

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di negara tercinta kita ini yaitu Indonesia, banyak memiliki budaya dan permainan tradisional yang beraneka ragam mulai dari Sabang sampai Merauke. Menurut (Syahrul Jiwandono, 2020) dikutip dari media *The Jakarta Post* berdasarkan data dari komunitas *Hong*, diperkirakan ada 1.000 lebih permainan tradisional dari Sabang sampai Merauke, tapi yang berhasil tercatat kurang lebih dari jumlah yang diperkirakan hanya 20 persen yang masih tetap dimainkan oleh publik terutama di pedesaan. Sedangkan permainan tradisional banyak memiliki nilai-nilai kehidupan dan manfaat, manfaat yang dihasilkan adalah akan timbul inisiatif untuk menciptakan inovasi, kreativitas, perkembangan karakter, disiplin dan jujur. Permainan tradisional adalah kegiatan yang bersifat menghibur dan menggembirakan yang menggunakan alat dan bahan sederhana.

Permainan tradisional identik dengan anak-anak, di mana anak-anak senang bergerak dan senang bermain permainan yang menyenangkan. Menurut (Oktaria Kusuma, 2017) melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek positif untuk pertumbuhan sang anak, bermain juga dapat meningkatkan kebersamaan dan gotong royong. Di dalam permainan tradisional anak-anak dituntut untuk berkumpul, dikarenakan permainan tradisional diperlukan untuk bermainnya dua orang atau beregu. Tetapi yang tidak disadari bahwa permainan tradisional sudah sangat jarang dijumpai di lingkungan masyarakat, apalagi di masyarakat perkotaan. Dari sampel data penelitian dari anak-anak bahwa banyak anak-anak yang tidak mengetahui permainan tradisional. Dengan metode wawancara penulis

menanyakan 11 jenis permainan tradisional seperti Engklek, Egrang, Gasing, Gobak Sodor, Lompat Tali, Patok Lele, Petak Umpet, Ular Naga Panjang, Congklak, Meriam Bambu dan Bakiak. Dengan data yang didapatkan dari anak-anak dengan jumlah 29 anak, bahwa banyak anak-anak yang mengetahui permainan seperti engklek, gobak sodor, lompat tali, petak umpet, ular naga panjang, congklak. Tetapi banyak anak-anak yang tidak mengetahui permainan tradisional yang menggunakan alat seperti Egrang, gasing, patok lele, meriam bambu dan bakiak.

Ada beberapa faktor kenapa permainan tradisional tidak ada lagi dikalangan anak-anak, yaitu kurangnya sarana dan tempat untuk bermain permainan tradisional. Ada beberapa permainan tradisional yang harus dimainkan di halaman rumah maupun tempat yang luas. Dengan faktor teknologi juga mempengaruhi menghilangkan permainan tradisional, dengan perkembangan teknologi *modern* yang semakin maju berupa *Smartphone* atau gadget dapat membuat anak-anak suka memainkan permainan zaman sekarang karena lebih mudah didapatkan yang disediakan orang tua mereka. Menurut (Indah, 2014) dari media *bisnis.com* mengatakan faktor tenggelamnya permainan tradisional di masyarakat salah satunya adalah para orang tua lebih memilih permainan *modern* ketimbang permainan tradisional adalah karena keselamatan anaknya atau hanya sekedar gengsi semata.

Dengan penggunaan gadget atau *smartphone* bagi anak-anak ada dampak positif dan dampak negatif. Tetap banyak dampak negatifnya karena menurut (Haris, 2016) ketika anak menggunakan dengan berlebihan tanpa perhatian orang tua, ketika anak menggunakan gadget maka dapat mengakibatkan kecemasan, gangguan perilaku, sakit mata dan akan menyebabkan menggunakan kacamata. Tetapi dengan perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk

menjangkau minat anak-anak sehingga dapat melestarikan permainan tradisional. Untuk media yang digunakan tampilan dsain yang sesuai dengan karakter anak-anak agar dapat menarik minat anak-anak untuk mengetahui tentang permainan tradisional, sekaligus menjadikan media informasi yang menyenangkan dan mudah di mengerti yang di implementasi ke dalam *platform Android*. Gambaran dari dari aplikasi pengenalan permainan tradisional ini menampilkan penjelasan permainan, cara pembuatan permainan, teknik bermain permainan, animasi makna filosofi permainan dan terdapat Kuis tentang permainan tradisional. Dengan pemaparan diatas penelitian ini merancang aplikasi **“Pengenalan Permainan Tradisional Berbasis *Android*”** sebagai salah satu media yang mudah untuk mendapatkan informasi terkait permainan tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang aplikasi pengenalan permainan tradisional berbasis *Android* sebagai media informasi yang mudah di mengerti?

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi menampilkan Animasi 2D.
2. Aplikasi dapat berjalan pada *smartphone* berbasis *Android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang aplikasi pengenalan permainan tradisional berbasis *Android* sebagai media informasi yang mudah dimengerti.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini, antara lain:

1. Sebagai media informasi dan pembelajaran untuk mengenal permainan tradisional.
2. Bermanfaat untuk melestarikan permainan tradisional.
3. Mengarsipkan permainan tradisional dalam bentuk aplikasi.