

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* khususnya di *platform* Android, kini sudah naik perkembangannya. Berbagai *genre game* kini mudah saja dimainkan di *platform* bersistem operasi ini. Selain *open source*, Android juga bisa terbilang *user friendly* terhadap penggunanya. Sehingga berdampak besar terhadap industri *game*. Maka penggunaan *game* sebagai media hiburan yang dapat diselingi pengenalan maupun pengetahuan terhadap studi kasus tertentu, seperti halnya pencak silat.

Sebagaimana yang diketahui pada umumnya, pencak silat merupakan seni bela diri Indonesia, yang kini sebagian besar masyarakat, khususnya remaja, masih belum mengetahui apa yang ada di pencak silat, misalnya saja jurus atau gerakan-gerakan dasar yang ada pada pencak silat, bagaimana bentuk pertandingannya ataupun perguruan-perguruan pencak silat apa saja yang terdapat di Indonesia. Alasannya, kebanyakan diantara remaja malas ingin mengetahui dan mempelajari pencak silat. Adapun minimnya tempat untuk mempelajari pencak silat, sehingga hanya sedikit yang mengetahui tempat tersebut, dengan kata lain tidak banyak yang mengetahui dimana harus mempelajari atau mengetahui seperti apa pencak silat itu, hal itu pun dikarenakan tidak diketahui dimana fasilitas untuk mempelajari pencak silat.

Melalui sebuah *game* berjenis *game fighting competition*, pencak silat dibawa kedalam sebuah cerita permainan yang dibuat agar pemain dibawa kedalam kompetisi pencak silat, dimana pemain akan dapat merasakan seperti apa kompetisi pencak silat itu. *Game fighting* adalah *game* yang termasuk kedalam *genre game action*, di *game* berjenis ini biasanya pemain dan lawan akan saling menyerang hingga waktu atau nyawa yang dimiliki pemain habis. Dengan memainkan *game* ini, pemain menggunakan gerakan dasar pencak silat seperti memukul, menendang, atau bertahan sebagai gerakan dasar pada *game*. Setiap tokoh dalam *game* ini memiliki jurus utama atau *special attack* yang

mengkhususkan pemain melakukan gerakan tertentu sesuai gerakan yang ada pada pencak silat. Pencak silat sendiri memiliki macam-macam perguruan, seperti yang digunakan oleh *special attack* pada tokoh dalam *game* ini, yaitu perguruan silat Cimande, Gajah Putih dan Merpati Putih. Penggunaan teknik tersebut sebagai penanda adanya perguruan pencak silat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah, antara lain:

1. Bagaimana memberikan informasi tentang perguruan Pencak Silat di Indonesia terhadap remaja melalui aplikasi permainan?
2. Bagaimana memberikan gambaran tentang gerakan-gerakan dasar pencak silat terhadap remaja melalui aplikasi permainan?
3. Bagaimana memberikan gambaran dan informasi tentang pertandingan pencak silat terhadap remaja melalui aplikasi permainan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat aplikasi permainan silat berbasis Android yang dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang perguruan pencak silat yang ada di Indonesia, meliputi nama perguruan, lambang, sejarah dan pakaian pencak silatnya.
2. Membuat aplikasi permainan silat berbasis Android yang dapat menampilkan gerakan dasar pencak silat kepada pengguna.
3. Membuat aplikasi permainan silat berbasis Android yang dapat menampilkan informasi tentang aturan pertandingan pencak silat, serta gambaran pertandingan pencak silat terhadap pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh seorang pemain (*single player*).
2. *Game* ini menggunakan *touchscreen* sebagai penggerak karakter yang dimainkan *user*.
3. *Game* ini akan optimal dimainkan pada *handphone* Android yang memiliki *Operation Sistem* minimalnya versi 4.0.

1.5 Definisi Operasional

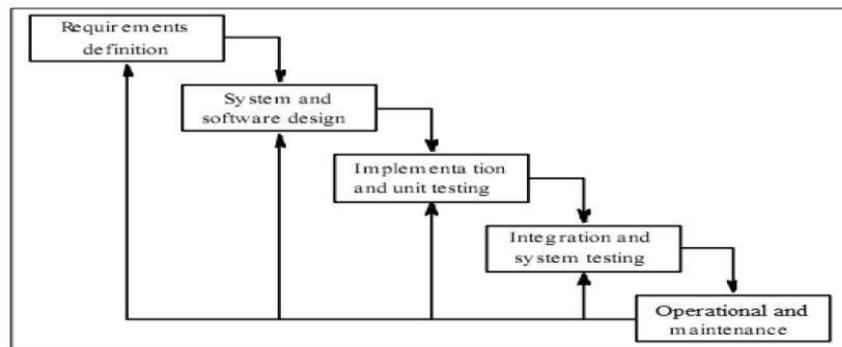
Game merupakan salah satu aplikasi multimedia, umumnya *game* dimanfaatkan media *entertainment* atau media hiburan. Saat ini *game* juga banyak digunakan sebagai media promosi, media pembelajaran dan lain-lain. Hal tersebut dikarenakan *game* merupakan aplikasi multimedia yang bersifat interaktif.

Game fighting competition merupakan *game fighting* yang menggunakan unsur kompetisi dalam memainkan *game*-nya. Biasanya *user* mendapatkan *achievement* tertentu ketika menyelesaikan beberapa misi di kompetisi yang ada di *game* tersebut.

Game Pencak Silat ini merupakan *game* yang mengangkat Pencak Silat sebagai ide ceritanya. *Game* ini dikhususkan untuk anak remaja, yang berusia 14-17 tahun, yang mana mereka belum atau sekedar mengetahui pencak silat. Dengan menggambarkan bagaimana kompetisi pencak silat itu. Pemain cukup mengikuti kompetisi pencak silat yang ada di *game* ini hingga memenangkan *achievement* yang disediakan menurut tingkatannya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode *waterfall*. Berikut adalah metode *waterfall* menurut Sommerville [1].



Gambar 1-1 Gambaran Metode *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan Sistem (*Requirement Analysis*)

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi data-data kebutuhan dalam penelitian awal. Dilakukan dengan menganalisa faktor-faktor kebutuhan seperti ruang lingkupnya, fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh aplikasi yang akan dibangun.

2. Perancangan Sistem dan Software (*System and Software Design*)

Di dalam tahap perancangan ini, akan mempermudah proses pengkodean dikarenakan tahap perancangan, dapat menggambarkan alur pengkodean, dengan menggunakan *storyboard*, dan *flowmap* diagram.

3. Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*)

Tahap ini merupakan tahap untuk membentuk aplikasi yang diinginkan. Aplikasi yang dimaksud merupakan aplikasi yang sudah terlebih dahulu dirancang pada tahap sebelumnya, yaitu tahap perancangan.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*)

Pada tahap ini, aplikasi diuji kelayakannya, apakah sudah cocok digunakan di *device* yang ditentukan. Selain itu dicek pula fungsi-fungsi yang diinginkan apakah sudah memenuhi kriteria sesuai rancangan yang dibuat.

5. *Operational and Maintenance*

Pada tahap ini sistem yang telah uji akan dipasang dan digunakan.