

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latat Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan permainan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat secara turun temurun. Indonesia mempunyai berbagai jenis permainan tradisional. Salah satunya adalah permainan egrang.

Permainan egrang dapat dijumpai diberbagai daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda antar lain, dari daerah Kalimantan Selatan dengan sebutan Batungkau, dari daerah Sumatera Barat dengan sebutan tengkak – tengkak, dari daerah Bengkulu dengan nama lngkau, dan dari daerah Jawa yaitu Egrang (Jangkungan). Egrang sebelumnya juga dikenal dengan nama Jangkungan, disebut jangkung karena memang permainan ini membuat kita menjadi orang yang jangkung. Permainan egrang dapat dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa dan dimainkan secara perorangan. Permainan egrang ini sering digunakan dan dijumpai pada acara-acara perlombaan seperti lomba tujuh belasan.

Permainan egrang menjadi salah satu inspirasi perusahaan game luar negeri *Arkane Studio* untuk membuat game bernama *Dishonored*. Game tersebut pernah menjadi game FPS (*First-Person-Shooter*) terbaik dan terlaris pada tahun 2012¹.

Game terdiri dari beberapa jenis. Salah satu permainan modern yang sangat disukai oleh semua kalang

¹m.indogamers.com/read/4807

an adalah permainan computer (game PC). Game PC adalah permainan yang dimainkan dikomputer pribadi, bukan pada konsol atau mesin arcade. Salah satu contoh dari game PC adalah game flash.

Flash adalah sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi *web* interaktif, film animasi kartun, presentasi bisnis atau kegiatan, *company/organization profile* dan *game flash* yang menarik.

Dari fakta – fakta yang telah diuraikan di atas, oleh karena itu, penulis ingin membuat game Tradisional Egrang (Jangkungan) berbasis game komputer (Game PC) dengan tujuan sebagai hiburan dan untuk memperkenalkan kembali game Tradisional Egrang (Jangkungan) yang sudah mulai terlupakan karena seiring semakin banyaknya game modern pada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang “*Game Tradisional Egrang (Jangkungan)*” menggunakan Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan “*Game Tradisional Egrang*” ini perlu dibatasi supaya pembahasan menjadi lebih jelas, diantaranya:

- a. Permainan tersebut diaplikasikan pada computer desktop secara *offline*.

- b. Kategori permainan ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
- c. Permainan yang akan dirancang hanya memiliki 3 *level* permainan.
- d. Proses pembuatan permainan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Untuk membuat permainan tradisional egrang yang baru berbentuk aplikasi permainan computer (*game PC*) yang bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional egrang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis
 - 1) Menambah wawasan dan pengalaman tentang pembuatan *game flash* yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan terjun ke dunia kerja.

2) Memperoleh gelar S-1 Sarjana Komputer dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

b. Bagi User/Masyarakat Umum

Masyarakat pengguna menjadi tahu dan terhibur dengan adanya “*Game Tradisional Egrang (Jangkungan)*” ini, sehingga permainan tradisional egrang menjadi lestari dan dikenal kembali oleh semua kalangan.

c. Bagi Pengembang Game

1) Peneliti/penulis berharap kepada pengembang *game* untuk dapat membuat *game* tradisional asli Indonesia yang berbasis flash atau smartphone.

2) Pengembang *game* yang ingin mengembangkan *game* bisa menggunakan Adobe Flash sebagai alat bantu dalam pembuatan *game*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang akan digunakan untuk penelitian:

1. Study Literature, yaitu mengumpulkan informasi dari sumber-sumber dalam pembuatan *game* mulai dari buku-buku yang berhubungan dengan materi matematika sampai buku yang membahas pembuatan *game*.
2. Analis Data, yaitu merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat.
3. Perancangan, yaitu membuat rancangan dan desain objek yang akan di buat seperti: karakter, background, serta suara.

4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash.
5. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Software harus di uji coba agar bebas dari error dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori – teori yang dijadikan landasan dalam penulisan skripsi ini. Terdapat teori – teori umum dan teori – teori khusus yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini membahas implementasi game, cara instalasi, cara penggunaan, dan evaluasi game.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran – saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

