

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, era revolusi industri memasuki era revolusi 4.0, dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Teknologi akan selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi itu salah satunya adalah smartphone yang menjadi barang buruan masyarakat di dunia. Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assasint (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Di Indonesia sendiri, banyak masyarakat, dari yang sudah dewasa hingga anak-anak yang masih dibawah umur menggunakan produk hasil perkembangan teknologi tersebut untuk dinikmati dan dimanfaatkan. hampir setiap anak telah memiliki perangkat smartphone yang didalamnya berisi aplikasi dan permainan permainan modern. Sehingga anak-anak lebih menyukai permainan yang berada di smartphone dari pada permainan tradisional yang menurut mereka sudah kuno atau ketinggalan zaman. Menurut Anderson dan Bushman (2001), menemukan bahwa remaja usia 15 – 18 tahun rata rata memainkan video game enam jam per minggu pada tahun 1998, dan pada tahun 1999 hasil tersebut meningkat 14.8%. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan jumlah pengguna mobile game di tahun 2016 mencapai 989 juta pengguna di seluruh dunia. Sebaiknya, usia anak yang boleh diperkenalkan atau menggunakan smartphone yaitu saat berusia 12 sampai 14 tahun, karena dapat menjadi pengganggu yang adiktif bagi anak.

Game merupakan salah satu prodak *android phone* yang sering diakses oleh sebagian besar remaja saat ini. Terdapat banyak macam *genre* game saat ini, contoh *genre* game yang sering dimainkan adalah *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena) dan juga *Battleground*. Adapun *genre* game tersebut harus dimainkan secara online dengan kata lain kita harus terhubung ke internet untuk

bisa bermain game tersebut. Adanya game ini juga dapat membuat remaja lupa akan permainan permainan tradisional yang kita miliki sebelumnya.

Remaja saat ini lebih memilih permainan modern yang terdapat dalam game *android phone* daripada permainan permainan tradisional. Berbeda sekali ketika anak-anak dahulu belum mengenal *android phone*. Sebenarnya juga terdapat beberapa kendala dalam permainan di *android phone* ini, salah satunya adalah konektivitas yang menggunakan jaringan internet yang didapat secara tidak gratis. Sehingga harus mengeluarkan sedikit dana untuk dapat memainkan game tersebut. Karena itulah dibutuhkan game dengan tema permainan tradisional yang tanpa menggunakan koneksi internet, misalnya menggunakan koneksi internet.

Salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional diperlukan media yang dapat mengenalkan kembali permainan tradisional secara menarik kedalam bentuk digital yang dapat dimainkan pada perangkat smartphone Android (R. Yadi Rakhman Alamsyah dan Andri Hardi Gunandi). Internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia. Multiplayer adalah sebutan dalam game yang dapat dimainkan secara bersama-sama melalui jaringan internet. Dalam perangkat smartphone, konektivitas yang dapat digunakan untuk menghubungkan perangkat smartphone ke internet dapat melalui mobile internet yaitu 3G dan 4G dan WLAN. Aktifitas bertukar data pada saat bermain game secara multiplayer dibutuhkan client server untuk menyimpan data game (Bayu Lukman Yusuf, 2017).

Penelitian ini mengusulkan sebuah game dengan memanfaatkan koneksi *via internet* yang dapat memperkenalkan permainan tradisional sebagai aset budaya yang harus dipertahankan. Mulai dari media yang digunakan, desain yang sesuai, gameplay yang sama dan juga kesesuaian game pada permainan tradisional serta koneksi yang diberikan. Sehingga diharapkan anak anak saat ini mampu memainkan serta mengenal tentang permainan permainan tradisional yang mulai menghilang serta dapat mempertahankan aset budaya tersebut agar tidak punah.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka diusulkan sebuah judul tugas akhir yang mengimplementasikan koneksi *internet* menggunakan *photon unity asset*

pada game tradisional kelereng yang dapat dimainkan menggunakan perangkat android dengan judul “IMPLEMENTASI PHOTON SEBAGAI KONEKSI DAN PEMBUATAN MENU PADA GAME KELERENG MULTIPLAYER”. Game tersebut bersifat multiplayer yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi *internet* sehingga dapat dimainkan secara bersama sama dengan orang lain. Dibuatnya game tersebut bertujuan untuk lebih mengenalkan permainan tradisional yang mulai menghilang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah koneksi menggunakan asset unity?
2. Bagaimana menyajikan konektivitas game yang dapat memudahkan pengguna dalam bermain multiplayer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dirancang dan digunakan ditujukan untuk anak anak berusia 7 – 13 tahun.
2. Game ini dapat dimainkan secara multiplayer menggunakan jaringan *Internet*.
3. Platform yang digunakan adalah Android versi 6.0 keatas.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan *game* tradisional kelereng yang dapat dimainkan secara multiplayer pada perangkat *smartphone* android.
2. Dapat memperkenalkan permainan tradisional kelereng dalam bentuk game, agar permainan tradisional tidak punah.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memperkenalkan permainan tradisional kelereng yang mulai menghilang, dapat melatih strategi, dapat lebih bisa berkomunikasi dengan orang lain karena bersifat multiplayer, juga dapat melatih otak untuk meningkatkan focus dalam bermain. Adapun secara detail manfaat kegiatan tersebut diantaranya :

1. Bagi Anak – anak
Dapat memberikan pengalaman bermain yang baik serta dapat melestarikan permainan tradisional kelereng dan memudahkan komunikasi dengan orang lain didekatnya karena game ini bersifat multiplayer tanpa menggunakan jaringan internet.
2. Bagi Masyarakat
Dapat memberikan wawasan tentang pelestarian budaya permainan tradisional terhadap masyarakat umum.
3. Bagi Peneliti Lain
Sebagai Referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan ditelitinya.