

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang menjadi warisan budaya, dan identitas suku dan bangsa. Dengan perkembangan zaman dan teknologi yang berkembang sangat cepat, banyak dari permainan warisan bangsa ini mulai ditinggalkan begitu saja. Permainan tradisional yang unik dan memberikan nilai positif tersendiri bagi anak-anak yang memainkannya, mulai dari nilai sosial, kebersamaan dalam bermain, kerja sama, arti dari saling menghargai, bertanggung jawab atas hak yang didapat, berusaha untuk mencapai kemenangan, dan menerima kekalahan agar dijadikan pelajaran agar lebih baik ke depannya [1].

Selain perkembangan zaman yang begitu cepat, salah satu faktor permainan tradisional mulai tidak dimainkan lagi, adalah kurangnya lahan untuk melakukan permainan tersebut dan permainan ini dari tahun ke tahun tidak ada perkembangan baik dari segi permainan maupun dari alat yang digunakan. Salah satu dari permainan yang sudah jarang dimainkan adalah permainan engklek. Permainan engklek merupakan warisan budaya yang masih bisa ditemukan biasanya di pedesaan, namun di daerah perkotaan dan daerah yang perkembangan teknologi sangat mudah untuk diakses dapat di katakan hampir tidak ada yang memainkan permainan ini lagi.

Upaya penulis dalam mengatasi masalah tidak dimainkan lagi permainan engklek ini, dan untuk menyeimbangi permainan tradisional dengan permainan modern penulis mengambil judul tugas akhir ini yaitu “**PERANCANGAN SIMULASI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK**”. Diharapkan dengan adanya simulasi permainan engklek yang lebih modern dari sebelumnya dapat melestarikan warisan bangsa ini agar tetap terjaga.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah bagaimana cara merancang sistem permainan tradisional engklek agar dapat menyeimbangi permainan modern saat ini, dan bagaimana memanfaatkan data dari sensor untuk menjadi gerakan gaco dalam simulasi permainan?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah merancang sistem bermain engklek yang lebih modern, menjaga kelestarian permainan warisan budaya, dan dapat mengenalkan kembali permainan ini dengan cara bermain yang lebih modern.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini sebagai berikut:

1. Membuat rancangan simulasi permainan.
2. Gerakan gaco diambil dari data sensor yang sudah ada.
3. Rancangan ini dibuat sebagai simulasi permainan.
4. Gerakan *character* dilakukan secara manual.
5. Pengambilan data sensor tidak dilakukan secara *real time*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan untuk buku tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang tugas akhir yang berjudul: Perancangan Simulasi Permainan Tradisional Engklek. Selain itu juga terdapat pembahasan mengenai rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang mendukung dalam pembuatan simulasi permainan ini.

### **BAB 3 PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan hal-hal terkait dengan perancangan sistem seperti gambaran umum, cara kerja sistem, fungsi dan fitur.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem, skenario pengujian dan analisis dari hasil pengujian.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir sekaligus penutup ini dimuat mengenai kesimpulan dari pengerjaan tugas akhir yang sudah dilakukan serta saran untuk pengerjaan selanjutnya jika ada.