

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya Indonesia sangatlah melimpah ada macam-macam budaya di Indonesia seperti seni budaya, budaya kebiasaan suku, dan kebudayaan lain-lainnya. Pengertian dari budaya tersebut adalah merupakan sebuah hasil karya manusia suatu wilayah. Budaya menunjukkan hakat dan martabat suatu masyarakat atau Negara. Semakin tinggi nilai budaya suatu Negara maka semakin tinggi pula hakat dan martabat Negara tersebut, oleh sebab itu budaya adalah sesuatu yang menunjukkan identitas dari sebuah Negara (pusatkreativitaskita.blogspot.com).

Masing-masing bangsa memiliki budaya yang berbeda, seperti budaya kesenian, kebiasaan, dan lain-lainnya, dan salah satu warisan budaya Indonesia yang sudah dikenal oleh seluruh dunia adalah seni wayang kulit purwa, dimana wayang tersebut terdapat tokoh-tokoh pewayangan yang beberapa dari tokoh-tokoh pewayangan tersebut memiliki sifat dan prilaku yang patut untuk di tiru, tetapi di kalangan pemuda lebih mengidolakan tokoh-tokoh fantasi America, korea, dan jepang daripada tokoh-tokoh dalam pewayangan, budaya sudah mulai memudar di kalangan remaja dan anak-anak, seperti ketidak tertarikannya dengan wayang kulit purwa, sehingga menganggap wayang kulit purwa beserta tokoh-tokoh didalamnya tersebut itu sudah kuno, dan ketinggalan zaman. Mereka lebih memilih budaya luar yang lebih moderen di zaman sekarang daripada budaya nasional mereka sendiri, selain itu juga berkembangnya teknologi membuat

kebudayaan Indonesia semakin merosot dan lama-kelamaan akan dilupakan oleh kalangan remaja dan anak-anak (www.sorotnews.com).

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat saat ini, dan salah satunya perkembangan tersebut adalah teknologi *game*. Hal ini juga didorong oleh semakin meningkatnya performa *Gadget* dan menggunakan *game* sebagai media untuk hiburan. Di dunia pendidikan pun, *game* merupakan suatu sarana yang menarik untuk melatih daya ingat anak melalui sebuah cerita hal ini di perkuat dari pendapat dari Tom Watson bahwa anak yang bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan membaca, memahami matematika, dan kemampuan memecahkan suatu masalah (www.gladchildhood.blogspot.com).

Cerita dalam sebuah teknologi *game* sangatlah berkembang dan saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan berbagai efek sehingga menarik untuk dimainkan. Efek-efek tersebut dapat membuat gambar menjadi lebih hidup sehingga anak-anak tertarik dan akan mudttah memahami dan menghapalnya (www.ceritamu.com).

Perkembangan dari efek visual dan audio yang indah dan mendebarkan digabungkan dengan teknologi multimedia, akan menghasilkan suatu *game* yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga pemain seakan-akan menjadi bagian dari *game* tersebut. Pemain akan dibuat merasa tertantang dengan adanya rintangan dalam *game*. Semakin sulitnya rintangan suatu *game* dapat merespon pemain untuk melakukan suatu tindakan hingga menyusun strategi atau simulasi tertentu. perkembangan teknologi *game* yang mempunyai macam-macam *genre* membuat para penggemar *game* semakin ketagihan, di karenakan semakin banyak jenis-

jenis *game* yang dapat di mainkan dan berbedapula ketegangan atau kesulitan suatu *game* sesuai dengan *genre* yang di mainkan. Selain *genre* grafis *game* juga mempengaruhi kualitas dari suatu *game*.

Permainan *game* yang akan dibuat ini merupakan sejenis *multi genre game* yang terdiri dari beberapa *gameplay* yang di kemas dalam satu . Gambaran *game* ini menggunakan beberapa tokoh pewayangan kulit Indonesia yaitu Baratayuda. Baratayuda merupakan sebuah cerita peperangan besar antara pandawa dan kurawa yang di dalam peperangan tersebut terdapat banyak tokoh-tokoh seperti lima pandawa Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa dan tokoh-tokoh kurawa seperti Suyodana, Duhsasana, Abaswa, Karna, Dusilawati, dan lain-lainnya. Pada zaman sekarang cerita-cerita tentang baratayuda sudah mulai memudar di kalangan pemuda oleh karena itu tujuan *game* ini dengan menggunakan teknologi *game* dapat sekaligus memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan kulit baratayuda kepada para pemain *game*, dan *game* ini dapat bermamfaat untuk mempromosikan kembali tokoh-tokoh cerita Pewayangan kulit indonesia yang dikemas kembali sesuai dengan zaman sekarang dengan harapan dapat menarik perhatian kalangan anak-anak dan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan *game* ini antara lain:

- 1 Bagaimana membuat *Video game* yang bertemakan pewayangan, dengan desain yang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja?
- 2 Bagaimana membuat *video game* dengan menggunakan *multi genre* untuk mengenalkan karakter tokoh pewayang kulit Baratayuda kepada kalangan anak-anak dan remaja?
- 3 Bagaimana *meredesain* tokoh pewayangan menjadi lebih moderen tanpa meninggalkan unsur tradisionalnya, dan menggunakan *manga sytle* agar di minati oleh kalangan anak-anak dan remaja?

1.3 Batasan Masalah

Masalah-masalah yang dibahas di dalam pembuatan *game* ini terbatas pada:

- 1 Membuat *game multi genre* Garuda, dengan desain yang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja.
- 2 Membuat *game multi genre* untuk kalangan remaja dan anak-anak.
- 3 Membuat *game multi genre* dengan menggunakan tokoh pewayangan
- 4 *Game* yang dihasilkan dapat di gunakan di *mobile android*
- 5 Meredisain tokoh pewayangan dengan *manga sytle*
- 6 Pada *game* ini hanya arjuna dan bima yang dapat dimainkan *player*

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *game* ini antara lain:

- 1 Mengenalkan kembali tokoh - tokoh pewayangan Baratayuda dengan desain baru, kepada kalangan anak-anak dan remaja.
- 2 Untuk dapat mengaplikasikan *multi genre* ke dalam pembuatan *game* Garuda kencana.
- 3 Membuat *game* *multi genre*. dimana player dapat memainkan beberapa jenis *gameplay* yang di kemas dalam satu *game*.

1.5 Manfaat

Dari pembuatan *game* yang akan dilakukan, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1 Ikut serta dalam mengembangkan industri *game* di tanah air.
- 2 Melestarikan cerita pewayangan kulit Indonesia ke kalangan remaja dan anak-anak.
- 3 Melestarikan tokoh wayang kulit Indonesia kepada kalangan anak-anak dan remaja.