

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman yang semakin maju, dengan berbagai teknologi yang muncul di dunia ini, maka semakin banyak alat/cara konvensional ataupun tradisional yang mulai ditinggalkan. Hal ini dikarenakan terdapat alat/cara yang lebih *instant* dan mudah dalam melakukan pekerjaan berkat bantuan sebuah teknologi. Bahkan teknologi sekarang sudah merambah ke dunia hiburan, salah satunya dalam bentuk *game* (permainan) yang terdapat dalam *mobile devices*, seperti komputer dan *smartphone*.

Dulu sebelum adanya teknologi, orang-orang melakukan permainan dengan alat yang mereka buat sendiri. Terkadang permainan yang mereka lakukan bisa dimainkan oleh 2 atau lebih orang, sehingga membuat permainan menjadi seru. Katakan seperti petak umpet, ular tangga, lempar kelereng, dakon dan masih banyak lagi.

Dengan teknologi yang semakin maju, banyak permainan-permainan digital bermunculan yang membuat permainan tradisional mulai ditinggalkan. Bahkan kebanyakan permainan digital sekarang sudah bisa dinikmati melalui *smartphone* yang

mana tampilannya tidak kalah menarik dengan permainan digital di komputer. Banyak *platform* dari *smartphone* yang mengeluarkan permainan digital tersebut, sebut saja Java, *Windows Phone*, *iOS* sampai dengan yang paling banyak digemari sekarang, yaitu : Android. Tidak hanya itu, sekarang orang tinggal duduk di depan *smartphone* mereka, sudah bisa bermain bersama-sama dengan orang lain tanpa harus saling bertatap muka. Hal ini dilakukan, hanya dengan menghubungkan perangkat mereka dengan konektivitas jaringan untuk bisa saling terhubung.

Berdasarkan dengan latar belakang di atas lah, yang mendorong untuk dibuatnya sebuah permainan digital yang tidak hanya menyuguhkan sisi hiburannya saja, melainkan juga sisi edukasi dan nilai tradisinya. Permainan ini nantinya bisa dinikmati bersama dengan orang lain dengan sebuah konektivitas jaringan melalui *smartphone* Android. Untuk itu, dipilih permainan tradisional dakon sebagai objek penelitian. Selain memiliki nilai edukasi yang baik bagi semua kalangan, secara khusus diharap dapat melestarikan permainan dakon tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu : bagaimana membangun sebuah permainan dakon yang dapat dimainkan 2 orang melalui *smartphone* berbasis Android, dengan memanfaatkan jaringan *wi-fi* lokal.

1.3. Ruang Lingkup

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

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.
2. Sistem Operasi yang digunakan adalah Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
3. Game *multiplayer*-nya hanya bisa dimainkan 2 *player* menggunakan *smartphone*.
4. Jaringan yang digunakan dalam bermain adalah jaringan *wi-fi* lokal.
5. Permainan ini ada *score*-nya.
6. Permainan ini ada *timer*-nya untuk menentukan *game over*.
7. Permainan dakon ini memiliki 16 lubang, terdiri dari 2 lubang besar (lambung) dan 14 lubang kecil (kampung) di mana masing-masing kampung berisi 7 biji.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah permainan dakon yang dapat dimainkan 2 orang melalui *smartphone* berbasis Android, dengan memanfaatkan jaringan *wi-fi* lokal.