

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Video Game* dikalangan masyarakat sudah tidak asing, baik itu anak-anak remaja bahkan orang dewasa sekalipun *Video Game* itu sendiri adalah sebuah gambar atau visual yang dapat memberikan respon ketika memberikan perintah-perintah tertentu menggunakan alat control pada sistem elektronik. Perkembangan *game* itu sendiri semakin pesat juga dengan adanya perkembangan dari perangkat *smartphone android*, ada banyak jenis macam dari *game* itu sendiri, baik yang 2 Dimensi (2D) sampai 3 Dimensi (3D).

*Game* adalah sarana untuk mengisi waktu luang yang digemari dari segala kalangan dari anak-anak sampai dewasa yang banyak dimainkan dalam waktu senggang. Apalagi di zaman sekarang terhadap banyaknya perkembangan dari *smartphone Android*, itu juga yang menunjukkan salah satu perkembangan pesat dalam industri *mobile game* dan juga industri *game* itu sendiri, karena sekarang para *User* bisa mengunduh *game* secara gratis dengan berbagai pilihan jenis-jenis *game* yang diinginkan. *Game* yang hendak dirancang adalah tentang pengenalan tentang *Character* dari pewayangan itu sendiri, karena pada masyarakat zaman sekarang sudah banyak dari masyarakat sudah jarang melihat atau tahu menahu tentang pewayangan atau *Character* yang ada pada kegiatan pewayangan ini yang akan dikembangkan pada *Platform smartphone* dengan menggunakan *software* yang bersifat *open-source*.

*Game Endless Running* seperti namanya adalah sebuah permainan yang mengharuskan *player* atau pemain untuk menghindari segala halangan atau *obstacle* yang menghadangnya, terdapat juga beberapa *item* untuk penambah skor. *Game* jenis ini juga adalah *sub genre* dari *game* berjenis *Arcade* yang melatih koordinasi tangan

si player dan otak player karena game ini semakin lama , laju atau pergerakan Character yang akan semakin cepat dalam game ini , dan kecepatan spawn atau munculnya obstacle akan semakin cepat dan muncul secara random.

Pada *game* jenis ini akan semakin banyak dan semakin susah. *Endless runner* cocok digunakan sebagai pengenalan dalam *character* pewayangan,itu karena *game endless runner* itu adalah *sub genre* dari *genre game arcade* ,dimana pada *genre* ini tidak ada tujuan sama sekali dan hanya bertujuan untuk memperbanyak *score* dan menaikkan *stage* atau tantangan yang akan dilalui *game arcade* ini sangat cocok dan banyak digemari anak-anak, karena menstimulasi otak untuk lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan dengan waktu yang singkat. Alasan lainnya adalah karena tombol atau *control* dari *game genre* ini sangat *simple* dan sederhana. Seperti yang disebutkan diawal,*game* semacam ini mampu membuat otak,mata,dan tangan dapat berkoordinasi dengan baik. Selain itu *game* seperti ini dapat membantu anak untuk lebih berkonsentrasi. Dan juga dapat dijadikan pengenalan dalam pendidikan anak dengan cara melatih koordinasi indera yang ada pada *user*.

Pewayangan adalah seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya, juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. Pada zaman dahulu juga digunakan sebagai sarana penyebaran agama oleh beberapa wali yang ada ditanah jawa, kemudian karena itu wayang atau pewayangan ini dulu sangat digemari sebagai hiburan publik atau hiburan untuk masyarakat namun sekarang sudah mulai menghilang karena tergerus dengan budaya atau hiburan dari luar negeri.

Minat anak muda pada zaman sekarang telah menurun drastis dikarenakan perkembangan teknologi yang menjadikan pertunjukan wayang mulai ditinggalkan oleh kalangan muda, untungnya pertunjukan wayang masih diminati

segelintir orang. Namun mirisnya pada zaman sekarang kebanyakan dari mereka yang meminati atau masih senang melihat pertunjukan wayang adalah warga mancanegara atau turis asing yang menaruh minat lebih terhadap pertunjukan wayang karena berpikiran bahwa tradisi atau budaya wayang itu unik dan memiliki unsur budaya yang kental.

*Game* dengan tema pewayangan telah dibuat sebelumnya, namun terbilang sedikit dan menggunakan *platform* yang berbeda, seperti pada jurnal “pembuatan visualisasi cerita hanoman secara interaktif untuk anak umur 7-10 tahun yang menceritakan tentang hanoman” pada penelitian ini memang membahas tentang misi yang diemban oleh hanoman untuk menyelamatkan dewi sita dari dasamuka rahwana, namun penelitian ini hanya sebatas menampilkan adegan atau cerita yang terjadi seperti pada ceritanya, kekurangan lainnya adalah bahwa ini dikembangkan dengan *software adobe illustrator* yang hanya memungkinkan untuk menampilkan gambar atau ilustrasi saja (Honggo Wijoyo,2014).

*Game* “Hanoman Gesit” adalah salah satu *game* yang bertipe *side-scrolling* yang berlatar belakang cerita pewayangan dimana dewi sita istri ramawijaya diculik oleh rahwana dasamuka dan disekap di taman argasok, alengka, kemudian rama memerintahkan hanoman untuk menuju kesana dan menyelamatkan dewi sita, dalam *game* ini terdapat 3 level berbeda yang harus dilewati pemain untuk menyelesaikan permainan, karena berlevel jadinya tidak terlalu banyak rintangan (Ramadhan Adhi Chandra,2015)

Berdasarkan dari jurnal-jurnal tadi maka dibuatlah *game* dengan tema pewayangan yang bertujuan memperkenalkan superhero gatotkaca yang memiliki sebutan otot kawat tulang besi. Dengan harapan *game* ini dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya pewayangan yang sudah hampir terkikis oleh budaya barat, dan dengan harapan agar orang-orang dapat mengenali bagaimana kekuatan dari legenda pewayangan yang kisahnya turun menurun ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Diatas,maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah *Game* yang dibuat dapat mengenalkan *Character* pewayangan dan diterima semua kalangan?
2. Fitur baru apa saja yang bisa diterapkan pada *game* ini ?
3. Bagaimana merancang *game* “Gatorkaca Adventure :Mighty Legend”?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada latar belakang diatas adalah :

1. Pemrograman pada *Game* ini menggunakan Software Unity,Inkscape
2. Permodelan digunakan menggunakan permodelan 2D
3. *Character* yang digunakan adalah “Gatorkaca”

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* edukasi pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cerita dan keunikan dari *Character* “Gatorkaca” di Indonesia
2. Mengetahui cara pengimplentasian aplikasi *game* pengenalan dan edukasi pada *Platform android*
3. Menunjukkan keunikan tersendiri dari *game* ini

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dihasilkan dari *game* yang akan dibuat ini adalah :

1. Membuat *game* yang dapat menjadi sarana untuk hiburan yang menyenangkan.
2. Melatih koordinasi tangan dan mata dengan *game* jenis seperti ini.

