BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaenal Mustofa mempunyai nama asli Hudaeni. Dia lahir di kampung Bageur, Singaparna, Tasikmalaya, tahun 1899. Zaenal Mustofa juga mendirikan pondok pesantren dengan nama pesantren Sukamanah. Pada tahun 1940, Zaenal Mustofa secara terang – terangan mengadakan kegiatan dakwah yang memacu semangat kebangsaan melawan penjajah. Melalui khotbah – khotbahnya dia tegas menolak sikap penjajah yang terjadi di bangsanya. 17 November 1941, K.H Zaenal Mustofa bersama para ulama lainnya ditangkap Belanda karena tuduhan telah menghasut rakyat untuk memberontak terhadap pemerintahan Hindia Belanda. Pada tanggal 8 Maret 1942, Belanda menyerah kepada Jepang, Indonesia pun dikuasai oleh Jepang. Zaenal Mustofa menentang dengan terang – terangan ajaran Jepang yang bertentangan dengan agama. Misalnya, ajaran memberi hormat kearah matahari terbit karena bisa merusak akidah umat Islam. Tidak hanya itu, dia juga menentang pelaksanaan Romusha (kerja paksa) yang menyengsarakan rakyat Indonesia.

Materi mengenai sejarah perjuangan K.H. Zaenal Mustofa diperkenalkan saat ini ke siswa siswi Sekolah Dasar. SDN 1 Bugel menjadi tempat observasi kepada anak – anak di Tasikmalaya yang umurnya sekitar 9 tahun keatas. Anak – anak tersebut lebih mengenal K.H. Zaenal Mustofa sebagai nama jalan bukan sebagai pahlawan, agar anak – anak tidak melupakan akan sosok K.H. Zaenal Mustofa dan jasa – jasanya, maka diperlukan sebuah alternatif dan inovasi sebagai alat untuk mempermudah proses pengenalan. Salah satu media yang bisa digunakan berupa *game*. Dari itu sosok K.H. Zaenal Mustofa diangkat sebagai tokoh *game* supaya anak – anak zaman sekarang yang gemar bermain *game* bisa mengetahui bahwa di Tasikmalaya mempunyai seorang pahlawan yang memperjuangkan rakyat Tasikmalaya.

Game memiliki arti dasar permainan, dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*). *Game* juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya dan terdapat target tertentu yang ingin dicapai oleh pemainnya [14].

Game side scrolling adalah *game* yang bisa memungkinkan layar untuk bergerak dari kiri ke kanan dan diidentikan dengan cara melewati rintangan ataupun mengalahkan musuh yang ada dengan melibatkan karakter utama sebagai fokus utama permainan. *Game* sejenis yang menerapkan *genre* ini adalah Mario Bross. Hasil riset ESRB *(Entertainment Software Rating Board) game* sejenis ini cocok diterapakan untuk *user* yang usianya 6 sampai 10 tahun. Maka dari itu memilih menerapkan *side scrolling* dikarenakan pada *game* yang akan dibangun sasaran *user* yang akan dibidik adalah dikisaran umur 9 tahun ke atas.

Untuk itu dibutuhkan solusi untuk mengenalkan sosok pahlawan yang bernama K.H Zaenal Mustofa dengan membangun sebuah *game,* Dengan judul **MEMBANGUN *GAME SIDE SCROLLING* SEJARAH PERJUANGAN K.H. ZAENAL MUSTOFA BERBASIS DESKTOP**. Dengan harapan anak – anak di Indonesia, khususnya di Tasikmalaya, bisa mengetahui sosok pahlawan yang bernama K.H. Zaenal Mustofa.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang diatas adalah bagaimana membangun *game side scrolling* sejarah perjuangan K.H. Zaenal Mustofa.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *Game Side Scrolling* Sejarah Perjuangan K.H. Zaenal Mustofa Berbasis Desktop.

Sedangkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengenalkan kepada anak – anak sosok pahlawan yang bernama K.H. Zaenal Mustofa melalui media *game*.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai maka di perlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam pelaksanaan skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini berbasis Desktop
2. *Game* ini dibangun dengan grafis 2D
3. *Game* ini *single player*
4. *Game* ini diperuntukan untuk anak dari umur 9 tahun keatas
5. Rekayasa perangkat lunak pembangunan aplikasi ini menggunakan pendekatan berorientasi objek. Serta Alat yang bantu yang digunakan adalah UML *(Unifed Modelling Language)*.
6. *Game* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Java*, menggunakan JDK 1.6 dan IDE GreenFoot 2.0.1.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu pengumpulan data dan pengembangan aplikasi.

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mangumpulkan literatur, jurnal, makalah dan bacaan - bacaan yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan.

   b. Observasi

      Pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan secara langsung maupun tidak langsung terhadap hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

   c. Wawancara

      Pengumpulan data dengan mengadakan kegiatan tanya - jawab baik secara langsung maupun tidak langsung kepada responden yang

dipandang memiliki peranan dalam kelangsungan kegiatan penelitian.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Analisis (Analysis)

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi.

b. Perancangan (Planning)

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Desain (Design)

   Tahap menggambarkan karakter-karakter *game*, baik itu objek karakter utama maupun objek lain yang akan digunakan dalam *game* nantinya.

d. Pengkodean (Coding)

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

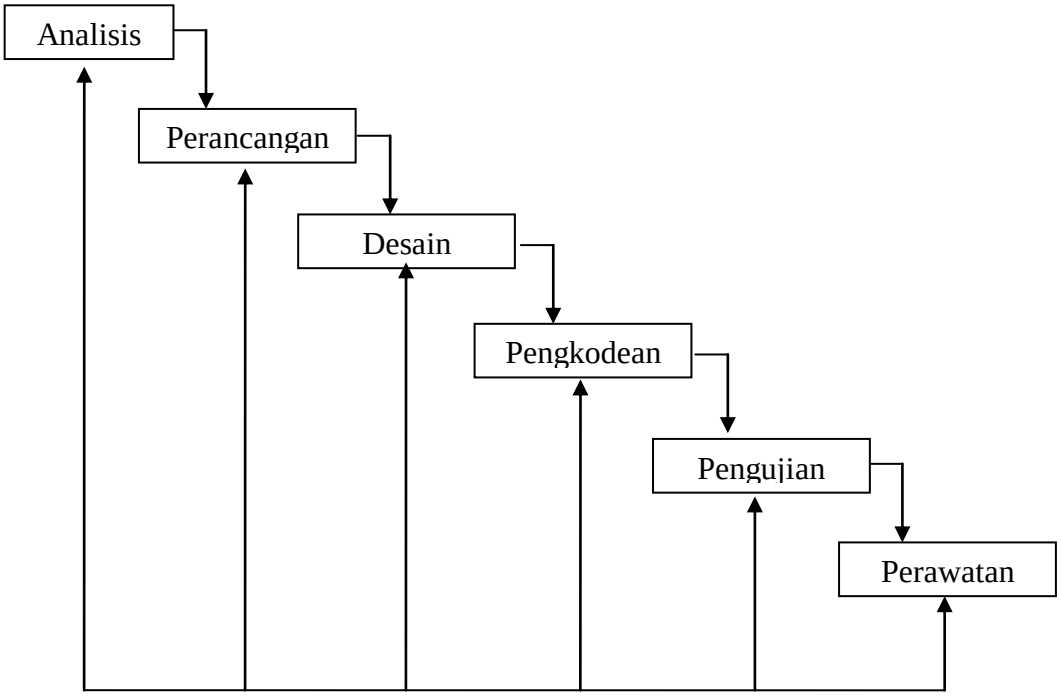
e. Pengujian (Testing)

   Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun dengan melakukan beberapa test pada aplikasi.

f. Perawatan (Maintenance)

   Merupakan tahap perawatan terhadap aplikasi yang telah dibangun dengan melakukan beberapa pemeliharaan secara berkala.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini tentang alur pengembangan aplikasi yang dibuat.



Gambar 1.1 Pengembangan Perangkat Lunak Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai *game* yang dibangun. Sitematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun *game*, teori-teori umum yang berkaitan dengan *game* sejarah perjuangan K.H. Zaenal Mustofa dan materi-materi pendukung lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menguraikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan yang memaparkan proses identifikasi masalah *game* yang akan dibangun, analisis kebutuhan dan perancangan antar muka yang menggambarkan rancangan *game* yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan *game* yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian *game* yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan *game* ini selanjutnya.