

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perubahan zaman, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Perkembangan teknologi tersebut membawa dampak positif dengan memudahkan tersebarnya informasi melalui berbagai media digital. Namun, perkembangan teknologi juga membawa dampak negatif, yaitu kelestarian seni dan budaya yang semakin terlupakan.

Salah satu jenis seni dan budaya yang semakin terlupakan ialah wayang kulit. Wayang kulit merupakan budaya Indonesia yang berasal dari Jawa, khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Kesenian wayang kulit merupakan kesenian yang terdiri dari beberapa unsur seni, yaitu seni musik, seni suara, seni rupa, dan seni pertunjukan. Seni musik yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang adalah permainan gamelan. Seni suara yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang adalah nyanyian sinden. Seni rupa yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang adalah karakter wayang. Seni pertunjukan yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang adalah permainan wayang itu sendiri. Pertunjukan wayang dipimpin oleh seorang dalang. Dalang merupakan seorang yang memahami kisah pewayangan, sekaligus ahli dalam memainkan karakter wayang, dan penokohan masing-masing karakter. Pertunjukan wayang kulit biasanya mengisahkan kisah-kisah dari Ramayana dan Mahabharata. Kisah Ramayana populer dengan alur cerita kisah cinta antara Rama dan Sinta. Sedangkan Kisah Mahabharata populer dengan alur cerita perang besar antara Pandawa dan Kurawa. Pada zaman dahulu, pertunjukan wayang merupakan salah satu media yang paling digemari untuk menyampaikan pesan kebaikan. Namun sekarang, banyak media baru yang menggeser kepopuleran wayang, sehingga seni dan budaya wayang semakin terlupakan.

Perkembangan teknologi semakin cepat. Pada awal perkembangannya, teknologi memiliki harga yang mahal, ukuran yang besar, dan fungsi yang terbatas. Sekarang teknologi semakin murah, ukuran yang semakin ringkas, dan fungsi yang sangat beragam. Teknologi tersebut terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras merupakan perangkat berbentuk fisik yang bekerja sesuai dengan kemampuan perangkat tersebut. Sedangkan perangkat lunak merupakan perangkat berbentuk program, aplikasi, dan sistem. Perkembangan teknologi bukan hanya untuk meningkatkan produktifitas manusia, namun juga sebagai media hiburan. Perkembangan teknologi sebagai media hiburan sangat mempengaruhi manusia dalam pembelajaran dan pengenalan suatu pengetahuan. Terdapat banyak ragam media hiburan seperti musik, video, dan game. Game merupakan sebuah teknologi di bidang media hiburan yang menawarkan sebuah interaksi antara pengguna dan program secara interaktif. Game sendiri terdiri dari banyak jenis, mulai dari aksi, petualangan, teka-teki, simulasi, bahkan edukasi. Dengan memanfaatkan teknologi modern, penulis ingin mengenalkan budaya pewayangan ke dalam media interaktif berupa permainan berjenis simulasi.

Game simulasi ini dikembangkan dengan menggunakan *engine* Scirra Construct 2 berbasis HTML5. Penulis menggunakan fitur pengaturan *event* pada Construct 2 dalam pembuatan game ini. *Event* merupakan pilihan-pilihan aksi dan kondisi yang akan menjadi alur berjalannya program pada game, sehingga memudahkan penulis dalam membuat game.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penelitian ini, diperlukan sebuah permainan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memperkenalkan tokoh pewayangan dengan menggunakan software Construct 2 dan mengambil judul skripsi **Perancangan Game Berjudul "Dalang" Menggunakan Engine Construct 2.**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah game simulasi berbasis Construct 2 sebagai media interaktif pengenalan tokoh wayang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Game ini merupakan game 2 dimensi.
2. Game ini hanya bisa dimainkan di sistem komputer.
3. Game ini hanya bisa dimainkan secara online.
4. Game ini dibuat untuk semua umur.
5. Game ini dibuat menggunakan software Construct 2.
6. Desain asset menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Audition.
7. Gambar wayang yang digunakan adalah wayang Mahabharata.
8. Terdapat 10 tokoh wayang Mahabharata dalam game ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan game berjudul "Dalang" menggunakan Construct 2.
2. Pengenalan tokoh pewayangan kepada pemain.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti
 - a. Meningkatkan keterampilan dalam membuat game dengan software Construct 2.
 - b. Menambah wawasan tentang tokoh-tokoh pewayangan.

- c. Meningkatkan kemampuan dalam menyusun laporan.
2. Bagi pemain
 - a. Sebagai media hiburan untuk belajar mengenal tokoh pewayangan.
 - b. Melatih ketepatan dalam bermain game “Dalang”.
3. Bagi lingkungan institusi / Universitas
 - a. Dapat digunakan sebagai rujukan, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang akan menggunakan Construct 2 sebagai *game engine*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan. Untuk mendapatkan informasi mengenai tokoh wayang dan pembuatan *game*, maka penulis menggunakan metode observasi *game* sejenis, internet, dan studi pustaka. Dalam pengembangan *game* “Dalang”, metode yang digunakan adalah GDLC (Game Development Life Cycle).

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Observasi Game Sejenis

Melakukan observasi *game* sejenis dengan tujuan mendapatkan referensi.

2. Internet

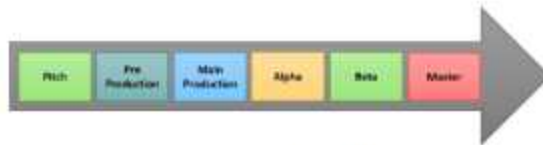
Mengumpulkan referensi data berupa gambar dan musik.

3. Studi Pustaka

Mencari referensi dari buku dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Pengembangan Game

Metode pengembangan *game* ini menggunakan GDLC (Game Development Life Cycle) yaitu sebuah kerangka yang berisi tahapan dan proses pembuatan sebuah *game*. Salah satunya adalah metode *Blitz Games Studio GDLC* dari *Pitch, Pre-Production, Main Production, Alpha testing, Beta testing, dan Master*. [1]



Gambar 1.1 Fase GDLC

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta menjelaskan mengenai software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis, kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan, dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.