

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat Madura dikenal memiliki budaya yang khas, unik, stereotipikal, dan stigmatik. Penggunaan istilah khas menunjuk pada pengertian bahwa entitas etnik Madura memiliki kekhususan yang tidak serupa dengan etnografi komunitas etnik lain. Kekhususan kultural itu tampak antara lain pada kebudayaan, norma, agama, ketaatan, ketundukan, dan kepasrahan mereka secara hierarkis kepada empat figure utama dalam berkehidupan, lebih-lebih dalam praksis keberagamaan. Keempat figur itu adalah *Buppa*, *Babbu*, *Guru*, dan *Rato* (Ayah, Ibu, Guru, dan Pemimpin pemerintahan). Kepada figur-figur utama itulah kepatuhan hierarkis orang-orang Madura menampakkan wujudnya dalam praksis kehidupan sosial budaya mereka [1]. Kebudayaan madura di setiap keseniannya memiliki unsur yang sangat bernilai. Diantaranya adalah Senjata Tradisional Madura, pakaian adat Madura, music Sorenan, karapan sapi, upacara Sandhur Panthel, tarian Sholawat Badar atau Rampok Jidor, tarian Topeng Gethak, tarian Rondhing, dan budaya unik dan menarik lainnya [2].

Namun masih banyak anak muda bahkan orang tua yang tidak tahu tentang budayanya sendiri. Lambat lahun bila hal ini terus berlanjut maka kebudayaan-kebudayaan ini akan punah dan tergerus jaman. Salah satu cara untuk membuat kebudayaan itu agar tetap dikenal oleh masyarakat adalah dengan menggunakan game android dan komputer, Android dan komputer sekarang sangat banyak sekali digunakan di masyarakat umum. Semua orang mempunyai komputer maupun telepon genggam. Dengan menggunakan pengenalan kebudayaan kedalam game-game yang menarik, akan membuat masyarakat ingin tahu sehingga kebudayaan Madura dapat dilestarikan. Permainan atau *game* tentang kebudayaan pun sudah ada. Bahkan tentang budaya Madura sudah ada yang meroset. Namun, kebanyakan game dikemas dalam

grafik yang sederhana dengan model pertanyaan tanpa model karakter dan jalan cerita yang jelas sehingga pemain pun akan merasa bosan, akhirnya *game* jenis ini hanya dimainkan sebentar dan tidak dilanjutkan lagi. Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah *game* yang mempunyai jalan cerita yang jelas agar pemain tidak merasa bosan, lebih lama bermain, dan ikut dalam alur cerita *game*, sehingga diharapkan makin banyak kebudayaan yang bisa diketahui oleh masyarakat. Metode pengembangan *game* ini mengadopsi metodologi *Digital Game Based Learning* (DGBL), metode ini menerapkan cara bermain, berdemonstrasi dan bercerita [3]. Kami mengusulkan untuk mengembangkan *game* ini dengan teknologi *Unity game engine*, karena aplikasi ini sudah ter *include* dengan *physic engine*. *Library* ini berguna untuk merespon kejadian tabrakan sehingga kejadian dalam *game* bisa terlihat nyata.

Game Sii cow ini diharapkan dapat melestarikan kebudayaan kebudayaan Madura ataupun daerah lain dengan mengenalkan kebudayaan ini kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat menjadi tahu dengan budayanya sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dihadapi penulis dalam melakukan perancangan aplikasi Rancang Bangun *Game* Sii cow:

1. Bagaimana cara mengembangkan *game* yang dimanfaatkan sebagai media melestarikan kebudayaan Madura dengan metode pembelajaran yang menyenangkan ?
2. Bagaimana membuat perancangan aplikasi *Game* Sii cow ?
3. Bagaimana memanfaatkan hasil rancangan dari aplikasi *Game* Sii cow ?

1.3. Tujuan

1. Mengimplementasikan metode DBGL ke dalam *Game* Sii cow.
2. Membuat rancang bangun aplikasi Sii cow
3. Mengaplikasikan library *Physic engine* untuk mendeteksi tabrakan antar karakter.

1.4 Manfaat

1. Melestarikan kebudayaan Madura dengan game sii cow.
2. Menarik ketertarikan kebudayaan dengan game yang menarik.

1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan aplikasi ini berjalan di operasi system berbasis Dekstop system operasi windows 7.
2. Aplikasi ini dirancang menggunakan Unity *Game engine*.
3. Kebudayaan yang diteliti dalam aplikasi ini adalah hanya tentang Madura.

1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Dalam merancang aplikasi Game Sii cow terdapat bebarapa tahapan metodologi yaitu:

Studi *literature*

Dalam tahap ini penulis menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya

Perancangan Desain

Perancangan desain merupakan tahap pertama dalam pembuatan aplikasi dan akan dilaksanakan penulis pada bulan Mei sampai juni

Implementasi

Perancangan program aplikasi dan pembuatan

Uji coba dan evaluasi

Pengujian aplikasi kepada target dan mengadakan evaluasi jika terdapat kekurangan

Dokumentasi

Melakukan penyusunan buku untuk dijadikan dokumentasi berupa laporan