

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game. Perkembangan game saat ini dapat menarik masyarakat mulai anak-anak hingga dewasa (Bangun Prastowo, 2012:1). Maka dari itu, penulis termotivasi untuk merancang dan membangun suatu aplikasi *Game* pada *mobile phone* bersistem operasi *Android* dengan bentuk aplikasi yang menyajikan suatu *Game Android* dengan rasa yang berbeda dari sebuah *Game* lainnya, dengan menu-menu yang memudahkan pengguna untuk lebih *interaktif*, tidak harus selalu bermain di rumah, hal ini bertujuan agar pengguna akan lebih mudah untuk memainkannya dimanapun dan kapanpun tanpa mengalami kesulitan. Sehubungan dengan itu Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan. Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang universal, salah satu contohnya adalah perwayangan (Sujarno, 2003:1). Wayang adalah budaya yang dominan bagi masyarakat Indonesia dan menjadi bagian warisan sejarah budaya luhur bangsa. (Michael Tirta, 2007:1). Dengan mengangkat tema perwayangan di dunia game diharapkan masyarakat lebih intensif dalam mempelajari karakteristik dan budaya Indonesia khususnya perwayangan.

Peran Punakawan dalam menanamkan karakter pada masyarakat Bendosewu di dalam pertunjukan wayang kulit yaitu seperti halnya menjadi penasehat para kesatria, penghibur, kritisi sosial, bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Hal ini selaras dengan pernyataan Kresna, (2013:36) bahwa punakawan

seacara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia, mereka adalah tokoh multiperan yang dapat menjadi penasehat para penguasa atau satria, bahkan dewa.

Nilai-nilai moral atau pesan-pesan moral dapat dipetik dialog percakapan secara tersirat maupun tersurat antar tokoh punakawan maupun dengan tokoh pewayangan yang lain. Hal ini selaras dengan pendapat Purnamasari (2013:18-19). Melalui cerita, masyarakat dapat melihat secara langsung bagaimana karakter-karakter yang dimiliki oleh tokoh wayang dan bisa mengambil pesan moral yang ada di dalam cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Mengenalkan karakteristik Punakawan melalui media game android pada anak-anak usia 7 – 10 tahun.

1.3 Tujuan Penelitian

Menceritakan cerita punakawan melalui permainan digital guna melestarikan kembali lakon punakawan dalam bentuk game 3D berbasis Android.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada game punakawan ini, yaitu:

- Ø Game bergenre Casual
- Ø Karakter yang digunakan adalah tokoh punakawan (Semar, Bagong, Gareng, dan Petruk)

- Ø Aksesoris karakter yang digunakan sesuai karakteristik asli setiap tokoh
- Ø Jalan cerita setiap tokoh disesuaikan dengan cerita perwayangan punakawan “Bagong Labuh”
- Ø Map bertemakan kerajaan dan hutan
- Ø Game Berbasis Android
- Ø Game bersifat single player

1.5 Manfaat Penelitian

Game 3D punakawan ini memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- Ø Menambah pengetahuan tentang tokoh dan cerita wayang punakawan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Obyek dan Waktu Penelitian

Perancangan Game 3D dengan Karakter Punakawan sebagai Media Pengenalan tokoh punakawan ini menggunakan model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif kualitatif, dimana menggariskan langkahlangkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Model yang bersifat deskriptif adalah menjelaskan suatu keadaan mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak, sejauh mana dan sebagainya (Arikunto, 2009).

Metode yang digunakan dalam pembuatan Game Punakawan ini adalah sebagai berikut

1. Tempat dan waktu

Tempat : Kampus STIKI Malang

Waktu : Enam bulan (Juli 2015 – Desember 2015)

Jadwal : Terdapat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

Tahapan	Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan	■																							
Desain Model		■	■	■																				
Desain Map			■	■	■																			
Perancangan Gameplay					■	■	■	■																
Sistemasi Hardware						■	■	■																
Perancangan engine dan visual							■	■	■	■	■	■												
Implementasi											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Uji Coba																					■	■	■	■

2. Bahan dan Alat

a. *Hardware* : Komputer dan Android

b. *Software* : *Blender3D, Unity 3D, Ms. Office dan Photoshop, Android Studio*

c. *Bahan* : Artikel sejarah punakawan dan Model 3D

1.6.2 Pengumpulan data dan informasi

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dan informasi diantaranya adalah pengetahuan tentang cerita dan karakteristik pada tokoh punakawan. Kemudian untuk data sekunder dilakukan dengan cara mencari artikel dan pembahasan tentang pembuatan game berbasis android.

1.6.3 Prosedur penelitian

Langkah-langkah untuk melakukan penelitian meliputi:

1. Mempelajari cerita dan karakteristik punakawan
2. Membuat objek-objek dan desain yang diperlukan dalam pembuatan game
3. Penggabungan object 3D dengan program
4. Membuat animasi dan program untuk aplikasi game
5. Pengujian dan evaluasi guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari game yang dibuat

1.6.4 Perencanaan

Berdasarkan produk utama dari perancangan ini adalah Game 3D dengan Karakter Punakawan sebagai tokoh utama. Game ini berisi tentang pengenalan tokoh punakawan yang dikemas dalam bentuk game casual, dimana pemain harus menyelesaikan misi pada setiap stage sesuai dengan cerita sejarah punakawan. Agar pemain dapat menyelesaikan permainan, pemain harus mencapai point tertentu untuk membuka stage selanjutnya. Pemain diberi kesempatan untuk

menyimpan data pada saat permainan berakhir, maka pemain dapat meneruskan permainannya sesuai stage yang di simpan tanpa harus mengulang dari awal.