

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang atau masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Sebagaimana yang dikatakan Rusmin Tumanggor dan kawan-kawan dalam bukunya, Ada empat kedudukan manusia di dalam kebudayaan yaitu penganut kebudayaan, pembawa kebudayaan, manipulator kebudayaan dan pencipta kebudayaan. Namun saat ini kebudayaan tradisional kurang diminati oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia khususnya generasi muda di tanah air. Generasi muda kurang menyukai kebudayaan tradisional dikarenakan kebudayaan tradisional dianggap kuno dan sudah ketinggalan zaman. Salah satu contohnya yaitu anak-anak dan remaja zaman sekarang lebih menyukai bermain *gadget* dibanding permainan tradisional. Contoh lain adalah generasi muda lebih menyukai musik modern dibanding musik tradisional. [1]

Berdasarkan keinginan untuk melestarikan dan mengangkat kebudayaan sunda kami melakukan survey untuk lebih mendalami kebudayaan sunda dari ahli yang tentunya lebih berkompeten dengan melakukan survey ke sebuah komunitas kebudayaan sunda yaitu Rumentang Siang . Di sana kami bertemu dengan salah satu pengelola Rumentang Siang yaitu Ibu Ella Sukmini yang bekerja di Rumentang Siang. Menurut Ibu Ella, minat generasi muda terhadap budaya tradisional cukup rendah. Hal itu dikarenakan budaya luar atau budaya non tradisional dianggap lebih keren. Fenomena itupun tidak luput dari perkembangan teknologi dan lingkungan berkat globalisasi. Sementara itu dikarenakan kurangnya pemaparan atau info-info mengenai kebudayaan tradisional membuat generasi muda kurang meminati atau menyukai kebudayaan tradisional. Bu Ella pun berpendapat seharusnya hal-hal berbau kebudayaan atau pelajaran kebudayaan masuk ke kurikulum sekolah agar siswa-siswi dapat mengenal kebudayaan tradisional secara dalama pada usia dini karena kebudayaan adalah Jati Diri Bangsa. Hal itu menunjukkan generasi muda zaman sekarang kurang mengenal

budaya tradisional. Hal ini yang mendorong keinginan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat mengenalkan kebudayaan tradisional.

Semua hal ini yang menjadi dasar pegerjakan proyek akhir yang bertema permainan dengan tema kebudayaan. Kebudayaan yang diangkat dan ingin di lestarikan dalam aplikasi ini adalah Kebudayaan Sunda. Game yang dibuat rencananya menyatukan *genre Role Play Game* dan *Puzzle* dan bertema kebudayaan.

1.2 Perumusan masalah

Dengan fakta-fakta yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa masalah- masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah :

- a. Bagaimana mengembangkan aplikasi permainan bertema kebudayaan yang dapat mengedukasi *user* dan membuat *user* melestarikan kebudayaan Tanah Sunda?
- b. Bagaimana mengembangkan aplikasi permainan yang menarik bagi *user*?

1.3 Batasan Masalah

- a. Game Bertema *Role Play Game* dan *Puzzle*.
- b. Target *user* yang dituju adalah generasi muda mulai 10 tahun sd 20 tahun.
- c. Aplikasi ini akan dikembangkan untuk *platform Personal Computer*.
- d. Aplikasi tidak memerlukan internet karena aplikasi ini adalah permainan *single player*.
- e. Permainan ini hanya dapat dimainkan menggunakan *keyboard*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Mengembangkan aplikasi permainan bertema kebudayaan yang dapat mengedukasi *user* dan membuat *user* mempelajari serta melestarikan kebudayaan Tanah Sunda.
- b. Mengembangkan aplikasi permainan yang menarik bagi *user*.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Penjelasan metodologi penyelesaian masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Tahap studi literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu Sistem permainan berbasis computer, Sistem Permainan bergenre RPG dan Puzzle, Pembahasan mengenai kebudayaan di tanah sunda. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Melakukan pencarian data-data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

c. Tahap perancangan sistem

Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang interface, database, program, poster, video, dll.

d. Tahap implementasi

Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

e. Tahap pengujian dan analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.

f. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas anggota tim proyek akhir ini :

a. Nathanael Fitzgerald

Peran : *Lead Designer*

: Pembuat dokumen & artefak

Tanggung Jawab:

- Merancang desain antarmuka
- Merancang desain karakter
- Merancang desain aksesoris dalam game

b. Muhammad Luthfi Maulana

Peran : *Programmer*

: Pembuat video

Tanggung Jawab:

- Pembuatan mekanisme *game*
- Pembuatan mekanisme *Puzzle & RPG*
- Pembuatan *script* yang dibutuhkan