

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Si Pitung adalah sebuah legenda yang sudah ada sejak zaman Belanda. Dimana sosok Si Pitung merupakan pahlawan bagi rakyat pada masa itu khususnya bagi suku betawi daerah Rawabelong, Jakarta Barat. Ia membela rakyat miskin yang diperas oleh tuan tanah dan Belanda dengan cara merampok harta para tuan tanah dan membagikannya kembali kepada masyarakat miskin.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Mobo Market dan Baidu pada *quarter* 2 2015, aplikasi yang banyak diunduh oleh para pengguna android di Indonesia adalah aplikasi permainan dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lain. Hal ini sejalan dengan hasil kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa sebagian besar masyarakat kini telah menggunakan *smartphone* dan sebagian besar dari pengguna android tersebut pernah menginstal aplikasi permainan.

Saat ini sebagian besar masyarakat hanya sebatas tahu tentang tokoh Si Pitung tanpa mengetahui cerita keseluruhan dari Si Pitung. Media pengkisahan Si Pitung yang terdapat dalam buku cerita kurang memicu minat masyarakat untuk mempelajari. Dalam mempelajari kebudayaan Indonesia masyarakat lebih memilih mempelajarinya dalam bentuk film, namun film Si Pitung sendiri terakhir produksi pada tahun 1977 dengan kualitas film yang jauh berbeda bila dibandingkan dengan produksi film saat ini.

Game petualangan legenda Si Pitung adalah *game* petualangan yang berbasis pada sistem operasi android, dimana tujuan utama dari *game* ini adalah *story telling* tentang legenda Si Pitung. Dengan menuangkan cerita Si Pitung ke dalam

game ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif pengkisahan Si Pitung selain buku.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *game* petualangan Si Pitung pada sistem operasi android sebagai media alternatif sarana *story telling* tentang legenda Si Pitung.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melestarikan legenda Si Pitung dalam bentuk *game* android.
2. Sebagai *story telling* tentang legenda Si Pitung yang dituangkan dalam bentuk *game* agar menarik bagi masyarakat.
3. Menjadikan *game* dalam *smartphone* android sebagai media alternatif penyampaian kebudayaan yang ada di Indonesia.
4. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang tokoh Si Pitung melalui *game* android.

1.4. Batasan Masalah Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan perancangan *game* petualangan Si Pitung tersebut, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu:

1. *Game* ditujukan untuk masyarakat umur 10-30 tahun.
2. Unsur cerita yang diangkat pada *game* berdasarkan kisah Si Pitung pada film Si Pitung yang berjudul “Si Pitung Banteng Betawi (1971)”.
3. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu pemain atau *single player*.

4. *Game* bersifat *offline* atau tidak terkoneksi pada jaringan internet.
5. *Game* merupakan *game* 2D.
6. *Game* memiliki 4 *level*.
7. Karakter yang menonjol dalam *game* hanya Si Pitung, Schout Heyne dan tuan-tuan tanah.
8. *Game* hanya dapat berjalan pada sistem operasi android 4.0 keatas.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah:

1. Sebagai bahan penulisan skripsi.
2. Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Teknokrat Bandar Lampung.

Sedangkan manfaat untuk pengguna ialah sebagai berikut:

1. Sebagai permainan hiburan sekaligus media cerita kepada pengguna tentang legenda Si Pitung.
2. Sebagai media alternatif untuk mengenal sosok dan cerita dari Si Pitung selain buku sejarah, buku cerita dan film.