

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan salah satu nilai budaya yang patut dilestarikan dan diperkenalkan keberadaanya. Indonesia memiliki berbagai macam jenis kebudayaan, salah satunya adalah karapan sapi. Karapan sapi merupakan budaya Indonesia yang dimiliki oleh masyarakat Madura. Akan tetapi kebudayaan karapan sapi masih kurang dikenal masyarakat Indonesia diluar kalangan masyarakat Madura. Hal tersebut salah satunya dikarenakan perlombaan *race* hewan kebanyakan lebih sering diidentikkan dengan pacuan kuda. Adanya fenomena tersebut membuat karapan sapi yang merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia menjadi kurang populer. Melihat latar belakang di atas, penulis berinisiatif membuat suatu media publikasi berupa *game* edukasi yang terinspirasi dari kebudayaan karapan sapi di Indonesia.

*Game* merupakan salah satu media hiburan yang digunakan masyarakat untuk menghilangkan kejemuhan ataupun hanya untuk mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, *game* juga dapat menjadi media pembelajaran dan publikasi. Pembuatan game karapan sapi merupakan *game* yang dibuat dengan latar belakang kebudayaan dan selain bertujuan sebagai sarana hiburan, juga memberikan pendidikan tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.

*Game* karapan sapi yang berkategori *endless runner* ini menggunakan grafis 2D. Dalam pembuatan *modeling* 2D arena dan karakter penulis menggunakan *software modeling* 2D. Untuk implementasi dari 2D *modeling* akan menggunakan sebuah *game engine* yang kemudian akan dilakukan proses *controlling* dan *coding* sesuai dengan skenario *game*.

Pembuatan *game* karapan sapi ini dibuat supaya nilai budaya dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif. Secara sadar maupun tidak sadar, ketika seorang individu memainkan *game* bertema budaya maka individu tersebut akan memahami sedikit demi sedikit tentang budaya tersebut. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan

kegemaran masyarakat dalam bermain *game* make nilai budaya karapan sapi pun akan lebih mudah diterima dan dipahami.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terbentuklah rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menyajikan materi pembelajaran mengenai kebudayaan madura?
- b. Bagaimana cara mendesain *object* 2D dan karakter yang terdapat di dalam *game* karapan sapi ?
- c. Bagaimana cara mengimplementasikan *object* 2D ke dalam skenario *game* yang terdapat di dalam *game* karapan sapi ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disebutkan agar pembuatan proposal ini tidak melebihi batasan yang ada, berikut beberapa batasan yang telah teridentifikasi:

- a. Game karapan sapi ini bergenre *endless running*
- b. Game yang dilakukan adalah *player* mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya
- c. Objek atau karakter yang digunakan pada saat menjalankan game adalah penunggang,sapi,dan kereta tunggangan
- d. Tools yang digunakan Adobe Photoshop, Corel Draw dan Unity

## 1.4 Tujuan

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat desain karakter *game* dan arena *game* Karapan Sapi 2D yang sesuai dengan kebudayaan karapan sapi Madura.

### **1.5 Manfaat**

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

- a. Membuat *game* yang akan menjadi sarana hiburan untuk masyarakat umum
- b. Melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan madura pada masyarakat umum