

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terus maju, menjadikan komputer bukan barang yang asing lagi bagi masyarakat modern saat ini. Komputer mulai digunakan dalam keseharian masyarakat, dalam aktifitas sehari-hari dan termasuk hiburan. Permainan merupakan salah satu wadah yang digunakan masyarakat sebagai media hiburan dan untuk melepas lelah dari rutinitas sehari-hari. Permainan dapat meningkatkan kreatifitas seseorang karena di dalam permainan, si pemain harus memainkan sebuah skenario pada sebuah permainan dengan langkah - langkah tertentu untuk mencapai tujuan.

Permainan dakon adalah permainan tradisional yang dulunya biasa dimainkan diseluruh daerah di Indonesia. Sekarang banyak sekali *game online* Indonesia yang beredar, permainan dakon ini kehilangan kepopulerannya dan menjadi warisan sejarah budaya bangsa. Permainan dakon ini pula berkemungkinan punah karena banyaknya permainan digital modern saat ini. Karena alasan itu penulis mengharapkan permainan dakon ini dapat dilestarikan dengan konsep permainan digital. Purwarupa dakon yang penulis bangun ini diharapkan dapat diselesaikan hingga menjadi permainan yang siap digunakan oleh masyarakat tanpa batas usia dan berguna pula untuk melestarikan permainan tradisional daerah.

Unity 3 dimensi adalah sebuah *game developing software*. Dengan *software* ini penulis bisa membuat permainan 3 dimensi yang lebih seru, karena *game developer* ini sangat mudah digunakan dengan GUI yang memudahkan penulis untuk mengedit dan membuat *script* untuk menciptakan sebuah permainan 3 dimensi. Keunggulan yang mempermudah penulis membangun permainan menggunakan *software unity* yaitu: fitur *audio reverb zone*, *particle effect* dan *sky box* untuk menambah *background* langit. Selain

itu *software unity* juga mendukung tiga bahasa pemrograman seperti java script, c# dan boo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari yang sudah dijelaskan di latar belakang, adapun rumusan masalah yang diambil yaitu bagaimana membangun sebuah purwarupa permainan dakon 3 dimensi hingga bisa menjadi permainan dakon dalam bentuk digital yang bisa dimainkan di computer atau laptop.

## **1.3 Batasan Masalah**

Aplikasi permainan dakon 3 dimensi ini dibuat dengan menggunakan *software unity game engine*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Memperkenalkan permainan tradisional dakon ke masyarakat luas terutama generasi muda dengan konsep permainan digital 3 dimensi..

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam tahap menyelesaikan penelitian ini memberikan mafaat bagi penulis dan masyarakat umum di Indonesia. Manfaat yang diberikan yaitu sebagai media hiburan selain mendengarkan musik untuk menghilangkan kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam memainkannya, serta dapat mengetahui permainan dakon ini sebagai permainan daerah dan melatih sikap sportifitas saat memainkannya.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*:

### **1. Kebutuhan sistem**

Tahap ini mengumpulkan informasi untuk menentukan apa yang dibutuhkan untun membangun sistem.

## 2. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak

Tahap ini menyaring informasi yang di dapat pada tahap sebelumnya untuk mendapatkan kebutuhan inti untuk membangun perangkat lunak.

## 3. Desain perangkat lunak

Tahap tahap ini membuat spesifikasi mengenai gaya,tampilan dan kebutuhan bahan untuk perangkat lunak yang di bangun.

## 4. Implementaasi perangkat lunak

Tahap ini membuat desain perangkat lunak yang masih dalam bentuk *storyboard* ke dalam bentuuk digital.

## 5. Uji coba perangkat lunak

Tahap pengujian dimana dilakukan setelah selesai dalam tahap pembuatan purwana sampai menjadi aplikasi dengan menjalankan apliaksi, dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini juga disebut tahap pengujian, dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuat sendiri..

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang mencangkup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Sistematika penyusunan terdiri dalam 5 bab yang isinya adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep purwarupa, konsep permainan dakon, sejarah singkat permainan tradisional dakon,

konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan konsep *game flowchart system* dan perancangan tampilan antarmuka yang dibangun didalam purwarupa permainan dakon sampai menjadi aplikasi.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan memuat kesimpulan-kesimpulan yang didapat yang merupakan rangkuman dari analisis kerja yang telah dilakukan sebelumnya. Berisikan juga saran dari aplikasi ini untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya. Sehingga aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.