

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai macam kebudayaannya salah satunya yaitu Permainan Tradisional. Permainan tradisional seperti galasin, engrang, kelereng, lompat tali, ular naga dan lainnya merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Permainan tradisional menjadi sebuah simbol dari pengetahuan turun menurun dan memiliki berbagai macam fungsi dan pesan. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang memiliki nilai besar bagi anak-anak dalam mengembangkan fantasi, kreasi, serta sebagai sarana untuk berolah raga dan berlatih untuk dalam hidup bermasyarakat, kesopanan, keterampilan dan ketangkasan (Andriani, 2011).

Permainan Tradisional yang terlahir dari budaya masyarakat Indonesia saat ini perlahan mulai hilang dan ditinggalkan. Terdapat beberapa penyebab hilangnya permainan tradisional saat ini sehingga tidak seramai dahulu seperti semakin ramainya pengaruh dari permainan modern, minimnya sosialisasi tentang permainan tradisional dan kurangnya media informasi terkait dengan permainan tradisional dari generasi ke generasi terutama dari orang tua anak hal itu karena adanya teknologi yang mulai merambah di masyarakat umum.

Perkembangan Teknologi informasi saat ini sudah tidak dapat dihindari lagi teknologi sekarang ini menjadi hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia, pemanfaatan teknologi informasi sudah merambah ke berbagai bidang. Dengan adanya teknologi dapat membantu dan mempermudah manusia dalam berbagai aktivitas. Teknologi yang pesat perkembangannya saat ini adalah *mobile Smartphone*.

Smartphone atau juga disebut telepon pintar merupakan sebuah perangkat telepon genggam yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dasar seperti mengirim pesan singkat atau menelepon serta terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan bekerja layaknya sebuah komputer mini (Putra & Nugroho, 2016). Kepemilikan ponsel pintar di Indonesia dengan umur 14 tahun keatas

mencapai 78 juta pada tahun 2015 yang sebelumnya 66 juta pada tahun 2014 terjadinya peningkatan yang sangat signifikan dalam waktu 6 bulan yaitu sebanyak 12 juta pengguna. Hanya butuh setengah tahun, Indonesia memperoleh pengguna ponsel pintar baru hampir sebanyak pengguna yang ada di Australia (Morgan, 2015). *Smartphone* dapat melakukan berbagai aktivitas seperti bermain games, bersosial media, browsing dan lainnya.

Penggunaan *Smartphone* bukan saja untuk kalangan remaja sampai dewasa saja tetapi juga anak-anak usia dibawah 14 tahun. Data survei melalui Mobile Device Usage Among Young Kids sebanyak 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina menunjukkan 98% responden orangtua memperbolehkan anaknya untuk menggunakan *smartphone* dan sebanyak 72% anak-anak menggunakan *smartphone* untuk hiburan yaitu bermain game (Nalika, 2014).

Pada era digitalisasi dan perkembangan telepon pintar yang begitu pesat menjadikan anak-anak lebih memilih untuk bermain dengan gawai yang orang tua mereka berikan dan lebih memilih bermain dalam ruangan dibandingkan bermain bersama teman sebaya di luar ruangan. Seperti memainkan game di ponsel, *playstation* dan lainnya. Ini merupakan salah satu contoh perubahan pada kehidupan sosial yang terjadi pada anak-anak (Supriyono, 2018). Dengan berkembangnya game digital Sehingga semakin hilangnya anak-anak untuk memainkan permainan tradisional. Perkembangan game digital yang terdapat pada *Smartphone* sangat pesat berdasarkan data berikut menampilkan jumlah data game di google playstore yaitu game casual sejumlah 52.771, game arcade sejumlah 60.119, game puzzle sejumlah 59.897, game edukasi sejumlah 28.058 (AppBrain, 2019). Hal ini menunjukkan jenis game dengan genre edukasi kurang dibandingkan dengan genre game lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan mengambil topik Tugas Akhir dengan judul "***Aplikasi Game Mobile Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional dengan Engine Unity***". Dengan keberadaan game digital dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan tradisional yang ada di Indonesia. Aplikasi ini berfungsi sebagai media

yang mempermudah dalam memperoleh informasi terkait dengan permainan tradisional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan diatas, maka indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memanfaatkan platform mobile sebagai media pengenalan permainan tradisional ?
2. Informasi seperti apa yang disampaikan di dalam media tersebut ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi game mobile sebagai media pengenalan permainan tradisional berbasis android.
2. Menyediakan informasi singkat tentang permainan tradisional, informasi cara bermain, dan simulasi permainan dalam bentuk game interaktif berbasis android.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan diatas, maka manfaat tugas akhir yaitu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk perancangan game berbasis android
2. Meningkatkan minat anak dalam memainkan permainan tradisional.
3. Mempermudah untuk mendapatkan informasi permainan tradisional.

1.5 Batasan Tugas Akhir

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan diatas, maka batasan masalah tugas akhir ini yaitu :

1. Membuat aplikasi game mobile Android menggunakan Engine Unity.
2. Implementasi aplikasi dibuat hanya dalam bentuk prototype.
3. Permainan tradisional yang akan dijadikan game yaitu Galasin dan Egrang.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdapat 5 bab yang berisi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, Manfaat, batasan masalah, Kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian yang menjabarkan teori-teori pendukung Tugas Akhir berdasarkan tinjauan kepustakaan yang dilakukan terhadap beberapa buku, laporan atau tulisan sejenis, yang berhubungan dengan perancangan game edukasi dengan engine unity.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir sesuai dengan konteks penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil dan pembahasan berkaitan dengan perancangan dan pembuatan Game

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penjelasan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.