

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kondisi permainan tradisional Indonesia cukup memprihatinkan. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia, khususnya permainan dakon. Tujuan penelitian ini diarahkan pada rancang bangun *video game* dakon dengan unsur RPG berbasis android.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun sehingga menjadi identitas dan budaya suatu bangsa. Salah satunya adalah permainan dakon. Dakon merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan biji-bijian dan sebuah papan permainan. Umumnya papan permainan ini terdiri dari tujuh pasang lubang kecil serta satu lubang besar berlawanan yang berfungsi sebagai lumbung yang melambungkan tabungan.

Permainan ini memiliki nilai kearifan yang sepatutnya dilestarikan, tetapi tidak sedikit masyarakat modern yang mulai meninggalkan permainan ini. Wakil menteri pendidikan dan kebudayaan bidang kebudayaan Wiendu Nuryanti menyatakan bahwa banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional sudah tersaingi oleh permainan modern (jogja.antaraneews.com).

Saat ini masyarakat muda modern khususnya anak-anak saat ini lebih suka pada permainan modern seperti "Angry Bird" daripada permainan tradisional. Hal

ini dikarenakan teknologi, inovasi dan variasi *game* yang terus berkembang. Wiendu Nuryanti juga mengatakan bahwa apabila tidak ada upaya inovatif dan kreatif untuk mengembangkan permainan tradisional maka semakin banyak anak-anak yang tidak dapat mengenal permainan tersebut. Berdasarkan hal di atas, peneliti melihat potensi permainan dakon yang dapat dikembangkan menjadi sebuah video game untuk media *smartphone* dan *tablet*.

*Smartphone* dan *tablet* adalah media populer yang sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat dunia khususnya Indonesia. Maka dari itu, pengembangan permainan dakon menjadi sebuah *video game* pada perangkat *smartphone* dan *tablet* diharapkan mampu mensosialisasikan permainan dakon dengan cara yang modern, sehingga dapat mengenalkan permainan dakon kepada masyarakat di era modern.

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran seorang pakar permainan tradisional Indonesia, yakni M. Zaini Alif mengenai makna permainan tradisional di era modern, yaitu:

“Permainan tradisional boleh padam bentuk keasliannya dengan menggabungkan bentuk tradisional dengan bentuk modern. Namun nilai pada permainan ini rasanya terlalu sayang untuk dikuburkan oleh zaman karena nilai ini akan hidup entah sampai zaman kapan pun. Jangankan anak kecil, orang dewasa pun dapat belajar dari permainan ini, bahkan para pemimpin bangsa ini sekalipun”(M. Zaini Alif, pendiri Komunitas Hong).

Oleh karena itu, salah satu solusi inovasi untuk melestarikan tradisi bangsa adalah dengan mengembangkan permainan dakon pada *smartphone* dan *tablet*.

Dalam perkembangan *smartphone* dan *tablet*, dilansir dari situs berita Forbes oleh Eric Savitz, Android merupakan sistem operasi *smartphone* dan *tablet* yang terus bertumbuh sejak tahun 2009 dan sukses menguasai *market share* dunia

sebesar 61% di tahun 2012 mengalahkan IOS, Windows Phone dan Blackberry. Diprediksi hingga tahun 2016, Android akan tetap bertahan di puncak penjualan *smartphone* dan tablet.

Tidak hanya di pasar global, *market share smartphone* dan tablet di Indonesia pun masih di dominasi oleh android. Menurut Darwin Lie, Market Analyst Client Devices IDC Indonesia, “Di tahun 2012, Android memegang 56 persen *market share* di Indonesia. Di tahun 2013, *market share* Android akan sedikit menurun ke angka 53 persen” (Wahyudi, Reza. 2012. Kompas Tekno). Ditambahkan pula bahwa penurunan tersebut tidak akan berpengaruh terhadap posisi android yang berada di posisi puncak dalam penjualan *smartphone* dan tablet di Indonesia.

Berdasarkan data di atas penggunaan perangkat *smartphone* dan *tablet* berbasis Android sebagai media *output* merupakan inovasi yang menjanjikan untuk mengenalkan permainan dakon di era modern. Selain inovasi, upaya kreatif dalam mengembangkan sebuah permainan pun sangat dibutuhkan, oleh karena itu peneliti melihat potensi untuk mengembangkan permainan tradisional menjadi sebuah *video game* dakon yang memiliki unsur *Role Playing Game* sehingga menjadi sebuah *game* dakon yang baru dan lebih inovatif jika dibandingkan dengan aplikasi *game* serupa yang sudah ada terlebih dahulu.

*Role Playing Game* atau yang lebih dikenal dengan RPG merupakan salah satu genre *game* yang kompleks, memiliki cerita dan karakter yang dimainkan oleh pemain. Adanya sistem *leveling*, *experience point*, pengaturan *attribute* dan *skill* dalam *game* menunjang keseruan bermain, karena pemain dapat meningkatkan

kemampuan karakter sesuai dengan keinginan pemain. (Tanpa Nama. *A Definition For Role Playing Game*).

Dengan adanya penambahan unsur RPG ke dalam permainan tradisional dakon, diharapkan dapat meningkatkan popularitas permainan tradisional dakon.

STIKOM SURABAYA

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diulas sebelumnya, Perumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat rancang bangun *video game* dakon dengan unsur RPG berbasis android?

## 1.3 Batasan Masalah

Menurut latar belakang yang ada, maka pembahasan masalah yang ada terbatas pada:

1. Rancang bangun *video game* dakon dengan unsur RPG.
2. Rancang bangun *video game* dakon terbatas pada perangkat berbasis android.
3. Rancang bangun *video game* dakon terdiri dari dakon tradisional dan *game* dakon RPG.
4. Rancang bangun *video game* dakon RPG hanya dapat dimainkan oleh dua pemain, sedangkan tradisional dapat dimainkan dengan komputer.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Membuat rancang bangun *video game* dakon dengan unsur RPG berbasis android.
2. Melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional dakon kepada masyarakat melalui *video game*.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari terselesaikannya *game* ini terbagi menjadi dua, antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan yakni:

- a. Dapat mengembangkan *video game* berdasarkan dari permainan tradisional dakon sebagai media hiburan, pengenalan dan pembelajaran.
- b. *Video game* ini dapat dijadikan referensi dalam perkembangan peminatan *game* di STIKOM Surabaya.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan, dari pembuatan *game* ini adalah

- a. *Video game* ini dapat memberi pengalaman baru dalam bermain dakon kepada pemain.
- b. *Video game* ini dijadikan media alternatif pengenalan permainan tradisional dakon kepada masyarakat, khususnya generasi muda.