

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan salah satu cara yang dari dulu digunakan oleh manusia untuk menghilangkan kejenuhan atau sarana yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan. Dengan kata lain permainan berguna untuk refreshing dan menghilangkan ketegangan setelah melakukan rutinitas.

Seiring perkembangan zaman, permainan yang tadinya dimainkan secara nyata sekarang sudah mulai banyak diterapkan dalam game komputer. Teknologi komputer yang semakin pesat membuat perkembangan game komputer menjadi bervariasi. Game 2 dimensi yang dirasa kurang mampu menampilkan visualisasi mendekati realita kini semakin ditinggalkan. Game 3D adalah salah satu contoh nyata perkembangan teknologi komputer yang diterapkan dalam game, dengan kemampuan visual yang hampir mendekati realita. Game dewasa ini sudah sangat berkembang dengan pesat pula. Game bisa berupa game edukasi, petualangan, game desktop maupun mobile, adapula game tradisional atau permainan tradisional yang dimiliki oleh suatu daerah.

Permainan tradisional adalah permainan dari suatu daerah yang menjadi ciri khas daerah tersebut yang dimainkan oleh masyarakat dan relatif mulai dilupakan karena adanya game-game elektronik yang lebih modern. Sudah seharusnya sebagai

masyarakat yang baik ikut tetap menjaga bahkan melestarikan permainan-permainan tradisional tersebut agar kedepannya masih bisa dimainkan oleh masyarakat luas. Bahkan bisa dimungkinkan untuk mulai dikenalkan ke daerah-daerah lain sehingga lebih dikenal dan tidak punah atau hilang begitu saja.

Salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional tersebut adalah dengan membuat game menjadi asyik dan bisa dinikmati kapan saja. Oleh sebab itu dibuatlah game permainan tradisional untuk membantu melestarikan tradisi dari suatu daerah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini, yaitu bagaimana membuat game tradisional "balogo" untuk melestarikan permainan tradisional dari Kalimantan dengan menggunakan software Unity?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Game terbagi menjadi 4 level, dengan jumlah dan penempatan "logo" berbeda pada tiap levelnya.
2. Game berisi penjelasan singkat mengenai sejarah game tradisional "Balogo".
3. Game berisi pula tata cara memainkan game tersebut.
4. Game dirancang untuk satu pemain.
5. Game akan selesai ketika pemain berhasil memecahkan semua tantangan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah:

1. Menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kreatif, inovatif dalam era teknologi informasi seperti sekarang ini.
2. Aplikasi game yang dibuat dapat membantu melestarikan permainan tradisional.
3. Mengenalkan budaya dari daerah sehingga tidak dilupakan oleh masyarakat.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
 - c. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengabdian.
2. Bagi Akademik
 - a. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi.
 - b. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan penulis dalam perencanaan serta pembuatan pada game tradisional “Balogo” adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi – referensi terkait, yaitu melalui:

a. Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

b. Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

c. Kearsipan (Dokumentasi)

Yaitu pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem game tradisional “Balogo” dengan menggunakan teknologi Unity Game Engine.

3. Implementasi Sistem

Pada implementasi sistem disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian Dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil – hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

5. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dalam penelitian ini, dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai software yang dipakai, teori game, dan asal-usul game tradisional yang akan penulis bahas dalam pembuatan game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisa kebutuhan sistem seperti tujuan dan aturan permainan game tradisional “Balogo”, cara bermain game, analisis swot

dan gambaran umum perancangan program seperti alur/flowchart yang dibutuhkan dalam pembuatan game tradisional “Balogo” tersebut.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi game tradisional “Balogo” dengan menggunakan software-software yang mendukung, serta pengujian program yang telah selesai dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai penutup dari semua laporan Skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang telah diberikan.

