

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini sudah tidak asing lagi terdengar oleh telinga masyarakat baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Teknologi *game* yang dikembangkan saat ini dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan manusia yaitu, kebutuhan manusia pada hiburan karena hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

Selain digunakan untuk hiburan *game* juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi bagi anak-anak. Menurut Plowman dan McPake (2013) pada *jurnal Seven Myths About Young Children and Technology* bahwa teknologi dapat memperluas berbagai peluang bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia, untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dan *learn to learn*. Pengalaman anak-anak dalam bermain dan belajar teknologi dapat membantu dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu aplikasi *game* tentunya memiliki banyak manfaat bagi para penggunanya.

Banyak *game* yang dapat dimainkan oleh anak-anak maupun kalangan dewasa. Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya seperti bambu, batok kelapa, dan bahan sederhana lain. Namun pada saat ini permainan tradisional yang dahulu sangat populer dimainkan oleh anak-anak kini telah jarang dijumpai. Anak-anak banyak memainkan permainan berbasis teknologi yang dapat dimainkan melalui berbagai macam platform seperti *Personal Computer (PC)* maupun *Mobile (Phone)* yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri sehingga permainan tradisional sangat jarang dijumpai pada era saat ini.

Berdasarkan laporan AppAnnie pada bulan Desember 2014, tingkat download aplikasi *game* pada perangkat Android melalui Google Play Store di tanah air mencapai angka 85%. Hanya terputus sekitar 15% lebih rendah

dibandingkan dengan Korea Selatan. Sedangkan empat negara lain di Asia Tenggara terpaut 15% hingga 40% dari Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki tingkat penggunaan *game mobile* lebih tinggi dibandingkan dengan empat negara Asia Tenggara yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* yang bersifat edukasi tentang asal usul permainan tradisional di Indonesia seperti balap karung, balap enggrang dan bakiak. Game tersebut dinamakan “Indonesian Game Racing”. Penulis membuat *asset* dan karakter yang akan digukan pada *game* “Indonesian Game Racing”. *Asset* dan karakter pada *game* ini diharapkan dapat memvisualisasikan permainan tradisional Indonesia dan *game* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk mengenalkan serta melestarikan permainan tradisional dan asal usul permainannya agar permainan tradisional tidak hilang oleh berjalannya waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang tersebut, adalah:

1. Bagaimana cara merancang *asset* serta karakter dalam *game* “Indonesian Game Racing” yang interaktif dan menarik?
2. Bagaimana cara merancang karakter yang dapat memvisualisasikan permainan egrang bambu, egrang batok kelapa, balap karung, dan bakiak?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan *Game* Edukasi 3D Permainan Tradisional Indonesia Dengan Menggunakan Unity berbasis Android. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* menggunakan *platform* android.
2. *Game* dapat dimainkan dalam mode *single player* atau hanya dapat dimainkan oleh 1 pemain.
3. *Game* dimainkan secara *offline*.
4. Terdapat 3 mode permainan dan setiap mode terdiri dari 3 *level*.
5. *Game* dirancang dengan menggunakan tampilan 3D.

6. *Game* dirancang memiliki 1 karakter utama dan 3 karakter musuh
7. *Game* dirancang memiliki 4 *asset vehicle* yang dapat di pilih oleh pemain yaitu egrang batok kelapa, egrang bambu, karung goni, dan bakiak.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan *asset* dan karakter yang menarik sebagai objek yang akan digunakan programmer untuk membangun *game* “Indonesian Game Racing”.
2. Merancang dan menghasilkan *asset* dan karakter *game* “Indonesian Game Racing” dengan yang dapat memvisualisasikan permainan tradisional Indonesia.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Programmer dapat menggunakan *asset* dan karakter yang telah dibuat untuk membangun *game* “Indonesian Game Racing”
2. Pemain dapat terhibur dengan memainkan *game* “Indonesian Game Racing” yang memiliki karakter 3D yang menarik.
3. Pemain dapat mengenal alat-alat yang digunakan pada permainan tradisional Indonesia.