

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia sedang memasuki era revolusi industri 4.0, dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Hampir setiap hari teknologi selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk baru yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi salah satunya *android phone* yang menjadi barang buruan masyarakat di dunia. Di Indonesia sendiri, banyak masyarakat memburu produk dari hasil perkembangan teknologi untuk menikmati dan memanfaatkan kecanggihan-kecanggihan dari produk terbaru ini. Salah satu yang paling di gemari yaitu *mobile gaming*. Tak hanya remaja dan anak-anak yang memainkan namun orang dewasa pun sangat menggemari *platform* ini.

Permainan tradisional merupakan permainan warisan budaya dari bangsa Indonesia yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan (Tatjana Kovačević and Siniša Opić, 2014: 100). Permainan ini yang menjadi pilihan orang-orang tua terdahulu, karena dari permainan tradisional ini bisa menggambarkan karakteristik bangsa Indonesia yang cenderung mempunyai sifat kesederhanaan dan mengutamakan kebersamaan. Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Jogen Boro dkk, 2015: 88). Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses Pendidikan.

William Tedi (2015: 8) menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa factor yaitu: (a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleknya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi dibawahnya. *Game online* merebut semua orang yang dahulunya bermain game tradisional, dan di gantikan dengan *game – game* besar dari *development game* dari luar negeri. Dan masyarakat seakan kehilangan jati dirinya dengan menggunakan *platform* dari mereka dan meninggalkan apa yang telah kita mainkan selama ini. Ketidakpedulian terhadap budaya permainan tradisional ini, membuat permainan ini banyak di tinggalkan masyarakat. Tidak dipungkiri jika di bandingkan dengan *game – game* online lebih menarik dari sisi gameplay dan juga tampilannya.

Oleh karena itu, agar budaya game tradisional ini tidak hilang termakan oleh zaman, maka diperlukan suatu Langkah pengenalan dan pelestarian terhadap budaya permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak – anak. Namun pada kenyataannya anak anak lebih memilih *game modern* yang lebih efisien dan simple dalam memainkannya. Maka juga dibutuhkannya media yang tepat untuk upaya melestarikan budaya permainan tradisional.

Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera (Negroponte, 1998:26). Game merupakan salah satu produk multimedia interaktif. Game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi keingintahuan anak terhadap pengetahuan yang

mengalami penurunan (Buckingham & Scalon, 2002). Upaya melestarikan permainan tradisional engklek melalui teknologi digital interaktif (Ati Bahiyati Utami Putri, Noor Hasyim, 2018). Pembuatan aplikasi permainan “Egrang Run” berbasis android (Riyadhi Sholikhin, Oky Dwi Nurhayati, Eko Didik Widiyanto, 2016).

Pemakaian media *platform gaming* sangatlah tepat untuk merintis Kembali sekaligus mengenalkan Kembali game tradisional ke masyarakat luas khususnya permainan kelereng. Dalam *game mobile* ini nantinya akan menggunakan gameplay permainan kelereng yang sesungguhnya. Sehingga diharapkan agar budaya aslinya tetap terjaga dan hanya media permainannya yang berubah. Ditambah lagi dengan fitur multiplayer yang diharapkan akan menambah keseruan dalam bermain game kelereng ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dalam rangka merancang suatu platform yang dapat memfasilitasi sekaligus menjaga budaya permainan tradisional tetap di lestarikan oleh masyarakat luas, maka penulis tertarik untuk meneliti sekaligus merancang sebuah gameplay dari game kelereng multiplayer dengan judul; “PERANCANGAN GAMEPLAY PADA GAME KELERENG MULTIPLAYER MENGGUNAKAN UNITY”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang gameplay permainan kelereng yang sesuai dengan permainan kelereng tradisional?
2. Bagaimana mengimplementasikan gameplay permainan kelereng tradisional pada unity?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Game ini dirancang untuk mengenalkan sekaligus melestarikan permainan tradisional kelereng.
2. Game ini di rancang untuk ditujukan pada anak anak berusia 7 – 13 tahun.
3. Game ini berjalan pada versi android 6.0 keatas.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan gameplay permainan tradisional kelereng multiplayer pada perangkat smartphone android.
2. Dapat memperkenalkan sekaligus melestarikan permainan tradisional kelereng kedalam bentuk *game*, agar permainan tradisional tetap ada dan dilestarikan.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memperkenalkan permainan tradisional kelereng yang mulai menghilang dan dapat melatih strategi, dapat lebih bisa berkomunikasi dengan orang lain karena bersifat multiplayer, juga dapat melatih otak untuk meningkatkan fokus dalam bermain. Adapun secara detail manfaat kegiatan tersebut diantaranya :

1. Bagi Anak - Anak
Dapat memberikan pengalaman bermain yang baik sekaligus melestarikan budaya permainan tradisional kelereng dan memudahkan komunikasi dengan orang lain karena *game* ini bersifat *multiplayer*.
2. Bagi Masyarakat
Dapat memberikan wawasan tentang pelestarian budaya permainan tradisional kepada masyarakat umum.
3. Bagi Peneliti Lain
Sebagai Referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan ditelitinya.