BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya adalah "daya dari budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan "kebudayaan" adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu. Wujud kebudayaan dibagi menjadi 3, wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada di dalam kepala-kepala, atau dengan perkataan lain, dalam alam pikiran warga masyarakat dimana kebudayaan bersangkutan itu hidup. Wujud kedua dari kebudayaan yang disebut sistem sosial, mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Wujud ketiga dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik, dan tak memerlukan banyak penjelasan karena berupa seluruh total dari hasil fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, maka sifatnya paling konkret dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan difoto [1].

Kepentingan budaya bagi suatu negara dan masyarakat bermacam-macam, salah satu kepentingannya adalah kebudayaan yang menjadi identitas bagi masyarakat pada suatu negara. Kebudayaan tersebut menjadi identitas suatu masyarakat karena keunikanya.

Pengenalan kebudayaan saat ini hanya ada di jenjang pendidikan dan sanggar-sanggar seni. Karena itu, kurangnya informasi tentang kebudayaan membuat kurangnya kesadaran untuk melestarikan kebudayaan yang berimbas punahnya kebudayaan. Disaat kurangnya informasi tentang kebudayaan, terjadi pengklaiman kebudayaan nasional oleh negara lain. Kebudayaan yang di klaim diantaranya kesenian reog ponorogo pada November 2007, selanjutnya pada Desember 2008 klaim atas lagu Rasa Sayange. Klaim batik pada Januari 2009. Tari pendet pada Agustus 2009 selanjutnya instrumen dan ansambel musik angklung pada Maret 2010 [2].

Untuk itu, agar lebih mengenal kebudayaan Indonesia dibuatlah game 2D Kebudayaan Indonesia, game dipilih karena saat ini game hampir digemari oleh

semua orang. Game 2D kebudayaan Indonesia bergenre fighting dan menjadikan kebudayaan Indonesia sebagai cerita utama dalam game, dengan harapan game ini memberikan informasi kebudayaan yang sekaligus memberi pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun game fighting dan menjadikan 4 kebudayaan Indonesia yang di klaim negara lain sebagai cerita utama dalam game.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi game fighting dan menjadikan kebudayaan Indonesia yang di klaim negara lain sebagai cerita utama dari game tersebut. Adapun tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah memberikan informasi sekaligus memberi pengetahuan tentang 4 kebudayaan Indonesia pada pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari perancangan dan pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Kebudayaan yang ada digame ini adalah “Batik”, “Angklung”, “Reog Ponorogo” dan “Tari Pendet”.
2. Aplikasi ini hanya bisa dimainkan pada komputer yang sudah terinstal Flash Media Player
3. Pembangun aplikasi yang dipakai adalah Adobe Flash dengan bahasa pemrograman ActionScript 2
4. Game ini adalah game single player
5. Genre dari game ini adalah fighting
6. Grafis game 2 Dimensi
7. Algoritma yang digunakan adalah algoritma pencarian
8. Game ini diperuntukan untuk user dengan usia 9-13 tahun

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode tahap pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

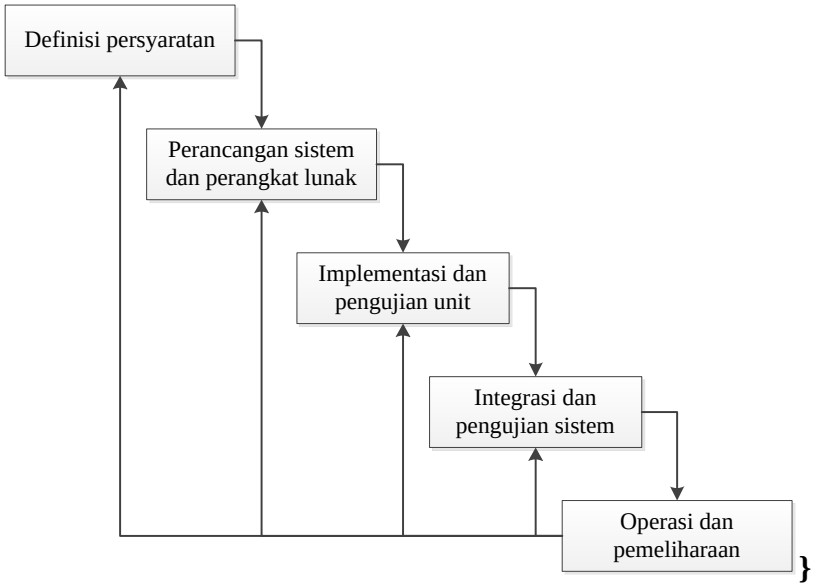
Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi kepustakaan. Mengumpulkan data-data yang didapat dari buku-buku panduan atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian. Dalam hal ini mencari buku-buku panduan ke perpustakaan dan memanfaatkan internet untuk mencari sumber tambahan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini mengadopsi model Waterfall. Model waterfall memiliki lima tahap/fase dalam membangun sebuah sistem yaitu:

1. Analisis dan pendefinisian persyaratan. Menganalisis genre yang akan digunakan dalam game, menentukan siapa yang akan menjadi tokoh didalam game, dan menentukan kebudayaan mana saja yang akan ditampilkan dalam game.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Sistem perangkat keras ini dengan cara menyiapkan komputer yang memenuhi persyaratan untuk perangkat lunak. Persyaratan sistem perangkat lunak dilakukan dengan cara menyiapkan tools perangkat lunak yang akan digunakan.
3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan menjadi sebuah game.
4. Integrasi dan pengujian sistem. Menguji game yang dibuat dari awal sampai akhir sebagai sistem yang lengkap, untuk menjamin semua kondisi terpenuhi dan tidak terjadi error atau bug pada program.
5. Operasi dan pemeliharaan. Fase ini dilakukan jika setelah game dijalankan terjadi error atau bug.

Proses perangkat lunak bukanlah model linear sederhana, tetapi melibatkan serangkaian iterasi kegiatan pengembangan [3]. Berikut gambar model waterfall.



Gambar 1.1 Model waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan game, kebudayaan Indonesia, artificial inteligence, algoritma yang digunakan dan tools yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis game yang akan dibangun, menganalisis kebutuhan non-fungsional, menganalisis kebutuhan fungsional, dan melakukan perancangan antar muka.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Mengimplementasikan aplikasi, melakukan pengujian alpha dengan metode white box dan black box, melakukan pengujian beta yang dilakukan kepada beberapa responden.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.