hal-hal yang tidak sesuai atau tidak diharapkan, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan supaya produk tersebut dapat dioperasikan dengan baik dan siap untuk diimplementasikan serta diharapkan dapat memenuhi kebutuhan *user*.

1.6.6 Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi dari program yang telah peneliti buat. Evaluasi merupakan prosedur yang sistematis yang dilakukan untuk mengukur hasil program sesuai dengan tujuan yang direncanakan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan mengkaji pelaksanaan program yang dilakukan secara objektif.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan Skripsi maka Penulis menyajikan dengan Sistematika Penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dalam pembuatan *game* petualangan “Pandawa Ngulondoro” menggunakan Adobe Flash CS 6, tinjauan pustaka, desain *game*, pengertian *game*, platform *game*, sejarah perkembangan *game*, genre *game*, android, pengertian wayang, pengertian wayang Pandawa, sejarah wayang pandawa, tahap pembuatan *game*, analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, evaluasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan game petualang “Pandawa Ngulondoro” yaitu Analisis Kebutuhan Sistem gambaran umum, pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kelayakan sistem, tahapan pembuatan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan game yang dibuat. Pada Bab ini berisikan Implementasi Pembuatan *Game* Pandawa Ngulondoro, Uji coba *game*, Proses instalasi *game*, Pengoprasian *Game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pengembangan game yang telah dilakukan.