

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna, dengan anugerah akal dan pikiran. Dengan kemampuan yang dimiliki itu, manusia menciptakan karya untuk kelangsungan hidup. Hasil cipta karya, karsa, rasa itu disebut budaya. Sehingga, unsur dan wujud dari kebudayaan tersebut menjadi bukti pemaksimalan anugerah yang diberikan Tuhan. Pemikiran manusia telah berkembang dengan pesat, maju dari masa ke masa. Hal itu membuat kemajuan dan perubahan untuk menciptakan budaya yang berkembang. Teknologi adalah bentuk dari perkembangan budaya tersebut.

Teknologi yang berkembang dengan pesat, meliputi berbagai aspek kehidupan manusia. Sulit untuk memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan sudah merupakan suatu kebutuhan. Gadget yang merupakan produk teknologi kian merebak dan menimbulkan gejala sosial baru. Tidak hanya kalangan tua, remaja dan anak-anak dengan mudah memiliki gadget. Hal ini dianggap sebagai kebutuhan dan gaya hidup.

Kemajuan teknologi mengakibatkan terciptanya globalisasi. Globalisasi tidak hanya menjanjikan manfaat, namun juga berbagai macam pengaruh negatif pun bermunculan. Seperti hilangnya identitas asli suatu negara atau bangsa. Hal ini pun yang dirasakan di Indonesia.

Yang terjadi sekarang, budaya Indonesia sudah mulai dirasakan memudar sedikit demi sedikit, yang sudah mulai tergantikan dengan masuknya budaya-budaya asing. Ini adalah kondisi yang sangat disayangkan, di mana negara-negara lain dengan sibuknya mempromosikan kebudayaan masing-masing untuk menarik perhatian calon wisatawan.

Mencintai produk dalam negeri dan budaya bangsa sendiri adalah langkah yang sangat tepat dalam mengantisipasi pengaruh negatif yang muncul akibat globalisasi. Salah satu jenis kebudayaan Indonesia yang paling penting adalah wayang.

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Tak ada bukti yang menunjukkan wayang telah ada sebelum agama Hindu menyebar di Asia Selatan. Diperkirakan seni pertunjukan dibawa masuk oleh pedagang India. Namun, kearifan lokal dan kebudayaan yang ada sebelum masuknya Hindu menyatu dengan perkembangan seni pertunjukan yang masuk memberi warna tersendiri pada seni pertunjukan di Indonesia. Sampai saat ini, catatan awal yang bisa didapat tentang pertunjukan wayang berasal dari Prasasti Balitung di Abad ke 4 yang berbunyi si Galigi mawayang.

Menurut survei sederhana oleh akun yang bernama Rapopo pada Yahoo! Answer pada 2010 tentang "Ya/Tidak Suka Menonton Wayang", dari 19 responden menjawab hanya 3 yang menyukai, 16 sisanya kurang menyukai karena tidak menarik dan membosankan [1].

Sedangkan menurut survei sederhana oleh akun bernama Dévíl Dúck pada Yahoo! Answer pada 2010 tentang “Ya/Tidak Kalau Anda Suka Main Game”, dari 30 responden hanya 5 yang tidak menyukai, 25 sisanya menjawab menyukai [2]. Hal ini menjadi sesuatu hal yang menyedihkan bagi bangsa Indonesia.

Oleh karena kegemaran anak-anak dan remaja terhadap game, perlunya menumbuhkan sikap nasionalisme sejak dini maka direncanakanlah pembuatan game pewayangan yang interaktif untuk mengingatkan kembali terhadap kisah pewayangan dan mengenalkan pewayangan ke kalangan masyarakat Indonesia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun beberapa aspek yang nantinya akan dibahas dalam pembuatan aplikasi Proyek Akhir ini :

- a. bagaimana membuat skenario desain game pewayangan yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya?
- b. bagaimana mengimplementasikan desain game ke dalam bentuk game berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari Proyek Akhir yang dibuat :

- a. Game ini diimplementasikan pada smartphone berbasis Android.
- b. Game ini khusus menceritakan kisah Arjuna yang dikutip dalam kisah “Arjuna Wiwaha” karangan Mpu Kanwa yang ditulis kembali dalam buku “Kalangwan – Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang” 1983 pada halaman 298-302 oleh P.J. Zoetmulder.
- c. Target user dalam aplikasi ini adalah anak-anak hingga remaja dengan asumsi bahwa:
 - Tidak memiliki keterbelakangan mental dan tidak memiliki kekurangan penglihatan serta navigasi dalam game.
 - Mengetahui pentingnya cinta budaya dan bela negara sesuai silabus yang diajarkan.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan game ini :

- a. membuat skenario desain game pewayangan yang menarik dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya.
- b. mengimplementasikan desain game ke dalam bentuk game berbasis android.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap studi literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mereview dan menganalisa sejumlah game yang booming. Review dilakukan melalui www.jagadplay.com, untuk melihat jenis game seperti apa yang digemari remaja masa kini.

b. Tahap pengolahan data

Dari semua data yang dikumpulkan dilakukan analisa minat dan ketertarikan terhadap tipe game untuk duplikasi guna memperoleh hasil yang maksimal.

c. Tahap pre-production

Setelah dilakukan analisa dan pengolahan data kemudian tahap selanjutnya adalah pembuatan prototype dan mock-up leveling dan karakter game.

d. Tahap production

Dilakukan tahap perancangan untuk membuat game dengan ketentuan pre-production game telah dilakukan. Implementasi game ini menggunakan tools/engine Unity 3D versi 4.5.4, dengan bahasa pemrograman C# dan atau Javascript.

e. Tahap testing

Uji coba dilakukan secara unit atau memeriksa keseluruhan game, pengecekan modul dan pemeriksaan fungsionalitas.

f. Tahap versioning

Game diluncurkan dengan versi Beta untuk melihat kekurangan dan bugs pada game. Melakukan perbaikan dan debugging pada game sebelum game akhirnya dirilis.

g. Tahap pembuatan laporan akhir

Membuat laporan Proyek Akhir yang berisi dokumentasi dari tiap tahapan untuk menyelesaikan Proyek Akhir. Hal ini sangat diperlukan agar Proyek Akhir yang dikerjakan bisa didokumentasikan sebagai bahan referensi Proyek Akhir selanjutnya.