

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapat kegembiraan menurut (Keen Achroni, 2012, h.45). Permainan tradisional merupakan identitas dari kebudayaan bangsa yang harus senantiasa terjaga keutuhan serta kelestariannya. Mengingat zaman yang semakin maju sekarang ini, Banyak sekali bermunculan permainan baru yang semakin beraneka ragam dan lebih menarik seperti: *video game*, *playstation* dan *game online*. Sehingga sangat berdampak buruk terhadap permainan tradisional contohnya enggrang, congklak, petak umpet, kasti, panjat pinang, bentengan, dan salah satunya pacu biduk atau pacu perahu.

Pacu biduk atau pacu perahu adalah salah satu permainan tradisional khas Jambi. Permainan ini juga banyak dimainkan di beberapa daerah di Indonesia, akan tetapi penamaan permainan ini berbeda sesuai dengan daerahnya masing-masing misalnya permainan pacu jalur di daerah kabupaten Singingi provinsi Riau. Walau hanya beberapa yang masih memainkan permainan tradisional, Pacu Biduk atau biasa dikenal dengan pacu perahu adalah salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mulai terlupakan.

Permainan ini di mainkan di sekitar area sungai, sarana yang dibutuhkan untuk bermain permainan ini ialah, sebuah biduk atau perahu. Cara bermainnya

cukup sederhana dan tidak rumit, memulainya dari garis *start* dan berakhir digaris *finish*. Disebuah biduk terdapat empat pemain, dimana salah satu pemain yang berada di posisi terdepan menjadi instruktur untuk memberi pengarahan terhadap pemain lainnya. Permainan ini bersifat adu kecepatan mendayung biduk atau perahu. Permainan pacu biduk pada saat ini sudah jarang dimainkan, dikarenakan kurangnya sarana tempat yang di akibatkan oleh perusakan alam secara besar-besaran disumatera khususnya di wilayah provinsi Jambi.

Dalam hal ini dibutuhkan sebuah sarana untuk membangkitkan kembali permainan tradisional, salah satunya dengan game berbasis desktop. Sehingga permainan tradisional tersebut dapat menjadi sebuah permainan modern tanpa merubah ciri khas permainan itu sendiri. Oleh karena itu penulis sebagai mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah skripsi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, Akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia melalui judul skripsi “MEMBUAT APLIKASI GAME PACU BIDUK MENGGUNAKAN FLASH BERBASIS DESKTOP”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah yang menjadi pembahasan dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi permainan “pacu biduk berbasis flash desktop”

### **1.3 Batasan Masalah**

Penyusunan tugas akhir ini memiliki batasan masalah yang mencakup :

1. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan pada gambar aplikasi ini berbentuk 2 dimensi (2D)

3. Aplikasi permainan ini terdiri dari 3 level.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA jurusan sistem informasi.
2. Tujuan yang ingin dicapai dalam menyusun tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi game pacu biduk menjadi game modern.
3. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM  
Untuk memberi referensi kepada mahasiswa amikom yang sedang menjalankan Tugas Akhir / Skripsi tentang pembuatan sebuah aplikasi game, serta memperkaya koleksi skripsi dipergustakaan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi Penulis  
Untuk menambah wawasan dalam pembuatan dan perancangan sebuah aplikasi *game*.

### 3. Eksternal

- A. Mengenalkan kembali permainan tradisional pacu biduk ini kepada masyarakat luas.
- B. menumbuhkan kembali rasa kecintaan terhadap permainan tradisional, agar dapat terselamatkan, dari perkembangan teknologi yang semakin modern.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Multimedia yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu (sutopo 2003) [11] :

1. *Concept*
2. *Design*
3. *Material collecting*
4. *Assembly*
5. *Testing*
6. *Distribution*

Pada tugas akhir ini hanya dilakukan sampai tahap *testing* (pengujian).

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun sedemikian rupa sehingga memberikan penjelasan dan gambaran yang sistematis dengan susunan sebagai berikut :

## BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan secara singkat ringkas Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Metodologi Penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan secara ringkas dasar-dasar teori sejarah tentang *game*, elemen dasar *game*, jenis-jenis *game*, metode pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia, storyboard, perancangan flowchart, serta membahas perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan game "Pacu Biduk".

## BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan gambaran umum aplikasi yang akan dibuat, pengumpulan kebutuhan, analisis sistem, dan perancangan antar muka serta menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game "Pacu Biduk"

## BAB IV Implementasi

Bab ini membahas implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang dibangun serta penjelasan coding didalam program.

## BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan tahapan perancangan dan implementasi sistem serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.