BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Pranoedjoe Poespaningrat "Wayang purwa merupakan hasil seni tradisi yang sudah melewati sejarah yang sangat panjang. Disebutkan bahwa pertunjukan bayang-bayang di Indonesia telah berlangsung sejak tahun 1500 SM". Namun sekarang ini kesenian wayang mulai kehilangan pasarnya dikarenakan hadirnya bentuk-bentuk kesenian modern yang telah mampu meminggirkan berbagai jenis hiburan lokal termasuk wayang. Seperti yang disebutkan oleh Soedarsono "Kehidupan seni pertunjukan tradisional yaitu seni pertunjukan wayang pada jaman modern atau jaman industri ini mendapat dua saingan berat yaitu seni pertunjukan modern dan seni pertunjukan massa"[1].

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada remaja yang berusia lebih dari 13 tahun, banyak remaja yang mengenal karakter Gatotkaca dengan kesaktiannya yang luar biasa dan memiliki sebutan otot kawat tulang besi dalam cerita pewayangan akan tetapi tidak mengetahui cerita hidup Gatotkaca. Padahal banyak sifat-sifat yang bisa di contoh dari Gatotkaca yang salah satunya yaitu sifat pemberani. Jika dibandingkan dengan karakter asing yang memiliki kesaktian mirip dengan Gatotkaca yaitu Superman, banyak generasi muda yang lebih menyukai Superman daripada Gatotkaca. Hal ini sesuai dengan hasil *survey* dari Bhangga Adi Putra Santoso yang menyimpulkan bahwa "tingkat pengetahuan dan minat generasi muda Indonesia saat ini tentang tokoh-tokoh dan cerita wayang masih rendah" [2].

Saat ini sudah ada g*ame* yang mengangkat tema seni pewayangan, salah satunya yaitu game Abimanyu Sang Ksatria Mahabrata. Dalam game Abimanyu Sang Ksatria Mahabrata yang mengangkat tema pewayangan namun tidak mengambil cerita asli tokoh pewayangan di dalam game. Padahal teknologi *game* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu ide kreatif untuk melestarikan kebudayaan

wayang. Teknologi *game* yang dikembangkan secara positif maka akan menghasilkan hasil yang positif juga, sehingga dengan ide kreatif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melestarikan kebudayaan pewayangan Indonesia.

Dari permasalahan inilah akan dibangun sebuah *game* yang berkaitan dengan cerita pewayangan Indonesia dengan judul "PEMBANGUNAN GAME 2D LEGENDA GATOTKACA BERBASIS DEKSTOP". Sehingga masalah yang dapat dilihat dari latar belakang tersebut dapat teratasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yaitu banyak remaja yang mengenal karakter Gatotkaca, akan tetapi tidak mengetahui cerita hidup Gatotkaca.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *game* yang mengambil sepenggal cerita tokoh pewayangan Gatotkaca.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengenalkan kembali cerita pewayangan khususnya cerita kehidupan Gatotkaca.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini terdapat batasan-batasan, agar permasalahan tidak terlalu melebar adapun batasan-batasan yang telah di tentukan adalah sebagai berikut :

1. Cerita legenda Gatotkaca yang di ambil yaitu dari Gatotkaca kecil (Jabang Tetuka) menuju dewasa, dengan sumber ceritanya dari halaman wayangprabu.com.
2. *Game* yang dibangun adalah *game* berbasis dekstop.
3. *Game* yang dihasilkan *multi* genre yaitu *beat 'em up,* labirin, dan *shoot 'em up*.
4. Grafis yang disajikan dalam *game* ini adalah grafis 2D.
5. *Game* ini hanya bisa dimainkan oleh 1 orang pemain.

6. Sasaran usia pengguna umur >13 tahun
7. Kecerdasan buatan yang digunakan yaitu Algoritma A*.
8. Metode analisis dalam pembangunan *game* ini adalah metode OOAD (*Object Oriented Analisys Design*).

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penelitian ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang meneliti suatu kondisi, suatu pemikiran ataupun suatu peristiwa masa sekarang yaitu dengan cara melakukan kuesioner terhadap sekelompok orang.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi pustaka

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper,* serta bacaan-bacaan yang terkait dengan pembangunan *game* Legenda Gatotkaca.

b. Kuesioner

   Kuesioner adalah sebuah alat pengumpulan data yang nantinya data tersebut akan diolah untuk menghasilkan informasi yang dapat menjawab permasalahan yang dijelaskan dalam latar belakang masalah. Kuesioner di tujukan kepada sekelompok remaja dengan usia lebih dari 13 tahun.

1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun *game* Legenda Gatotkaca ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara Waterfall. Menurut Roger S Pressman model waterfall terdapat 6 tahapan yang meliputi:

a. Analisis (*Analysis*)

   Analisis adalah tahap menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan fungsional, menganalisis kebutuhan *non*-fungsional, menganalisis kebutuhan

perangkat keras, menganalisis kebutuhan perangkat lunak dalam pembangunan *game*.

b. Perancangan (*Planning*)

Perancangan adalah tahap perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan game yang akan dibangun.

c. Desain (*Design*)

Desain adalah tahap menggambarkan karakter-karakter game, baik itu hero maupun background sebagai map yang akan digunakan.

d. Pengkodean (*Coding*)

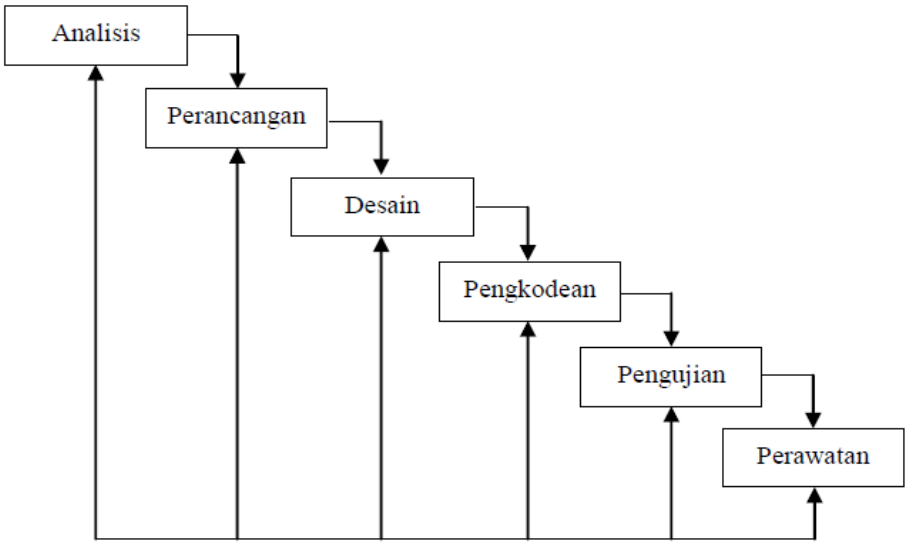
Pengkodean adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman.

e. Pengujian (*Testing*)

Pengujian adalah tahap pengujian alpha dan pengujian beta terhadap game yang dibangun.

f. Perawatan (*Maintenance*)

Perawatan adalah tahap perawatan terhadap *game* yang telah dibangun dengan melakukan beberapa pemeliharaan secara berkala.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar *game*, pengertian *game*, penjelasan yang berkaitan dengan *game* komputer, klasifikasi *game*, kecerdasan buatan, metode kecerdasan yang digunakan yaitu algoritma A*, tools yang akan digunakan dalam pembuatan Game Legenda Gatotkaca yaitu constuct 2 dan corel draw, serta teknik pengumpulan data.

BAB III. ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis *game* sejenis, analisis *game* yang akan dibangun, *storyline*, *gameplay*, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan *non*-fungsional, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, perancangan sistem, perancangan *game*, *storyboard*, perancangan antar muka, jaringan semantik, struktur menu.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi antar muka, pengujian sistem, pengujian alpha serta pengujian beta.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil yang di dapat selama penulisan skripsi game legenda gatotkaca dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil dari *game* yang dibangun.