

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geografisnya yang luas dan beragam. Hal tersebut menjadikan Indonesia juga memiliki kebudayaan yang sangat beragam. Keberagaman budaya tersebut dapat terlihat secara fisik melalui baju adat yang dikenakan dan rumah adat yang dimiliki. Hampir setiap provinsi di Indonesia memiliki baju dan rumah adat masing-masing. [SUG11]

Selain baju adat dan rumah adat, di setiap Provinsi terdapat peninggalan senjata tradisional misalnya di daerah Provinsi Jawa Barat terdapat peninggalan senjata tradisional yaitu Kujang. Secara umum kujang dikenal sebagai senjata dan pusaka orang Sunda yang berasal dari Jawa Barat.[ARI14]

Seiring berkembangnya teknologi saat ini (September 2015), perlahan peninggalan budaya di Indonesia semakin saja terlupakan, salah satunya yaitu peninggalan senjata tradisional. Dari hasil wawancara terhadap beberapa mahasiswa unpas ternyata mereka hampir tidak tahu tentang senjata tradisional khususnya di daerah tempat tinggal mahasiswa itu sendiri.

Masyarakat khususnya mahasiswa dapat mengunjungi museum untuk menambah wawasan tentang senjata tradisional. Di Bandung Jawa Barat terdapat Museum bernama Museum Sri Baduga yang letaknya di ruas Jalan B.K.R. 185 Tegallega dan berhadapan dengan Monumen Bandung Lautan Api. Museum Sri Baduga ini mengenalkan berbagai macam koleksi peninggalan terdahulu khususnya senjata tradisional. Setelah observasi ke Museum Sri Baduga didapatkan informasi yaitu koleksi senjata tradisional tidak ditempatkan di area publik seperti koleksi lainnya dikarenakan senjata tradisional adalah koleksi unggulan sehingga di tempatkan di ruang khusus atau pihak Museum Menyebutnya ruang *masterpiece*, sehingga tidak semua orang dapat masuk keruang tersebut tanpa sepengetahuan pihak Museum. Dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi pada pengunjung yang ingin melihat koleksi senjata tradisional di Museum Sri Baduga tidak semudah melihat koleksi seperti yang lainnya, harus meminta izin sesuai dengan prosedur yang ada, hal tersebut berasumsikan bahwa pengunjung tahu bahwa ada senjata tradisional yang berada di ruangan khusus atau ruangan masterpiece.

Teknologi pada zaman sekarang ini semakin berkembang khususnya dibidang multimedia, salah satu bagian dari multimedia adalah game. Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan. [ZUL10]

Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya khususnya mengenalkan senjata tradisional yang menarik dan menyenangkan, dengan ini seiring berkembangnya teknologi serta permasalahan yang ada pada museum, masyarakat khususnya Mahasiswa tetap mengetahui senjata tradisional yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu berdasarkan hal di atas, maka dibuat tugas akhir dengan judul **“Pembangunan Game untuk Mengenalkan Senjata Tradisional Kujang Jawa Barat”** sebagai media informasi yang dapat mengenalkan senjata tradisional di daerah Jawa Barat (Studi Kasus di Museum Sri Baduga Bandung).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, terdapat masalah yang timbul yaitu bagaimana membuat game yang dapat memberikan pembelajaran atau informasi mengenai senjata tradisional di daerah Jawa Barat.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini yaitu membuat game sebagai media informasi yang dapat mengenalkan senjata tradisional di daerah Jawa Barat.

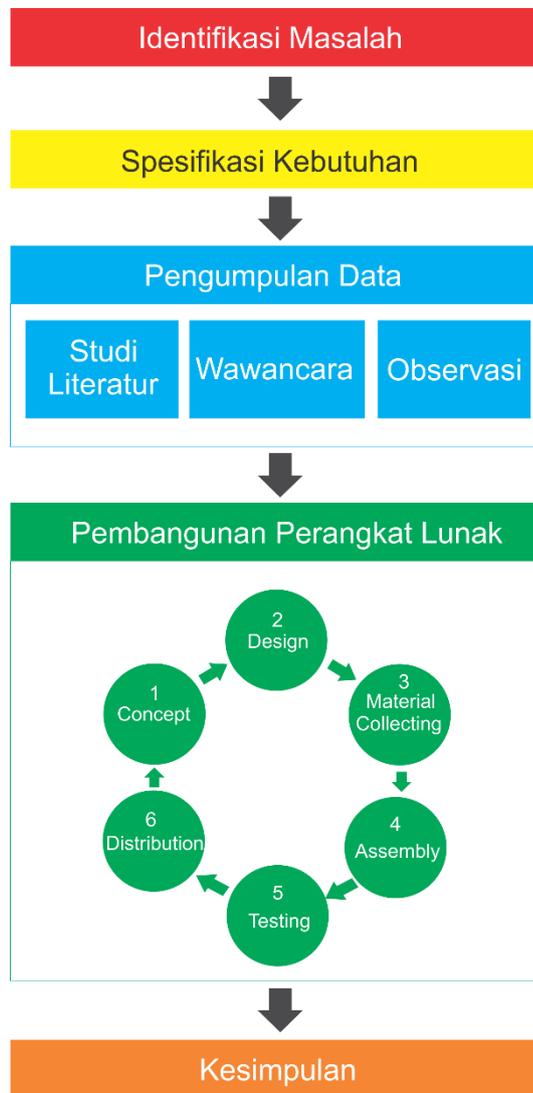
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Supaya dalam mengerjakan tugas akhir ini tidak meluas, dan lebih terarah pada pokok permasalahan perlu adanya batasan masalah yang dianalisis, dan batasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Senjata tradisional yang dipilih adalah 10 buah kujang yang ada di Museum Sri Baduga Bandung.
2. Senjata yang dipilih adalah senjata daerah Jawa Barat.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Dalam pengerjaan tugas akhir ini digunakan metodologi. Metodologi tugas akhir dapat dilihat pada Gambar 1.1 Struktur Metodologi Tugas Akhir.



Gambar 1.1 Struktur Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1.5.1 Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam pengumpulan data yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan topik tugas akhir.

2. Wawancara

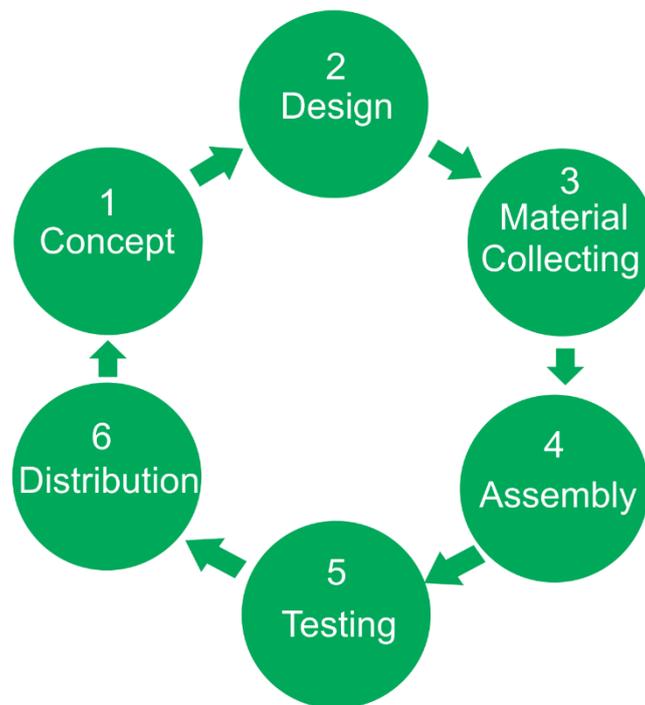
Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pengurus Museum Sri Baduga Bandung.

3. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pengambilan data saat penelitian berlangsung Museum Sri Baduga Bandung.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* versi Luther- Sutopo. Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, concept memang harus menjadi hal yang pertama kali di kerjakan. [WAH14]



Gambar 1.2 Metodologi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Terdapat beberapa tahapan dari metodologi MDLC diantaranya yaitu, *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Berikut dibawah ini adalah penjelasan dari setiap tahapan MDLC yaitu :

1. *Concept*

Tahap pengonsepan (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*audiens identification*). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.

2. *Design*

Perancangan (*design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain clipart, foto, animasi, *video*, *audio* dan lain – lain yang diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan *multimedia*. Pembuatan aplikasi berdasarkan pada tahap *design*, seperti *story board*, bagan alir, struktur navigasi.

5. *Testing*

Tahap pengujian (*testing*) setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. *Distribution*

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan..

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Laporan tugas akhir disusun kedalam beberapa bab. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi mengenai teori-teori yang digunakan pada pengerjaan tugas akhir.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alur tugas akhir, peta analisis, analisis manfaat tugas akhir, kerangka berfikir teoritis serta tempat dan objek penelitian.

BAB 4 *CONCEPT DAN DESIGN*

Pada bab ini berisi mengenai konsep yang meliputi tujuan, target pencapaian, pengguna, analisis cara belajar, analisis materi, analisis interaksi, dan *design* atau perancangan yang meliputi perancangan struktur navigasi, perancangan objek multimedia, dan perancangan *storyboard*.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tahapan implementasi sebuah produk beserta dengan pengujiannya.

BAB 6 *KESIMPULAN DAN SARAN*

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil pengerjaan tugas akhir.