**PROPOSAL PROJECT AKHIR**

**“*The Adventure of Anoman*”**

****

Disusun oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Syah Reza Pahlevi | 202410103049 |
| Ilham Wisnu P.W. | 2024010103060 |

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2021**

**DAFTAR ISI**

[**BAB 1. PENDAHULUAN** 3](#_Toc85404296)

[**1.1** **Latar Belakang** 3](#_Toc85404297)

[**1.2** **Rumusan Masalah** 3](#_Toc85404298)

[**1.3** **Tujuan** 3](#_Toc85404299)

[**1.4** **Manfaat** 3](#_Toc85404300)

[**1.5** **Batasan Masalah** 3](#_Toc85404301)

[**BAB 2. SKEMA PERMAINAN** 4](#_Toc85404302)

[**2.1** **Game Actors** 4](#_Toc85404303)

[**2.2** **FSM (Finite State Machine)** 4](#_Toc85404304)

[**2.3** **Scenes** 4](#_Toc85404305)

[**2.4** **Game Level** 4](#_Toc85404306)

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Budaya seringkali menjadi salah satu kekayaan yang perlu diperhatikan apalagi di era globalisasi ini. Salah satunya budaya pertunjukan seni wayang, cerita yang terkandung didalamnya merupakan simbol dari kehidupan yang berperan penting dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain dapat menjadi sarana hiburan, wayang juga setia menyampaikan pesan-pesan. Pertunjukkan wayang terkandung pesan moral yang sangat lengkap biasanya pesan tersebut dibakukan dalam bentuk sanepa, piwulang, dan pituduh yang dikaitkan dalam kehidupan manusia dalam menciptakan kehidupan yang damai.

Namun dengan pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini membuat anak jaman sekarang lebih memilih melihat tontonan modern yang lebih kekinian. Cerita wayang sering kali dianggap kuno dan ketinggalan jaman. Padahal dengan mengetahui berbagai kisah perwayangan, banayak hal positif dan pesan moral yang bisa dijadikan teladan. Pertunjukan wayang juga dapat menjadi media pendidikan budi pekerti dan memperkenalkan budaya bangsa kepada generasi muda.

Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan media untuk lebih dapat mengenalkan budaya kepada generasi muda. Kami merancang “----” yakni suatu game yang mengangkat salah satu tokoh terkenal dalam cerita wayang Ramayana. Tokoh yang menjadi karakter game kami adalah Hanoman. Dalam cerita Ramayana, Hanoman membantu Rama untuk menyelamatkan Shinta dari penculikan Rahwana. Perjalanan Hanoman akan dikemas dalam game adventure menarik yang dapat memikat pengguna.

1. **Rumusan Masalah**
   1. Bagaimana skema dari permainan *The Adventure of Anoman* ?
   2. Apa dampak yang diharapkan dengan adanya permainan ini?
2. **Tujuan**
   1. Menjelaskan alur dan skema dari permainan *The Adventure of Anoman*
   2. Menjadi media yang dapat mengajarkan pendidikan budi pekerti melalui cerita wayang dan memperkenalkan budaya bangsa kepada generasi muda.
3. **Manfaat**

Permainan ini dapat mengingatkan generasi muda akan pentingnya budaya dan memperkenalkan kekayaan budaya yang dimiliki indonesia. Salah satunya wayang yang mengandung banyak kisah inspiratif dan pesan moral yang baik.

1. **Batasan Masalah**
   1. Permainan hanya dapat digunakan di perangkat komputer dan berjalan pada GLUT Pyopengl
   2. Keterbatasan pada detail visual dan animasi dikarenakan batasan GLUT sendiri yang tidak memungkinkan untuk melakukan hal kompleks

# **BAB 2. SKEMA PERMAINAN**

1. **Game Actors**
   1. Anoman : Merupakan karakter utama dalam permainan. Pemain memiliki kontrol pada karakter ini
   2. Semak berduri : Objek yang menjadi penghalang dalam permainan
   3. Anak panah : Objek yang menjadi penghalang dalam permainan
   4. Awan : Objek yang hanya berfungsi sebagai hiasan pada permainan
2. **FSM (Finite State Machine)**
   1. Anoman :
      1. Memulai animasi bergerak saat game dimulai
      2. Dapat melakuka lompatan
      3. Dapat merunduk
      4. Akan menghentikan permainan jika menyentuh objek penghalang
   2. Semak berduri
      1. Akan muncul secara acak pada lintasan anoman
      2. Akan menghentikan permainan jika menyentuh anoman
   3. Anak panah
      1. Akan muncul secara acak pada lintasan anoman
      2. Akan menghentikan permainan jika menyentuh anoman
   4. Awan
      1. Akan muncul diatas lintasan secara acak
3. **Scenes**
   1. Anoman melompati semak berduri
      1. Pemain harus melompat dengan menekan keyboard arah atas untuk menghindari semak berduri
      2. Pemain akan mendapatkan poin jika berhasil melewati rintangan
   2. Anoman menghindari anak panah
      1. Pemain harus merunduk dengan menekan keyboard arah bawah untuk menghindari anak panah
      2. Pemain akan mendapatkan poin jika berhasil melewati rintangan
4. **Game Level**

Pada permainan ini, tingkat kesulitan akan bertambah seiring bertambahnya skor pemain. Semakin tinggi skor maka pergerakan rintangan akan semakin cepat.