

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kita mungkin sudah tidak asing lagi dengan *game*, Semua kalangan pasti sudah pasti mengenal istilah *game*. Sekarang banyak bermacam-macam permainan yang sudah beredar luas di internet dari *game android* dan lain sebagainya . Bermain juga bagian dari permainan yang dilakukan keduanya saling berhubungan satu sama lain. Permainan adalah kegiatan yang terstruktur yang didalamnya terdapat bermain , peraturan dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain dapat terlibat dalam permasalahan buatan yang harus diselesaikan ,dipermainan pemain berinteraksi dengan sebuah sistem dan permasalahan dalam permainan yang dibuat rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat aturan yang ditetapkan bertujuan untuk mengetahui perilaku pemain yang dilakukan didalam permainan. *Game* bertujuan untuk bersenang – senang dan juga menghibur, biasanya permainan banyak disukai oleh semua kalangan dari anak – anak hingga dewasa. Permainan berperan penting untuk perkembangan pada otak manusia, untuk melatih untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat dan meningkatkan konsentrasi karena dalam *game* terdapat berbagai permasalahan yang mengharuskan kita untuk menyelesaikannya permasalahan dengan tepat dan cepat. Tetapi permainan bisa merugikan karena kita sudah menjadi pecandu permainan kita dapat akan lupa waktu dan dapat mengganggu aktifitas yang sedang dilakukan oleh kita.

Aplikasi *multimedia* berkembang begitu pesat, khususnya dibidang aplikasi *smartphone*. *Smartphone* kemudian banyak digunakan sebagai sarana dan prasarana hiburan, salah satunya adalah dengan bermain permainan *android*. *Game* merupakan pelengkap aplikasi yang ada didalam sebuah *smartphone android*. Perkembangan permainan juga dapat dilihat dan dinikmati secara langsung oleh para pengguna, pada awalnya sebuah *game* hanya dijadikan hiburan akan tetapi pada zaman sekarang permainan menjadi luas fungsi yang ada pada permainan, misalnya *game* dijadikan sebagai pra sarana lahan bisnis ,pembelajaran dan dapat dilombakan sebagai cabang olahraga oleh para pemain

ahli. *Game Mobile* ialah sebuah permainan yang dibuat dan didesain oleh pengembang game, *tablet PC (Personal Computer)* dan *game android*. Keuntungan yang didapati memainkan permainan, yaitu permainan dapat dimainkan dimana saja dan pemain dapat memainkan selama mereka mempunyai *smartphone* yang mdapat menjalankan aplikasi permainan *mobile android*.

Di wilayah indonesia sangat banyak terdapat permainan tradisional yang tersebar di indonesia. Indonesia yang sangat kaya akan berbagai beragam budaya tentu menyimpan sebuah keunikan dibanding dengan negara lain didunia. Salah satunya adalah tentang permainan tradisional yang ada di indonesia. Banyak permainan tradisional dari berbagai wilayah daerah jawa barat, bali, jawa timur, sunda dan jawa barat yang begitu populer di indonesia, saat ini hanya menjadi kenangan saja dan jarang sekali dimainkan oleh berbagai kalangan. Beragam permainan tradisional yang ada itu sangat dinikmati karena pada jaman dahulu belum terdapat hal secanggih saat seperti jaman sekarang. Dimana sekarang saat ini hampir semua permainan dapat dan bisa dimainkan disebuah *hanphone android* saja. Pada era 90-an di indonesia dari berbagai kalangan anak-anak hingga dewasa pasti mereka memainkan berbagai permainan dengan cara yang tradisional, akan tetapi dapat memberi kesan yang tidak dapat dilupakan hingga jaman sekarang. Untuk mengingat masa – masa kejayaan permainan tradisioanal yang ada di indonesia tersebut akan dibuat *Mobile game 2D* bergenre *Arcade Tradisional* atau juga disebut *Gatra Indonesia*.permainan yang akan dirancang dan dibuat antara lain permainan *Tarik tambang* dan *Balap karung*.

1.2 Rumusan masalah

Banyak permainan yang ada pada era jaman modern para pengembang *game* mengembangkan permainan modern yang lebih banyak disukai dan diminati dan lebih mengikuti era jaman modern. Kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui permainan tradisional yang ada di indonesia, padahal ada begitu banyak permaian tradisional yang tersebar dikawasan indonesia khususnya pada daerah jawa. Rumusan masalah yang ada pada penelitian yang dilakukan ini antara lain :

- a. Bagaimana cara membuat permainan tradisional indonesia tarik tambang dan balap karung pada *smartphone*.
- b. Bagaimana membuat permainan yang dijadikan hiburan dan tantangan dalam memainkan *game* tradisional indonesia.
- c. Bagaimana permainan tradisional indonesia banyak dikenal sehingga pengenalan permainan tradisional indonesia akan semakin dapat disukai oleh banyak kalangan.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah ini dilaksanakan agar dalam pembuatan aplikasi yang dihasilkan ter-arrah dapat mendekati inti masalah antara lain :

- a. Progam game ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *android*.
- b. *Game* ini bergenre *Arcade*.
- c. *Game* dibangun dengan bahasa pemograman *C++* dan *java script* dengan *tools construct 2*.
- d. *Game* yang akan dirancang / dibuat : Tarik tambang dan Balap Karung.

1.4 Tujuan

permainan tradisional di indonesia memiliki tujuan sebagai hiburan dan pengetahuan tentang permainan tradisional, tujuan pemembangunan permainan tradisional indonesia berbasis *android* antara lain :

- a. Pemain dapat mengerti tentang permainan tradisional yang ada di indonesia.
- b. permainan tradisional indonesia dapat dimainkan dan dinikmati oleh berbagai kalangan.
- c. Pemain merasa terhibur dan tertantang dengan adanya permainan tradisional indonesia balap karung dan tarik tambang yang ada di aplikasi *mobile game* Gatra Indonesia.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari perancangan permainan tradisional indonesia berbasis *android* agar pemain atau player dapat mengenal dan mengetahui game tradisional yang ada di indonesia, memperkenalkan kalangan muda sekarang tentang permainan tradisional melalui kegiatan bermain *game android* yang mereka gemari, sebagai pertimbangan lain yang dapat menyenangkan dalam mengenal dan mengetahui permainan tradisional indonesia dan meningkatkan rasa kebanggaan akan indonesia.