

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *game* tentang permainan tradisional “patil lele” bergenre *sports game* sebagai media untuk memperkenalkan kembali bagi anak-anak. Hal ini dilatar belakangi oleh keberadaan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh kalangan anak-anak, *game* berbasis permainan tradisional sudah banyak dilakukan namun yang berbasis patil lele masih belum ada. (Yasinda 2015) disisi lain permainan tradisional mulai dikenalkan kembali pada anak-anak sekolah dasar melalui game sebagai media yang efektif untuk mengenalkan kembali permainan tradisional.

Hal ini didukung oleh pendapat Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Wiendu Nuryanti, Di istana Wakil Presiden, Jakarta, Senin, 19 November 2012 mengatakan bahwa: Saat ini permainan tradisional untuk anak-anak mulai dilupakan. "Sudah hampir mengalami kepunahan, anak-anak negeri tidak mau mengembangkan kualitas, kreatifitas, inovasi, dan ide-ide baru untuk permainan tradisional, maka permainan itu pasti akan tenggelam oleh permainan-permainan impor".

Menurut Johan Huizinga (1990), permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat

sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari”.

Sedangkan menurut JC. Bishop & M. Curtis (2005: 16), permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan biasanya mengandung nilai-nilai positif.

Disisi lain menurut MS Tedjasaputra (2001: 22), permainan tradisional memuat sejumlah aspek manfaat bagi perkembangan mental dan fisik seseorang. Aktivitas bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, mengasah keterampilan, dan lain-lainnya.

Guilford dalam Fitri Astuti (2009), mengatakan permainan Tak Tek, merupakan salah satu permainan tradisional dari Bangka Belitung, yang juga mengandung aspek-aspek manfaat. Aspek manfaat yang terkandung dalam permainan Tak Tek terutama aspek jasmani dan aspek sosial. Aspek jasmani berpengaruh pada kekuatan fisik serta daya tahan dan kelenturan tubuh. Sedangkan aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat-menghormati, balas budi, dan sifat malu atau sikap untuk selalu menjunjung tinggi sportivitas Permainan Tak Tek membutuhkan konsentrasi dan ketahanan fisik yang baik, terutama kekuatan pada tangan, serta memerlukan latihan yang cukup intensif agar bisa dikuasai dengan baik.

Iswara N Raditya (2011), menyatakan asal usul Tak Tek belum diketahui dengan pasti. Namun, ditilik cara memainkannya, permainan ini agak mirip dengan permainan Benthik yang juga sangat populer di kalangan masyarakat di Jawa,

terutama di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, atau Jawa Timur. Di daerah-daerah lain, permainan seperti ini juga dikenal, kendati dengan nama lain seperti Patil Lele, Gathik, atau Tal Kadal. Meskipun dalam keseluruhan tahapan permainannya tidak sama persis, namun secara umum, permainan Tak Tek bisa dimasukkan ke dalam satu kategori dengan permainan Benthik dan sejenisnya.

Banyak sekali permainan-permainan tradisional yang sudah ditinggalkan karena adanya teknologi canggih yang lebih menarik untuk dimainkan dan hasilnya permainan-permainan tradisional pun tenggelam oleh teknologi jaman.

Menurut Fokus Nusantara (2015) perkembangan permainan tradisional: “Perlahan namun pasti, kini banyak permainan tradisional Indonesia mulai dicoba disesuaikan dengan zaman. Pola perubahannya terjadi dalam beberapa tahap, dari mainan yang dianggap masih asli atau dibuat dari material alam sampai perubahan bentuk modern dengan penggunaan material sintetis, hingga digital. Sayangnya, justru bukan disesuaikan dengan zaman tapi disesuaikan dengan bentuk mainan dari luar negeri”.

Menurut Yasinda Caesar Yuniarso (2015) Perkembangan teknologi modern pada zaman sekarang ini turut mempengaruhi perkembangan *game*, yang berarti sebuah kata yang menggambarkan tentang permainan yang dimainkan oleh anak-anak atau orang dewasa. Berbicara mengenai *game* atau permainan banyak sekali jenisnya, mulai dari yang dimainkan secara individu atau bersama-sama. Di Indonesia sendiri permainan-permainan tradisional sudah susah dicari, *game-game* modern sudah lama mendominasi dibanding permainan tradisional, *game-game* modern tersebut di

perkenalkan sejak 15 tahun yang lalu, waktu zaman tersebut banyak *game-game console* yang mulai diperkenalkan di Indonesia seperti *nintendo*, *playstation* dll. Banyak anak-anak mulai tau tentang *game-game* tersebut, seiring berjalannya waktu anak-anak tersebut mulai gandrung dan sering memainkannya setiap hari.

Seiring berkembangnya jaman, berkembang pula kehidupan anak. Anak-anak sekarang sangat dekat akan kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai macam teknologi canggih. Johan Huizinga (1990), menyebutkan manusia sebagai “ makhluk bermain” atau *Homo Ludens*, makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan.

Demikian juga dengan anak, hal ini sependapat dengan Ritzer (2010), yang menyatakan kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat.

Sedangkan menurut Sudono (1995), bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya.

Bermain *game* sudah menjadi hal biasa bahkan kegiatan rutin untuk anak-anak. Karena dengan bermain *game* anak-anak bisa mendapatkan hiburan untuk menghilangkan kejenuhan yang ada. Selain itu *game* juga bisa untuk mengisi waktu luang. Jadi dengan adanya *game*, bisa untuk menjadikan sebagai media yang efektif untuk mulai mengenalkan kembali permainan Tradisional contohnya Patil lele.

Menurut Foremen dalam Paul (2005: 23) *game* merupakan *potential learning environments*. Untuk meningkatkan *game* sebagai *potential learning environments*, maka desain, struktur, dan penggunaan *game* harus memiliki *useful parallels to sound pedagogy*. Dalam hal ini beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah *game* edukasi adalah : (1) *Individualization*; (2) *Feedback Active*; (3) *Active learning*; (4) *Motivation*; (5) *Social*; (6) *Scaffolding*; (7) *Transfer*; dan (8) *Assessment*.

Menurut Katie Salen dan Erick Zimmerman (2004: 80) mendefinisikan *game* sebagai sebuah sistem, yang berarti pemain menetapkan konflik buatan, menetapkan aturan main sekaligus mengukur hasil pemilihan sebagai hasil permainan.

Dengan adanya *game* ini bisa mengangkat kembali permainan tradisional dalam bentuk *game*, Karena dengan ada tantangan, misi, pencapaian dan serta tujuan yang ada didalam *game*, membuat anak-anak akan lebih tertarik untuk mengetahui bagaimana serunya *game* dengan tema permainan Tradisional.

Agar sesuai dengan konsep *game* tentang tradisional, maka *game* ini dibuat dengan *genre Sport* dengan menggunakan *interface low poly* sebagai dasar visualisasi dalam *game* ini. Dengan target pemain anak di kelas 5 – 6 SD, dikarenakan pada usia itu anak sudah dapat memahami bermain *game*.

Menurut Indah F. (2003) berikut adalah pengertian anak-anak: Anak adalah karunia yang terbesar bagi keluarga, agama, bangsa, dan negara. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, anak adalah penerus cita-cita bagi kemajuan suatu bangsa. Hak asasi anak dilindungi di dalam Pasal 28 (B)(2) UUD 1945 yang berbunyi setiap

anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Pengertian dari *Sports Game* adalah:

“This genre of games features the highly realistic representation of various sports. Original licences, commentators and characters are provided. This means that even occasional players and beginners quickly feel at home and do not face any obstacles because they are familiar with the rules and game heroes. Sports games are usually multi-player capable and are presented in a similar way to television or at least extremely realistically. Players also expect annually updated versions taking the latest changes to rules, sports strips and squads into account”. (<http://www.usk.de>)

Menurut Bertia Pradana (2013) dampak *game* terhadap perkembangan anak:

Munculnya berbagai *game* yang semakin beragam ini perlu ditindak secara positif dan negatif, karena *game* tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, namun juga dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan anak. Sebagai orang tua, pasti kita tidak ingin anaknya tidak mendapatkan kebutuhan akan *game* berkurang kan? maka dari itu, kita sebagai orang tua atau orang yang mengerti akan dampak-dampak dari *game* yang semakin beragam ini agar dapat memberikan anaknya *game-game* apa saja yang cocok atau sesuai usia si anak. Tentu kita tidak mau kalau anak umur dibawah 10 tahun memainkan *game-game* kekerasan yang bisa saja berdampak pada perkembangan kejiwaan si anak, mungkin si anak menjadi anak yang nakal, keras atau suka melawan orang tua sesuai dengan *game* yang mereka mainkan. Seperti yang pernah diberitakan oleh detik.com, seorang anak berusia 8 tahun telah membunuh temannya yang berusia 6 tahun dengan cara membenamkan kepala korban kedalam air. Nuredy salah seorang tetangga pelaku menduga kalau perbuatan itu terjadi akibat si pelaku terlalu banyak bermain *game* dan menonton film

yang bertema kekerasan. Sangat tidak sesuai untuk kejiwaan anak bukan? Maka dari itu orang tua hendaknya menyaring *game* apa saja yang boleh di mainkan dan tidak boleh di mainkan anaknya. Zaman sekarang ini, *game-game* semakin berkembang dan mendapatkan pandangan positif dikalangan remaja, mereka berpendapat bahwa bermain *game* dapat menghilangkan kepenatan yang banyak disebabkan oleh banyaknya tugas-tugas di sekolahnya atau di perkuliahan, selain itu *game* dapat memberikan jiwa kreatif pada mereka. Mungkin yang dimaksud dengan memberikan jiwa kreatif adalah mereka yang menyukai permainan lebih berinovasi dalam menciptakan sebuah permainan baru. Mungkin juga jika mereka menghadapi suatu masalah, mereka akan lebih kreatif dalam mencari jalan keluar atas masalah yang menimpanya. Namun tetap saja para orang tua wajib mengawasi anaknya, *game* apa yang mereka mainkan, dampaknya bagaimana terhadap perkembangan anak mereka dan seberapa sering si anak memainkan *game* tersebut. Dari 3 masalah diatas, para orang tua harus lebih waspada terhadap apa yang anaknya mainkan. Dampak positif dan dampak negatif apa yang akan didapatkan oleh anak dari *game* yang mereka mainkan? Mari kita lihat lebih jauh mengenai dampak-dampak yang akan ditimbulkan dari sebuah *game*.

Di harapkan dengan dibuatnya *game* ini anak-anak bisa mengetahui permainan tradisional dan media pengetahuan dan perkembangan anak-anak.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan:

bagaimana membuat *game* tentang permainan tradisional patil lele bergenre *Sports game* sebagai media untuk memperkenalkan kembali kepada anak-anak ?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game Sports* bertema permainan tradisional patil lele.
2. Terdiri dari 4 *level*.
3. Visualisasi *game* menggunakan *3D Low Poly*.
4. *Game* ini hanya bisa digunakan untuk *PC*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *game* tentang Permainan Tradisional Patil Lele bergenre *Sports game*.
2. Membuat *game* sebagai media untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional patil lele kepada anak kelas 5 - 6 SD/Sekolah Dasar melalui *game*.

1.4 Manfaat Proyek

Manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Manfaat teoritis:
 - a. Dapat digunakan sebagai rujukan pembuatan game tentang permainan tradisional bergenre sport.
 - b. Pembuatan *game* ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan bagi pengembangan *game* lebih lanjut, khususnya di bidang peminatan *game* pada program studi komputer multimedia.
2. Manfaat praktis:
 - a. Diharapkan mampu menjadi *game* yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pengetahuan serta pesan yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat.
 - b. Diharapkan dapat menjadi media untuk memperkenalkan kembali bagi anak.

