



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya perlu dilestarikan karena budaya mencerminkan jati diri dari sebuah bangsa. Di zaman globalisasi ini budaya Indonesia semakin pudar dikarenakan banyak budaya asing yang masuk dan berkembang di Indonesia. Selain itu perkembangan teknologi yang begitu pesat menimbulkan sifat ketergantungan terhadap teknologi. Ketergantungan teknologi nilai-nilai budaya Indonesia mulai dilupakan, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan yang dulunya dimainkan oleh banyak anak-anak dari berbagai umur telah mulai pudar. Hal ini dapat dilihat dari lebih digunakannya alat teknologi untuk mengisi waktu dibanding bermain permainan tradisional.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memiliki visi dan misi berkembang dalam bidang ICT dimana dalam mengajar dan mendidik mahasiswa dan mahasiswinya teknologi digunakan sebagai media pembelajaran. UMN ingin memanfaatkan teknologi dengan membuat *interactive multimedia application* atau *game* yang terkait dengan permainan tradisional budaya nusantara.

*Game* merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa dimasukkan ke dalam sebuah perangkat teknologi. Tentunya hal ini cocok dengan masalah yang sedang dihadapi. *Game* akan memperkenalkan permainan tradisional Indonesia dengan cara yang interaktif. Selain tidak perlu secara langsung membuat atau mencari alat untuk

bermain permainan tradisional Indonesia, *game* juga bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. *Game* yang dibuat didasarkan oleh permainan di dua pulau yaitu Jawa dan Kalimantan. Dua pulau ini mempunyai *game* mercon bambu untuk pulau Kalimantan dan engrang, ketapel, dagongan untuk pulau Jawa. *Game* tersebut dipilih karena merupakan *game* yang sering dimainkan di berbagai daerah di pulau Jawa dan Kalimantan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang dilakukan dengan maksud ingin memanfaatkan teknologi untuk permainan tradisional Indonesia. Dalam melakukan praktek kegiatan tersebut, diharapkan diperoleh pengetahuan lebih mengenai budaya Indonesia dan *Unity* yang digunakan dalam pembuatan *game*.

Praktek kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara bertujuan untuk merancang bangun *game mobile* untuk digitalisasi *game* tradisional Indonesia di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang dilakukan dari tanggal 3 Juli 2017 sampai dengan 8 September 2017 dengan durasi 40 hari kerja. Waktu kerja adalah senin sampai jumat dari pukul 08.00 sampai pukul 17.00.

Tahap-tahap prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut :

1. Membuat *curriculum vitae* (CV) untuk diberikan ke Human Resource Department Universitas Multimedia Nusantara.
2. Wawancara dengan Bapak Julio Cristian Young.
3. Surat pengantar magang diberikan ke *Human Resource Department* (HRD) UMN.
4. Proses kerja magang dibimbing oleh Bapak Julio Cristian Young selaku *Supervisor*.
5. Kerja magang dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara yang berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang-Banten.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA