

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya teknologi informasi sangat cepat. Baik teknologi informasi yang berbasis web, desktop atau *mobile*. Teknologi *mobile* merupakan bagian yang familiar dalam kehidupan pada masyarakat Indonesia, hal tersebut karena teknologi *mobile* memiliki banyak keunggulan dibanding *platform* yang lain. Salah satunya memiliki ukuran kecil dan memiliki fungsi yang memudahkan pengaksesan data. Perkembangan teknologi ini pun sangat dinamis. Teknologi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu pekerjaan atau bahkan hanya sebagai sarana hiburan bagi masyarakat.

Dahulu sebelum adanya teknologi, masyarakat melakukan permainan tradisional dengan menggunakan alat yang mereka buat sendiri. Gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional masyarakat yang sangat sederhana. Cara memainkannya juga sangat mudah, cukup membuat garis segi empat yang dibagi empat bagian dan dimainkan 3 sampai 5 orang, permainan gobak sodor sudah dapat dimainkan.

Dengan berkembangnya teknologi yang sangat maju, banyak permainan-permainan digital modern bermunculan sehingga membuat permainan tradisional mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Karena saat ini banyak permainan digital pada teknologi *mobile* yang tidak kalah dengan permainan digital yang ada pada komputer desktop. Sekarang ini juga banyak *platform* dari *mobile* yang mengeluarkan permainan digital tersebut, seperti java, windows phone, IOS hingga yang paling banyak digunakan saat ini, yaitu : Android. *Developer* menawarkan berbagai permainan yang menarik dan menghibur yang berbasis Android. Dari permainan yang mengasah *skill* dalam menjalankan permainan tersebut hingga permainan edukasi yang membantu dalam mengembangkan daya pikir dan daya imajinasi positif dari pemakainya.

Berdasarkan latar belakang di atas, yang mendorong untuk dibuatnya sebuah permainan digital yang bukan hanya memiliki sisi hiburan saja, namun juga sisi edukasi dan yang paling penting nilai tradisi terkandung dalam permainan tradisional yang akan dibuat. Permainan ini nantinya bisa dimainkan individu pada *smartphone* Android sebagai simulasi permainan tradisional gobak sodor. Sehingga nantinya selain sebagai sarana hiburan juga diharap dapat melestarikan permainan tradisional gobak sodor tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya, yaitu : bagaimana membangun sebuah permainan tradisional gobak sodor yang dapat dimainkan secara mandiri melalui perangkat *smartphone* Android.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pembuatan permainan ini, yaitu :

1. Sistem operasi minimal yang digunakan adalah android 2.3 (Gingerbread)
2. Game singleplayer dengan melawan komputer sebagai musuhnya
3. Permainan ini ada 2 jenis gerak dari penghadang (memantul dan mengikuti penyerang)
4. Jenis gerak memantul memiliki 3 tingkat *level* permainan yaitu lambat, sedang dan cepat
5. Permainan gobak sodor ini memiliki bentuk persegi dengan dibagi menjadi 4 bagian sebagai tempat permainan dilaksanakan

6. Permainan gobak sodor terdiri dari 3 lawan 3, pengguna sebagai penyerang yang memiliki 3 player dan komputer sebagai penghadang juga memiliki 3 player.
7. User hanya dapat bermain sebagai penyerang saja dan komputer yang menjadi penghadang
8. Permainan akan selesai ketika 3 player menyebrang melewati penghadang tanpa tersentuh dan akan *game over* ketika salah satu dari tiga player yang ada tersentuh lawan

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah permainan gobak sodor yang dapat dimainkan pada perangkat *smartphone* Android. Sehingga permainan tradisional gobak sodor kembali diingat dan dimainkan oleh masyarakat.