

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Teknologi akan selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi itu salah satunya adalah *smartphone* yang menjadi barang buruan masyarakat di dunia. “Smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assasint (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan, termasuk juga permainan digital atau *game*.” (Gary B, Thomas J dan Misty E, 2007). Di Indonesia sendiri, banyak masyarakat, dari yang sudah dewasa hingga anak-anak yang masih dibawah umur menggunakan produk hasil perkembangan teknologi tersebut untuk dinikmati dan dimanfaatkan. Hampir setiap anak telah memiliki perangkat *smartphone* yang didalamnya berisi aplikasi dan permainan permainan modern. Sehingga anak-anak lebih menyukai permainan yang berada di *smartphone* dari pada permainan tradisional yang menurut mereka sudah kuno atau ketinggalan zaman. “Remaja usia 15 – 18 tahun rata rata memainkan video game enam jam per minggu pada tahun 1998, dan pada tahun 1999 hasil tersebut meningkat 14.8%.” (Anderson dan Bushman, 2001). Hal ini juga dapat dibuktikan dengan jumlah pengguna mobile game di tahun 2016 mencapai 989 juta pengguna di seluruh dunia. Sebaiknya, usia anak yang boleh diperkenalkan atau menggunakan *smartphone* yaitu saat berusia 12 sampai 14 tahun, karena dapat menjadi pengganggu yang adiktif bagi anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu dari budaya yang berasal dari negara Indonesia yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Permainan tradisional dapat dijadikan aset budaya yang berharga dalam pembentukan identitas suatu negara. “Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.” (Kurniati, 2016:2). Namun pada saat ini permainan tradisional mulai menghilang dikarenakan adanya permainan yang menggunakan teknologi modern. Berbeda dengan permainan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak generasi 90an. Pada zaman tersebut permainan tradisional sangat dicintai dan

digemari. Untuk memainkan permainan tradisional ini biasanya sangat simple, tidak memerlukan peralatan yang mutakhir dan memiliki harga yang cukup terjangkau. "Dengan permainan tradisional anak-anak bisa mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak. Permainan tradisional yang bisa dibuat sendiri melatih kreativitas dan tanggung jawab anak (CHE)." (Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal Regional I Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal Regional Departemen Pendidikan Nasional Haris Iskandar, 2008). di Bandung Salah satu permainan tradisional yang sudah jarang terlihat dan mulai punah yaitu permainan kelereng. Permainan kelereng merupakan permainan tradisional yang dimainkan menggunakan bola-bola kecil dimana sebagian besar terbuat dari kaca dan bisa didapatkan hampir di setiap sekolah dasar. Permainan Tradisional kelereng biasanya dimainkan secara bersama, sehingga permainan tersebut dapat melatih keterampilan motorik, melatih kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan sosial dan melatih anak mengendalikan emosi pada anak. Namun pada jaman sekarang ini permainan tradisional mulai tersisih dengan adanya permainan modern.

Maka dari itu, agar permainan Indonesia yang merupakan aset budaya penting bangsa tidak menghilang dan terlupakan, diperlukan adanya pengenalan dengan disertai dukungan bagi orang tua dan pemerintah terhadap permainan tradisional, terutama untuk anak-anak jaman sekarang. Namun dikarenakan masih banyaknya anak-anak yang lebih memilih memainkan modern yang tidak memerlukan banyak tenaga dalam memainkannya. Maka dibutuhkan sebuah media yang cocok dalam memperkenalkan permainan tradisional agar anak-anak dapat tertarik dan mudah diakses dalam memainkannya.

Salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional diperlukan media yang dapat mengenalkan kembali permainan tradisional secara menarik kedalam bentuk digital yang dapat dimainkan pada perangkat smartphone Android (R. Yadi Rakhman Alamsyah dan Andri Hardi Gunandi). Pengembangan aplikasi permainan Android untuk anak-anak dengan menggunakan perangkat Unity 3D (Shroneet Dhuri, Priyanka Zha, Parag Nehete, Shreyash Khot & Prof.

Mahavir Devmane, 2015). Pelestarian permainan tradisional yang telah tersisih oleh perkembangan jaman yang serba canggih dengan membuat game bertemakan permainan tradisional menggunakan Java ke dalam bentuk digital dan dapat dimainkan secara *multiplayer* (Reny Utami, Bambang Eka Purnama dan Sukadi).

Penelitian ini mengusulkan sebuah game yang bertemakan permainan tradisional yang dapat memperkenalkan permainan tradisional sebagai aset budaya yang perlu dipertahankan. Mulai dari media yang digunakan, desain yang sesuai, gameplay yang sama dan juga kesesuaian game pada permainan tradisional. Sehingga diharapkan anak-anak saat ini mampu mengenal tentang permainan tradisional yang mulai menghilang serta dapat mempertahankan aset budaya tersebut agar tidak punah.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis mengusulkan untuk membuat permainan tradisional kelereng kedalam bentuk digital dan dapat dimainkan menggunakan perangkat android dengan judul “PERANCANGAN DESAIN KELERENG DAN ARENA PADA GAME TRADISIONAL KELERENG MULTIPLAYER MENGGUNAKAN PHOTOSHOP DAN BLENDER”. Game tersebut bersifat *multiplayer* agar dapat dimainkan secara bersama-sama sesuai dengan dasar dari permainan tradisional kelereng yang biasa dimainkan secara bersama-sama. Dibuatnya game tersebut bertujuan untuk lebih mengenalkan permainan tradisional yang mulai menghilang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyajikan desain game yang layak dan simpel bagi anak-anak?
2. Bagaimana merancang desain kelereng dan juga desain arena yang sesuai dengan permainan tradisional?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dirancang dan digunakan ditujukan untuk anak-anak berusia 7 – 13 tahun.
2. Game ini dirancang untuk mengenalkan dan melestarikan aset budaya berupa permainan tradisional kelereng.
3. Game ini dapat dimainkan secara *multiplayer*.

4. Game ini dapat dimainkan menggunakan perangkat *smartphone* android dengan versi minimal 6.0.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memperkenalkan permainan tradisional kelereng yang mulai menghilang, dapat memberikan sensasi bermain yang baru karena didukung dengan desain latar yang sama dengan permainan tradisional pada umumnya, dapat melatih strategi dan 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 dengan memunculkan latar bermain permainan tradisional, 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.

1.6 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain game yang layak dan simpel bagi anak anak.
2. Menghasilkan desain game yang sesuai dengan permainan tradisional kelereng yang sebenarnya.