

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional yang beragam seharusnya dipertahankan dan dilestarikan sebagai warisan budaya bangsa. Namun pada jaman sekarang ini permainan tradisional mulai tersisih dengan adanya permainan berteknologi seperti Playstation, Videogame, PSP (*PlayStation Portable*) ataupun games online di internet dari pada bermain permainan tradisional. Memang tidak semua anak-anak melupakan permainan tradisional, mereka yang masih hidup dengan kesederhanaan masa kanak-kanak di desa masih dapat merasakan keberagaman permainan tradisional, tetapi tidak dengan mereka yang hidup ditengah-tengah perkembangan jaman dan teknologi yang serba canggih, mereka harus mampu mengikuti perkembangan jaman.

Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak karena secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Salah satu permainan tradisional yang cukup populer dan identik dengan dunia wanita adalah dakon. Permainan dakon

dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain.

Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita tetapi menurut beberapa pendapat salah satunya adalah karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa disadari atau tidak, berperan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga. Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.

Permainan dakon barangkali dianggap telah kuno, ketinggalan zaman, atau bahkan dianggap tidak karena pada saat sekarang permainan dakon ini boleh dikatakan tidak ada lagi. Anak-anak perempuan sekarang lebih tertarik bermain boneka Barbie, melihat sinetron, atau bermain playstation. Permainan ini sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa dimana sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang kadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira, dan akrab dengan orang lain (teman).

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas penulis ingin membuat sebuah game Dakon berbasis flash, sebagai salah satu upaya mempertahankan permainan tradisional agar budaya bangsa tidak terlupakan oleh anak-anak meskipun adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Permainan dakon berbasis flash ini dibuat dengan tujuan menjadikan sebuah permainan tradisional yang bisa dimainkan dengan kecanggihan teknologi pada jaman sekarang, sehingga anak-anak jaman sekarang tetap bisa mengenal permainan dakon dalam bentuk digital karena kini sarana permainan aslinya sudah semakin susah dijumpai karena mulai tersisih dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut : **“Bagalmanakah membangun game dakon agar mampu mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional pada era digitalisasi ?”**

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan dan perancangan game komputer berbasis flash ini yaitu :

1. Game hanya mampu dijalankan pada komputer atau laptop karena game ini berbasis game flash.
2. Software yang digunakan dalam membangun game dakon adalah macromedia flash 8.

3. Game yang dirancang dimainkan secara multiplayer (maksimal 2 pemain).
4. Game tidak dapat dimainkan secara player melawan komputer, hanya bisa dimainkan player dengan player.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional Dakon pada era digitalisasi agar tidak tersisih karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.
2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ataupun bantuan ilmu pemikiran tentang bagaimana cara mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional agar tidak tersisih oleh adanya teknologi.
2. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa memberikan masukan bagi para pembaca mengenai cara mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional pada era digitalisasi agar tidak

tersisih karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.

1.6 Metode Pengumpulan data

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustaka maupun dari internet.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap game-game yang sudah ada sebagai bahan acuan atau referensi untuk membuat game dakon.

1.7 Metodologi Penelitian

Pembuatan penelitian ini dilakukan dengan melalui tahap-tahapan penelitian dengan estimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan Tugas Akhir.

2. Pengajuan proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Desain program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis.

4. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai yang diharapkan.

1.8 Sistematika penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi V Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas mengenai landasan teori analisis konsep dasar game, tahap pembuatan game, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis kebutuhan dan kelayakan serta proses perancangan game akan meliputi gambaran umum game, rincian game, dan proses perancangan game.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas penerapan game dakon serta pembahasan tiap program yang telah di buat untuk game dakon.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

