

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya Indonesia meliputi banyak elemen seperti bahasa daerah, pakaian adat, lagu, makanan, permainan tradisional. Namun jika dibandingkan dengan makanan tradisional, permainan tradisional kurang dilestarikan oleh kebanyakan orang. Contoh permainan tradisional yang bisa kita ambil gasing tradisional.

Gasing tradisional memang sedikit banyak masih dimainkan oleh kalangan anak-anak di pedesaan, namun bagi masyarakat di kota, gasing tradisional tidak menjadi permainan yang populer untuk dimainkan. Bahkan, gasing yang populer di kalangan anak-anak adalah gasing dari Jepang. Yang lebih dikenal dengan sebutan “Beyblade”. Tidak sedikit lomba yang diselenggarakan beberapa pusat perbelanjaan untuk memenuhi antusias anak-anak (<http://www.transsurabaya.com/>).

Selain itu, dilihat dari perbandingan antara penjual gasing tradisional dengan gasing modern seperti beyblade. Penjual gasing modern tersebar hampir di setiap pusat perbelanjaan. Hal itu bertolak belakang dengan penjual gasing tradisional yang jarang. Penjual gasing tradisional umumnya dijual di tempat wisata seperti Malioboro, Jogjakarta. Sedangkan di perkotaan penjual gasing tradisional masih jarang. Masyarakat perkotaan harus diperkenalkan lewat pendekatan teknologi, karena sebagian besar populasi masyarakat kota telah mengenal teknologi.

Guna untuk menjadi media pengenalan, bagi masyarakat muda yang belum mengenal gasing. Masyarakat muda di ambil sebagai target sasaran karena masyarakat muda merupakan penerus bangsa. Masyarakat muda ialah awal dari suatu generasi.

Pengguna perangkat tablet juga dapat menjadi sebagai sasaran yang tepat bagi *game* tablet. Seperti yang dipaparkan oleh Teguh Prasetya pada Tribun News.

“Penggunaan perangkat tablet akan tumbuh 30 persen secara global, yang didukung semakin meluasnya fasilitas mobile broadband, 3G dan WiFi, yang diprediksi memacu pertumbuhan sebesar 80 persen hingga 2016,” ungkap Teguh Prasetya, pengamat Telekomunikasi Selasa (30/10 Tribunnews.com – Jakarta, Agustina N.R)

*Game* bertemakan Indonesia memang telah mulai muncul. Namun *game* bertemakan gasing Indonesia, belum ada di pasaran. Oleh karena itu hal ini merupakan peluang untuk mengenalkan gasing Indonesia melalui *game*.

Pengenalan *game* ini merupakan pendekatan terhadap *target market* untuk menyampaikan informasi edukasi. Di dalam penyampaiannya harus difasilitasi dengan elemen *game* yang tepat agar langsung tepat sasaran. Elemen yang dibutuhkan antara lain: *game* yang mudah dimainkan, sesuai dengan *target market*, mempunyai unsur menghibur (Nicole Lazzaro, 2004: 3).

Permainan yang ada di kalangan perkotaan didominasi dengan permainan pada *mobile device* seperti galaxy tab, iphone, ipad, android.

Perangkat *mobile* tersebut menawarkan fasilitas sentuhan (*touch*), *accelerometer*, *gyroscope* sebagai penunjang keasyikan dalam memainkan *game*. Oleh karena itu, *game mobile* lebih diminati.

Diperkuat oleh pendapat Agate Studio bahwa pasar *game* Indonesia akan didominasi oleh *game mobile* karena kehadiran perangkat *mobile* yang semakin terjangkau dan terus dipromosikan sebagai sarana bermain *game* (<http://www.teknokers.com>). Maka tugas akhir ini memilih perangkat *mobile* Android sebagai outputnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun *game* sebagai sarana pengenalan gasing tradisional Indonesia?
2. Bagaimana rancang bangun *video game* 3D dengan memanfaatkan fasilitas *accelerometer* pada *Android*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, didapat batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya dimainkan pada perangkat *Android* dengan system operasi diatas versi 2.0.1Eclair.
2. *Video Game* tradisional gasing Indonesia.
3. Membuat *Video game* bergenre *puzzle* dan *action*.
4. Gasing dalam *game* ini hanya 4 gasing.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan yang dicapai dari tugas akhir ini yaitu membuat *video game* 3D dengan memanfaatkan fitur *accelerometer* pada Android.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan *game* gasing tradisional ini antara lain yaitu:

1. *Game* ini dapat mengenalkan budaya permainan gasing tradisional Indonesia di dalam maupun luar negeri melalui media *digital*.
2. *Game* ini dapat menjadi pemicu bagi pembuat *game* dalam negeri untuk membuat *game* yang menonjolkan budaya.

