BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wayang Golek adalah bentuk pertunjukan boneka kayu dengan ukiran berkarakter Sunda. Pertunjukan ini biasanya dilakukan malam hari mulai pukul 22.00 hingga dini hari atau sekitar pukul 04.00, mengambil cerita dari evos Ramayana karya Valmiki atau Mahabrata karya Vyasa. [1] Wayang golek selain sebagai koleksi, hiasan, dan suvenir wayang golek juga digunakan sebagai pentas. Di Bandung ada 2 tempat yang bergerak pada bidang wayang golek berlokasi di Baleendah Bandung yaitu Giri Laya dan Giri Harja. Giri Laya dengan pembuatan wayang goleknya dan Giri Harja dengan pementasan wayang nya. Keduanya sama-sama ingin melestarikan seni budaya asli Indonesia. Salah satu upaya untuk melestarikan wayang golek adalah dengan cara membuat wayang golek.

Berdasarkan kuesioner yang disebar kepada 86 responden, didapatkan hasil 80 responden atau 93 % responden tidak mengetahui cara membuat wayang golek dan 78 responden membutuhkan tutorial membuat wayang golek. Informasi cara membuat wayang golek tidak mudah diketahui oleh masyarakat umum. Hal ini disebabkan tidak semua wilayah terdapat pengrajin wayang golek dan juga ketika ada pengrajin wayang golek, belum tentu pengrajin tersebut mempunyai tempat pelatihan dan saat mempunyai tempat pelatihan, kendala yang muncul adalah tidak adanya pengenalan dasar cara membuat wayang golek menggunakan suatu media pembelajaran karena ketika ada media pembelajaran yang mengenalkan cara membuat wayang golek pihak pengrajin tidak perlu kerepotan untuk mempersiapkan alat-alat dan bahan-bahan dan tentunya hal tersebut bisa diakses oleh masyarakat umum, tutur bapak suyanto.

Penyampaian informasi kepada masyarakat umum dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah melalui *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar masyarakat umum terhadap materi pembelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan masyarakat umum bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi pun semakin beragam. Saat ini, penggunaan perangkat mobile sebagai alternatif media pembelajaran untuk masyarakat umum semakin disukai. Hal ini dapat disebabkan karena perangkat mobile memiliki layar sebagai media visual yang cukup nyaman, dan juga sangat mudah dan praktis untuk dibawa. Maka dari itu, alangkah baiknya apabila perangkat mobile ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk penyampaian informasi edukasi, seperti *game* edukasi yang membantu mengajarkan tentang pengenalan dasar cara membuat wayang golek.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat dirumuskan masalahnya yaitu Bagaimana membangun suatu media pembelajaran pembuatan wayang golek berbasis *mobile*?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah "Membangun *Game* Pembuatan Wayang Golek Berbasis *Mobile*".

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan simulasi langkah-langkah pembentukan wayang golek.
2. Mengenalkan dasar membuat wayang golek.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi ini diperuntungkan untuk masyarakat umum.
2. Studi kasus dilakukan di Giri Laya Jelekong Kabupaten Bandung.
3. Analisis perancangan perangkat lunak menggunakan OOAD (*Object Oriented Analisis and Design*).
4. Aplikasi ini berbasis mobile dengan sistem operasi Android.
5. *Game* ditampilkan dalam bentuk 2D.
6. *Game* ini merupakan *game* edukasi pengenalan pembuatan wayang golek.
7. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu pemain.

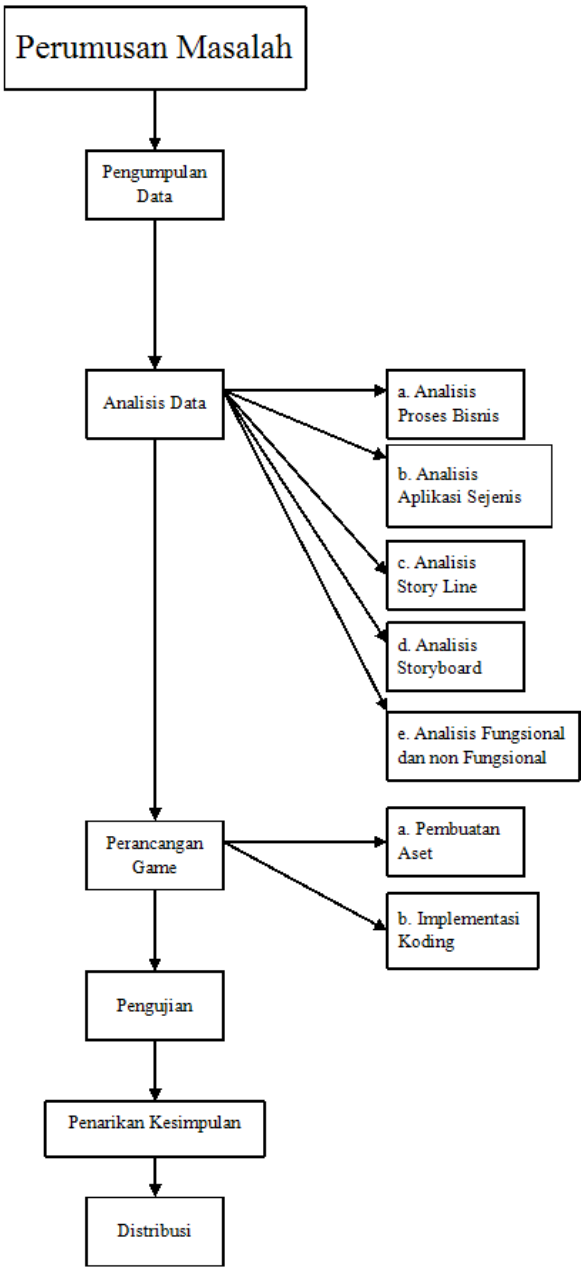
8. Skala perhitungan data kuesioner yang digunakan adalah Skala Likert

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun game membuat wayang golek ini adalah metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sitem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang sebagai gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. [2] Adapun metodologi penelitian meliputi kerangka penelitian dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Kerangka Penelitian

Adapun kerangka penelitiannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1 Alur Penelitian

1.5.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu tahapan dimana mengumpulkan data-data yang akan digunakan untuk penelitian.

1.5.1.2 Analisis Data

Berikut ini adalah tahapan analisis data :

a. Analisis Proses Bisnis adalah tahapan menganalisa proses pembuatan wayang golek di Giri Laya
b. Analisis Aplikasi Sejenis adalah tahapan menganalisa aplikasi yang sama dengan aplikasi yang akan dibangun
c. Analisis Story Line adalah pembuatan alur cerita dari aplikasi game yang akan dibangun.
d. Analisis Story Board adalah suatu cara untuk menerapkan story line / untuk perancangan antar muka.
e. Analisis Fungsional dan Non Fungsional adalah suatu tahap menganalisa secara fungsional maupun non fungsional.

1.5.1.3 Perancangan Game

Berikut ini adalah tahapan perancangan game :

a. Pembuatan Asset adalah tahapan mengumpulkan/ membuat material yang diperlukan untuk game yang dibangun.
b. Implementasi Koding adalah tahapan menerapkan koding kepada aset yang telah dikumpulkan/dibuat.

1.5.1.4 Pengujian

Tahapan ini adalah menguji game yang telah dibuat.

1.5.1.5 Penarikan Kesimpulan

Tahapan dimana penarikan kesimpulan dari implemntasi dan hasil uji coba yang dilakukan.

1.5.1.6 Distribusi

Tahapan pendistribusian game.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Menurut Blitz Game Studio, metodologi pengembangan game terdiri dari enam tahap, yaitu pitch, pre-production, main production, alpha, beta, dan master.

Keenam tahap ini harus berurutan dalam praktiknya. Berikut adalah GDLC yang ditunjukkan seperti pada gambar 1.2



Gambar 1.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Berikut adalah penjelasan dari Gambar 1.2 :

1. *Pitch*
   Tahap pitch adalah tahap persiapan / konsep dasar dari game yang akan dibangun.
2. *Pre-Production*
   Tahap pre-production adalah tahap perancangan desain game.
3. *Main Production*
   Tahap main production adalah tahap pembuatan aset dan implementasi
4. *Alpha*
   Tahap alpha adalah tahap pengujian dimana pengecekan berupa aset yang masih belum selesai tetapi game yang dimainkan sudah bisa sampai akhir.
5. *Beta*
   Tahap beta adalah tahap pengujian dimana semua aset sudah ada dan sudah selesai, namun masih ada kesalah (*bugs*)
6. *Master*
   Tahap master adalah tahap pendistribusian game. [19]

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini enguraikan tentang analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis aplikasi sejenis, analisis mater, pembuatan story board, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi tentang sistem yang dibangun, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba yang dilakukan, serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan di masa yang akan datang.