BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fabel dalam dunia sastra dikenal sebagai cerita yang lakonnya berperangai seperti manusia. Fabel juga dapat didefinisikan sebagai cerita fiksi atau hasil rekaan imajinasi dan menggunakan binatang sebagai tokoh dalam cerita tersebut sehingga binatang tersebut berfikir dan bertindak layaknya manusia. Fabel merupakan jenis cerita yang pendek, sarat dengan pesan moral yang baik bagi pembacanya. Karena itulah fabel menjadi jenis cerita yang paling tepat untuk anak – anak, selain menghibur untuk usia mereka, anak - anak juga mendapat manfaat ekstra dari fabel, yakni memahami nilai - nilai moral yang baik bagi perkembangan anak **[2]**. Cerita "*kancil dan buaya*" adalah salah satu cerita fabel yang dimiliki oleh Indonesia, cerita yang asalnya dari Kalimantan barat ini menceritakan tentang kancil yang akan mencari makanan dan bertemu dengan buaya di sungai yang akan kancil sebrangi. Dalam cerita ini memiliki hikmah bahwa kancil adalah hewan yang kecil, namun kancil sangat cerdas, sehingga dapat menipu daya buaya yang badannya lebih besar dari kancil **[4]**.

Menurut Sapardi Djoko Damono Guru besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, dongeng atau cerita rakyat harus berubah mengikuti perkembangan zaman, sebab cerita sastra yang tidak diubah akan ditinggalkan atau terkubur. Menurutnya, tradisi adalah sebuah proses dan cara mempertahankan tradisi sastra adalah dengan mengembangkan kreativitas **[5]**.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diambil kepada 36 orang, dapat disimpulkan bahwa cerita fabel sekarang semakin kurang diminati oleh anak – anak, anak lebih senang bermain *game* dibandingkan mendengarkan orang tuanya, kakaknya atau saudaranya membacakan cerita fabel. Sebagian orang tua lebih memilih membiarkan anaknya bermain *game* dari pada membacakan cerita fabel kepada anak. Banyak

game yang dimainkan oleh anak, tetapi *game* yang dimainkan oleh anak belum mendidik hanya sebagai hiburan belaka, dan *game* yang anak mainkan belum menambah wawasan tentang beragamnya cerita fabel Indonesia kepada anak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan game yang mengandung cerita fable didalamnya dan dapat dimainkan secara interaktif oleh anak.

Sekarang *game* bukan hanya dapat dimainkan di pc saja, tapi sudah banyak *game* yang dimainkan secara *mobile*. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa anak - anak jaman sekarang sudah dapat menggunakan ponsel *mobile* seperti Android dan Iphone, sudah banyak pula *game* yang terdapat pada ke dua sistem operasi tersebut sehingga banyak anak - anak yang sudah terbiasa bahkan sudah mahir bermain game di ponsel *mobile*. Oleh karena itu aplikasi *game* cerita rakyat fable ini akan dikemas secara *mobile*.

Dengan adanya *game* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi orang tua agar anak-anak mereka dapat bermain *game* yang bukan hanya mengandung unsur permainan dan hiburan saja didalamnya, tetapi mengandung usur cerita fabel Indonesia dan dapat merangsang rasa ingin tahun anak tentang beragamnya cerita fabel di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah yang bisa diambil ialah bagaimana membangun aplikasi *game* cerita rakyat fabel.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti sebelumnya, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah *game* 2D yang ber-*genre Adventure*. Tujuan dari pembangunan aplikasi *game* 2D Fabel "*Kancil dan Buaya*" ini adalah :

a. Mengenalkan kembali cerita fabel *"Si Kancil dan Buaya"*.

b. Menjadikan cerita si kancil dan buaya kedalam game yang interaktif, menarik dan menyenangkan.
c. Menarik minat anak terhadap cerita rakyat fabel.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup penelitian skripsi ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* ini dibuat untuk dimainkan oleh anak-anak usia 7 sampai 12 tahun.
2. Aplikasi game ini hanya menceritakan tentang cerita fabel indonesia "*Si Kancil dan Buaya*".
3. Pembuatan aplikasi ini berbasis *mobile application*.
4. Proses berjalannya aplikasi *game* ini yaitu si pemain akan memainkan karakter utama dalam cerita yaitu si kancil.
5. Alur permainan dalam *game* ini adalah sequensial, yaitu pemain harus menyelesaikan terlebih dahulu permainan yang ada baru dapat bermain permainan selanjutnya.
6. Tidak ada pemilihan level permainan.
7. Metode analisis dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode OOAD (*Object Oriented Analisys Design*), dimana penggambaran pemodelan fungsionalnya menggunakan *use case*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1. Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan pembangunan aplikasi *game* cerita rakyat fabel.

b. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan cara membagikan lembaran – lembaran kuesioner kepada responden agar mereka memilih jawabannya atau mengemukakan jawaban mereka sendiri.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *Waterfall*, yang meliputi beberapa proses di antaranya:

a. Analisis Kebutuhan dan Definisi (*Requirement Analysis and Definition*)

Dalam tahap ini akan ditentukan apa saja yang dibutuhkan dalam pembangunan *game* cerita fabel, membuat *story line* agar dapat diketahui algoritma/AI apa saja yang diperlukan, target device yang akan digunakan untuk memainkan *game* ini.

b. Sistem dan Disain Software (*System and Software Design*)

Yang dilakukan ditahap ini adalah pengembangan dari proses analisis kebutuhan, yaitu menganalisis kebutuhan *game*, menganalisis antarmuka *game*, dan menganalisis fungsi-fungsi yang akan diterapkan paga *game*. Dilakukan juga perancangan struktur data *game*, arsitektur *game*, rincian prosedur dan karakter antarmuka *game*.

c. Implementasi dan Pengujian (*Implementation and Unit Testing*)

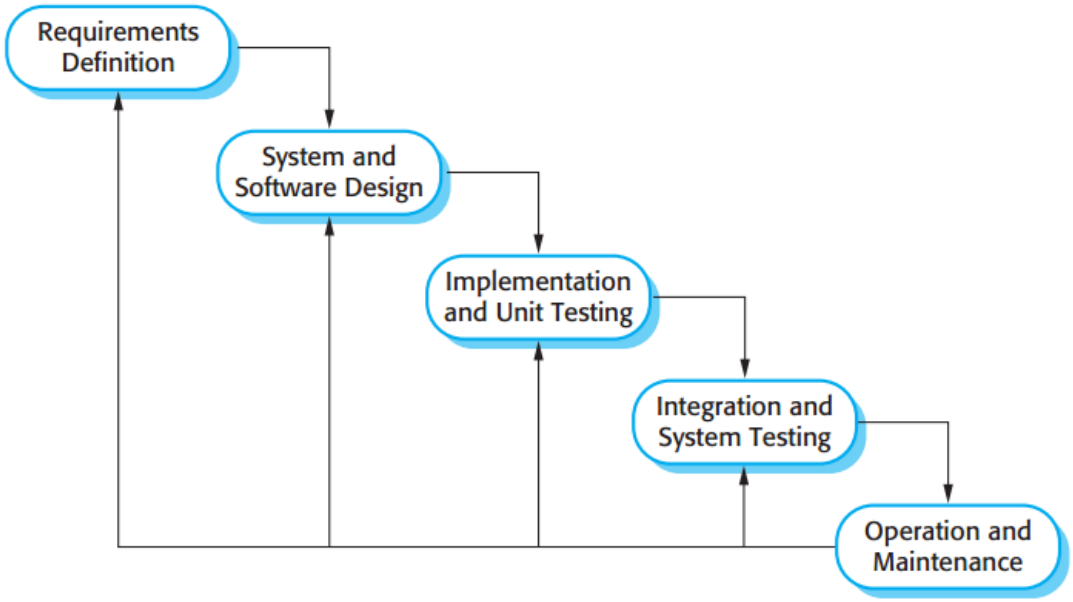
Dalam tahap ini desain program mulai diaplikasikan kedalam bahasa pemrograman dan *game engine* yang dipakai dan langsung di uji secara unit.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integtarion and System Setting*)

Tahap ini dilakukan pengujian program secara keseluruhan dari awal program sampai akhir program.

e. Pengoprasian dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenence*)

Program dioperasikan dan sesuai desain awal dan target pengguna, serta dilakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi dan kondisi yang terjadi pada waktu pengoprasian program.



Gambar 1.1 *Waterfall Model.*[1]

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 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang permasalahan pembangunan *game* cerita rakyat fabel, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dasar dan teori yang mendukung dalam pembangunan *game* yaitu, pengertian cerita fabel, cerita si kancil dan buaya, pengertian *game*, klasifikasi *game*, AI, *tools*, Konsep UML, algoritma pencarian, dan metode pengujian yang digunakan untuk pembangunan *game*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang berhubungan dengan pembangunan *game*, meliputi analisis game sejenis, analisis game yang dikembangkan, analisis kebutuhan fungsional, analisis dan kebutuhan non-fungsional, *use case*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, perancangan sistem, perancangan struktur *menu*, perancangan antar muka, jaringan semantik, dan perancangan berbasis objek.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan tentang implementasi perancangan *game* cerita fabel yang dibahas di Bab III, meliputi implementasi, implementasi antar muka, pengujian sistem yang telah dibangun dengan metode pengujian Black box dan White Box untuk mengetahui fungsionalitas pada *game* yang dibangun.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rngkuman dari hasil pengujian perangkat lunak dan saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.