

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat *game* bergenre kasual bertema gasing tradisional memanfaatkan dengan fitur *gyroscope* pada *smartphone*. Hal tersebut untuk mengenalkan gasing tradisional yang saat ini jarang diketahui dan diminati oleh anak-anak terutama anak-anak perkotaan. Permainan gasing tradisional dikemas melalui *game* bergenre kasual pada *smartphone* agar permainan gasing tradisional dapat disampaikan kepada anak-anak melalui media yang menyenangkan.

Indonesia mempunyai beragam budaya dari Sabang sampai Merauke. Keberagaman tersebut disebabkan oleh kehidupan sosial, adat istiadat serta seni dari wilayah yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Budaya Indonesia meliputi berbagai elemen seperti bahasa daerah, pakaian adat, lagu, makanan dan permainan tradisional. Lambat laun permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak-anak. Dilansir dari Kompas.com, Mulyadi (2011) mengatakan bahwa permainan tradisional anak-anak saat ini jarang dimainkan bahkan ditinggalkan.

Contoh permainan tradisional yang jarang dimainkan adalah gasing tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (2005: 339), gasing berarti mainan yang terbuat dari kayu dan sebagainya yang diberi pasak (paku atau kayu) yang dipusingkan dengan tali.

Gasing tradisional memang sedikit banyak masih dimainkan oleh kalangan anak-anak di pedesaan. Namun bagi masyarakat di kota, gasing tradisional tidak menjadi permainan yang populer untuk dimainkan. Gasing tradisional jarang dimainkan di arena perkotaan karena membutuhkan tempat yang tidak sempit, serta terbatas pada waktu tertentu. Tidak hanya itu, permainan gasing tradisional juga membutuhkan kehadiran dan peran banyak orang. Padahal pada saat ini, ruang dan waktu anak, khususnya anak perkotaan, semakin terbatas karena tuntutan zaman. Karena beberapa alasan tersebut gasing tradisional menjadi kurang populer di kalangan anak-anak saat ini. Gasing yang populer di kalangan anak-anak saat ini adalah gasing dari Jepang yang lebih dikenal dengan sebutan “*beyblade*”.

Seperti yang dilansir dari downloadgameandroids.com, artikel yang berjudul *BeybladeHD APK* menyebutkan bahwa *beyblade* adalah permainan gasing modern yang mulanya dibuat oleh pabrikan Jepang, karena awalnya dipopulerkan oleh komik Jepang. *Beyblade* lebih canggih dari gasing kayu tradisional yang diputar dengan sebuah tali. Bahan utama *beyblade* terbuat dari besi. Adu *beyblade* adalah dengan memutarnya bersama-sama lalu diadu dengan saling menabrakkannya. Pemenang permainan adalah siapa yang bertahan. Agar dapat saling bertabrakan, *Beyblade* dimainkan di atas tempat yang berbentuk cekung yang biasanya terbuat dari plastik. Transsurabaya.com menuliskan berita bahwa tidak sedikit lomba *beyblade* diselenggarakan di beberapa pusat perbelanjaan untuk memenuhi antusias anak-anak perkotaan.

Selain itu popularitas *beyblade* dapat dilihat dari perbandingan antara penjual gasing tradisional dengan gasing modern seperti *beyblade*. Penjual gasing modern

tersebar hampir di setiap pusat perbelanjaan. Hal itu bertolak belakang dengan penjual gasing tradisional yang jarang. Penjual gasing tradisional umumnya dijual di tempat wisata seperti Malioboro, Jogjakarta. Sedangkan di perkotaan penjual gasing tradisional masih jarang. Sehingga masyarakat perkotaan jarang mengetahui tentang gasing tradisional.

Jika dibanding dengan permainan tradisional lainnya, gasing tradisional paling rawan tergantikan dengan gasing modern dari negara lain. Belum ada permainan modern yang menggantikan petak umpet, gundu, gobak sodor, dll. Gasing tradisional rawan tergantikan dengan gasing modern yakni *beyblade*. Anak-anak akan lebih mengenal gasing modern atau *beyblade* dari negara lain pada gasing tradisional Indonesia, sehingga gasing tradisional hanya tinggal sejarah. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Endi Aras kepada Rizal (2010) redaksi Detik.com yang mengatakan bahwa jangan sampai gasing nanti diaku-aku lagi karena gasing adalah salah satu bentuk pendokumentasian warisan tradisi, warisan budaya bangsa dan juga untuk mengenalkan kembali kepada anak-anak dan generasi muda sekarang.

Padahal di dalam permainan gasing tradisional terdapat nilai-nilai positif seperti melatih sportivitas, menumbuhkan rasa solidaritas, menumbuhkan sikap komunalitas, serta menumbuhkan kreatifitas karena permainan tersebut menggunakan peralatan yang sederhana. Permainan gasing tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya agar keberadaannya tidak tinggal dalam bentuk tulisan atau terkubur ditelan kemajuan zaman.

Penyampaian menggunakan cerita atau perumpamaan untuk mendemonstrasikan dan menjelaskan informasi akan mudah dimengerti daripada dengan kata-kata dan juga dengan teori-teori yang tidak mereka mengerti (Graha, 2012:10). *Games* menjadi tawaran yang sangat menarik bagi anak-anak karena keterbatasan-keterbatasan yang ada.

Dari berita online Kompas.com, Nugroho (2013) mengatakan bahwa *games* dapat memberikan dampak positif. Dampak positif yang ditimbulkan dari *games* antara lain melatih anak menyelesaikan persoalan, mengasah kecerdasan, menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan, mendidik anak supaya kenal teknologi dan tidak asing terhadap teknologi. Dalam *game* umumnya pengguna diberi kebebasan untuk bereksplorasi untuk melakukan kesalahan, untuk memerankan berbagai identitas atau melihat dari berbagai sudut pandang, serta memberikan kebebasan dalam mengatur tingkat usaha pengguna *games* sendiri. Dengan kata lain, dengan desain yang tepat maka *game* bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang luar biasa.

Menurut berita yang diterbitkan BBC (BBC, 2014), bermain *game* untuk waktu yang singkat setiap hari dapat memiliki dampak kecil tapi positif pada perkembangan anak, ungkap sebuah penelitian Universitas Oxford. Dalam beritanya juga memaparkan penelitian yang diterbitkan jurnal *Pediatrics*, psikolog eksperimental, Dr Andrew Przybylski yang menganalisa berbagai survei Inggris yang melibatkan 5.000 warga Inggris berusia 10 hingga 15 tahun, mengatakan bahwa anak-anak yang menggunakan konsol selama lebih dari tiga jam dilaporkan memiliki tingkat kepuasan yang lebih rendah dalam hidup mereka secara

keseluruhan. Agar tidak berdampak negatif kepada anak permainannya harus dibuat singkat.

Disamping dampak positif, *game* juga dapat berdampak negatif. Banyak orang tua yang khawatir anaknya terlalu lama bermain *game*. Mengutip dari buku *Stop Me Because I Can't Stop Myself: Taking Control of Impulsive Behavior* oleh Grant, J., & Kim, S. (2003: 31), terlalu lama bermain *game* dapat menyebabkan prestasi belajar menurun, semakin menarik diri dari pergaulan sosial, serta meningkatkan agresifitas, kemarahan dan rasa permusuhan. Bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction*. Genre *game* yang membutuhkan waktu lama adalah *adventure game*, *strategy game*, *action game*. Selain waktu yang lama, cara bermainnya pun cenderung rumit sehingga menyita banyak waktu.

Dari wawancara Siswadi (2013) dari Tempo.com dengan pendiri Agate Studio, Shieny Aprilia mengatakan *casual game* merupakan genre baru yang sedang populer saat ini. Genre *game* ini mudah dimainkan dan menyenangkan. Ciri-ciri *game* ini adalah lama 1 level berkisar 15 menit, *puzzle* sederhana, *gameplay* sederhana namun kreatif dan ada bonus *item* selama permainan. Genre ini muncul karena adanya kebutuhan *game* untuk pengisi waktu luang yang bisa dimainkan siapa saja. Oleh sebab itu genre *game* ini cocok untuk hiburan dan pengisi waktu luang dibanding genre *game* lain yang menuntut waktu yang lama dan rumit. Contoh *casual game* seperti *Dinner Dash*, *Zuma*, *Bejeweled*, *Pacman* dan lain-lain.

Menurut Takashi Tokita, Sang Maestro *Game* Final Fantasi dalam wawancara dengan Kompas.com, perkembangan industri *smart phone* cukup pesat. Saat ini orang lebih banyak menggunakan ponsel dibandingkan dengan PC, karena *smart*

phone sudah bisa menggantikan fungsi PC untuk aktivitas *mobile* sehingga kebutuhan akan *smart phone* meningkat. Sebelumnya memang *casual game* memang sempat populer di PC. Namun, kelemahan bermain *game* di PC ialah PC membutuhkan suplai listrik secara terus menerus, harga yang relatif mahal dan tidak bisa dibawa kemana-mana.

Saat ini *casual game* populer di *smart phone*. Jika dibanding dengan PC, *smart phone* lebih terjangkau, mudah dibawa kemana-mana, terkoneksi dengan internet setiap saat. *Smart phone* adalah memiliki fasilitas *touch*, *accelerometer* dan *gyroscope* yang menambah keseruan bermain. Pasar *game* Indonesia diprediksi akan didominasi oleh *game mobile* karena kehadiran *smartphone* yang semakin terjangkau dan terus dipromosikan sebagai sarana bermain *game*.

Gyroscope pada *smartphone* menggunakan grafitasi bumi untuk menentukan orientasi dari *smartphone*. Para pembuat aplikasi menggunakan *gyroscope* untuk menciptakan pengalaman lebih nyata. Sehingga jika diaplikasikan pada sebuah *game* di *smartphone*, fitur *gyroscope* menambah kesan bermain yang lebih nyata (BBC, 2015).

Untuk mengenalkan gasing tradisional pada masyarakat khususnya masyarakat perkotaan, maka dibuat *game* bergenre *casual* dengan tema gasing tradisional pada *smartphone*. Sebelumnya sudah ada *game* tentang gasing tradisional yang diaplikasikan pada *smartphone* yakni Gasing Nusantara. Gasing Nusantara dibuat oleh Septian Setyo pada tugas akhirnya di STIKOM Surabaya Program Studi DIV Komputer Multimedia. *Gameplay* dari Gasing Nusantara adalah menggerakkan gasing dari posisi *start* hingga *finish* melewati beberapa

rintangan. Kontrol gasing *game* tersebut memanfaatkan sistem *accelerometer* pada *smartphone*. Untuk membedakan dengan Gasing Nusantara, *game* yang dibuat menggunakan sensor *gyroscope* dengan *gameplay* pertarungan gasing pada arena. Sehingga dibuat *game* bergenre casual dengan tema gasing tradisional dengan memanfaatkan fitur *gyroscope* pada *smartphone*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang adalah bagaimana membuat *game* bergenre *casual* bertema gasing tradisional dengan memanfaatkan fitur *gyroscope* pada *smartphone*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapat batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya dimainkan pada perangkat *Android*.
2. Gasing dalam *game* ini hanya 6 karakter gasing tradisional Indonesia.
3. Jumlah level *game* sebanyak 6 level.
4. Target *game* adalah anak usia 6-12 tahun.

1.4 Tujuan

Tujuan yang dicapai dari tugas akhir ini yaitu membuat *game* bergenre *casual* dengan tema gasing tradisional dengan memanfaatkan fitur *gyroscope* pada *smartphone*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan *game* ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Genre *casual* yang digunakan dalam *game* ini dapat mengurangi dampak negatif dari bermain *game* namun tidak mengurangi dampak positif bermain *game*.
- b. Pemanfaatan *gyroscope* dapat meningkatkan keseruan bermain *game*.

2. Manfaat Praktis

- a. *Game* ini dapat mengenalkan budaya permainan gasing tradisional Indonesia di dalam maupun luar negeri melalui media *digital*.
- b. *Game* ini dapat menjadi pemicu bagi pembuat *game* dalam negeri untuk membuat *game* yang menonjolkan budaya.