

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan tradisi dan budaya, salah satu budaya lokal diantaranya permainan tradisional, yang memiliki banyak makna dan nilai yang terkandung didalamnya. Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal, yang memiliki banyak makna dan nilai yang terkandung didalamnya. Permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam mendidik anak-anak dan remaja untuk bergaul, bersosialisasi dengan teman sebayanya, mengajarkan kebersamaan, kerjasama dan gotong royong serta mencari teman bahkan melatih anak untuk berdemokrasi (Handayani et al., 2017).

Permainan tradisional juga ada yang termasuk kategori *board game* yaitu suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah beberapa contoh board game yang sudah lama dikenal (Obay Subarna, 2018).

Permainan tradisional yang berkembang di Indonesia sangatlah beragam, salah satu permainan tradisional yang termasuk kategori *board game* adalah Dam-daman, di beberapa daerah di Indonesia mungkin terdapat juga permainan yang serupa, namun berbeda dalam penyebutan nama ataupun cara dan aturan bermain. Permainan ini mirip dengan catur namun lebih sederhana dan bisa dimainkan di mana saja, Permainan Dam-Daman merupakan jenis permainan asah otak tradisional. Permainan Dam-Daman dapat dimainkan oleh dua orang atau dua

kelompok yang saling berhadapan. Komponen permainan Dam-Daman adapat dikembangkan dengan media berupa papan permainan dan pion permainan. Papan permainan bahkan dapat dikembangkan dengan menggunakan beberapa tempat misalnya di tanah, lantai tembok, papan kayu, kertas karton.

Popularitas permainan anak-anak tradisional umumnya memudar di daerah perkotaan, dan ini tidak hanya disebabkan oleh beberapa kondisi seperti masuknya permainan anak dari luar negeri, meningkatnya tontonan untuk anak-anak di televisi, tetapi juga oleh kondisi yang lain yakni semakin sedikitnya dan sempitnya lahan bermain bagi anak-anak (Handayani et al., 2017). Upaya untuk mencegah dan menanggulangi kepunahan permainan tradisional sudah banyak dilakukan, sosialisasi dari komunitas pecinta budaya, festival di beberapa daerah, dan lain-lain. Upaya tersebut masih belum cukup untuk mengenalkan dan membuat daya tarik lebih dari permainan tradisional kepada anak-anak pada zaman sekarang, anak-anak dan remaja masa kini sudah terbiasa menggunakan perangkat smartphone, hal ini menjadikan informasi mengenai permainan tradisional mudah mereka temukan di beberapa artikel dan video yang ada di internet namun belum tentu dapat dialami atau dirasakan secara langsung oleh mereka (Azim et al., 2019).

Melihat kenyataan tersebut, bahwa permainan tradisional kurang diminati oleh masyarakat pada zaman sekarang, perkembangan teknologi informasi membawa dampak pada kehidupan, misalnya bidang game digital. Permainan Dam-Daman

sesungguhnya merupakan sebagian kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa dimana sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang terkadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan memainkan permainan ini kita dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil dan akrab dengan orang lain (Evani Ulya Laksmiyanti, 2017). Merancang game digital yang diambil dari permainan tradisional memerlukan tahapan redesain. Hal ini menjadikan alasan penelitian, bagaimana model redesain permainan tradisional kedalam konteks digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan model pengembangan permainan tradisional Dam-daman ke bentuk digital yang dapat dimainkan pada perangkat android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang terdapat dari latar belakang yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan proses transisi (redesain) permainan Dam-daman ke bentuk digital dengan metode transformasi ATUMICS?
2. Bagaimana mengimplementasikan proses rekayasa permainan Dam-daman dengan pendekatan Luther Sutupo?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Perangkat lunak yang akan dibangun berbasis Android versi *v6*.
2. Aplikasi permainan Dam-daman ini dibuat dengan *Android Studio*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan proses redesain dengan metode transformasi ATUMICS pada perancangan game Dam-daman.
2. Mengimplementasikan proses rekayasa game Dam-daman dengan pendekatan Luther.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang dibangun dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk tetap bermain permainan tradisional.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai pengimplementasian kombinasi proses redesain dengan transformasi ATUMICS dan proses rekayasa Luther dalam perancangan sebuah game digital yang diambil dari tema permainan tradisional.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimental. Metode eksperimen ini meliputi studi literatur, analisa, perancangan dan implementasi, pengujian.

##### **a. *Transformasi Permainan Tradisional Ke Modern***

Kamus bahasa Indonesia mengartikan transformasi sebagai perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya) secara berangsur-angsur dari suatu bentuk ke bentuk lainnya dan memberi respon terhadap perubahan yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Transformasi dari permainan tradisional

ke modern sebagai bentuk dari pelestarian budaya dapat dilakukan dengan metode ATUMICS yaitu akronim dari Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape (Hidayat et al., 2019).

#### **b. Pembuatan Produk Multimedia**

Metode pengembangan rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah versi Luther meliputi *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution* (Septian et al., 2018).

##### 1. Konsep (*Concept*)

Yaitu menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi,interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, latihan, pendidikan dan lain-lain), dan spesifikasi umum.

##### 2. Perancangan (*Design*)

Yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur objek, dan kebutuhan material proyek, seperti perancangan struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan dan lain-lain.

##### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti denah, pengambilan video, pengambilan foto, pengumpulan audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

##### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan didasarkan pada storyboard, flowchart view dan diagram transisi yang berasal dari tahap design.

#### 5. Pengujian (*Testing*)

Tahap ini dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan.

#### 6. Distribusi (*Distribution*),

Pada tahap ini aplikasi multimedia ini akan digandakan dengan menggunakan build application atau media penyimpanan lainnya.

### **B. Penarikan Kesimpulan**

Adanya hasil dari penelitian tersebut, maka perlunya ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ditarik meliputi tahap-tahap yang telah dilakukan, selain dari itu hasil dari penelitian yang berupa aplikasi pun perlunya ditarik kesimpulan tentang bagaimana aplikasi bekerja, ketepatan terhadap pengguna, kekurangan yang perlu diperbaiki juga berbagai kekurangan lainnya yang harus diperbaiki dari penelitian tersebut.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini disusun untuk mempermudah pembacaan dan gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan dengan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB I membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang merupakan langkah untuk menyelesaikan masalah, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab yang membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yaitu teori mengenai *Eksperimental*, teori mengenai ATUMICS, Luther dan teori mengenai software pembangunan sistem.

## **BAB III METODOLOGI**

Bab ini menjelaskan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, dengan berbagai analisis yang akan dijabarkan. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Merupakan hasil dari proses yang telah dilakukan dari penelitian ini. Lebih tepatnya adalah membahas implementasi dari penelitian tersebut dengan disertai pengujian untuk mengetahui apakah penelitian tersebut berhasil atau gagal.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab yang membahas tentang penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, lebih membahas tentang kesimpulan keterkaitan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Saran yang bersifat membangun untuk penelitian selanjutnya tentang penelitian ini agar dapat menutupi kekurangan-kekurangan yang ada.