

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi cepat sekali berkembang di era globalisasi saat ini dan sangat sulit dijauhkan dari kehidupan manusia. Banyak hal telah berkembang dengan adanya teknologi informasi, termasuk bermunculannya *gadget-gadget* yang semakin membantu pekerjaan manusia atau sekedar untuk mengenalkan gaya hidup baru. Dengan munculnya *gadget-gadget* tersebut maka berbanding lurus dengan munculnya aplikasi-aplikasi berbayar ataupun gratis yang ditawarkan sebagai pendukung fitur-fitur tersebut, termasuk dengan munculnya permainan yang berkonsep modern, baik permainan yang berplatform untuk desktop ataupun *mobile*.

Permainan-permainan ini semakin berkembang seiring perkembangan jaman. Dengan banyaknya permainan modern yang muncul, maka sejalan pula permainan-permainan tradisional mulai ditinggalkan. Para penggemar game, khususnya anak-anak lebih senang memainkan permainan modern yang ada di *PC* ataupun di *handphone* mereka, daripada memainkan permainan tradisional. Anak-anak jaman sekarang bahkan jarang yang mengenal permainan tradisional di daerah

mereka masing-masing. Permainan tradisional dianggap kuno dan tidak *ngetrend* lagi. Sehingga lama-kelamaan akan ditinggalkan.

Dengan permasalahan yang seperti itu maka muncullah ide untuk membuat game tradisional dengan mengadopsi permainan dakon dengan konsep modern yang memanfaatkan platform mobile yang berbasis android. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional. Dulunya permainan ini digemari anak-anak, tetapi semenjak munculnya game-game modern, permainan mulai dilupakan.

Diharapkan dengan mengubah tampilan game dakon yang biasanya, diubah menjadi tampilan yang berbeda yaitu berupa game mobile, game ini dapat diterima dikalangan masyarakat, terutama dikalangan anak-anak jaman sekarang. Sehingga permainan tradisional ini tidak akan ditinggalkan dan dilupakan. Maka dari itu, penulis membuat tugas akhir yang berjudul "Pembuatan Game Tradisional Dakon Menggunakan Unity 3D dan Orthello 2D Framework".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan lingkup penelitian, adapun rumusan masalah adalah bagaimana membuat game yang menarik dengan mengangkat tema game tradisional yaitu Dakon menggunakan Unity 3D dan Orthello 2D Framework.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penelitian ini, maka batasan masalah yang diteliti adalah pembuatan game tradisional Dakon. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi game dakon ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# melalui perangkat lunak *monoDeveloper* , *Unity 3D* sebagai *game engine*-nya, dan *Orthello 2D* sebagai *framework*nya.
- b. Game dakon ini dijalankan pada *mobile* yang berbasis *Android*.
- c. Game ini dimainkan secara *double player* saja (*human vs human*).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengenalkan kembali game tradisional dengan konsep yang modern.
- b. Lebih melestarikan permainan tradisional.
- c. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah:

1. Bagi Penulis:
 - a. Sebagai pengembangan ilmu yang telah diperoleh penulis ke kehidupan nyata.
2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
 - b. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai pembuatan game tradisional.
3. Bagi Masyarakat:
 - a. Mengenalkan kembali permainan tradisional Dakon dengan menggunakan konsep modern.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya:

- a. Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber-sumber dari berbagai macam buku dan literatur.
- b. Perancangan Game
Mencoba membangun game yang didalamnya menggunakan bahasa pemrograman C# melalui perangkat lunak MonoDevelop, Unity 3D sebagai *game engine*-nya dan Orthello 2D sebagai frameworknya.

- c. Evaluasi Game
Melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan game, apakah sesuai dengan target atau tidak.
- d. Dokumentasi
Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi desain game, dan dokumentasi hasil kerja.

1.7 Sistematika Penulisan

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori dasar yang digunakan untuk merancang game Dakon ini.

c. BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini akan menjelaskan gambaran umum game Dakon, perancangan game, UML, analisis perangkat lunak yang digunakan, dan analisis lain yang terkait dengan pembuatan game ini.

d. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan desain game, proses pembuatan, serta hasil testing dan implementasinya.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembuatan game tradisional Dakon dan saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk kedepannya.

