

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Indonesia sangat erat dengan kebudayaan permainan tradisional yang sangat melimpah di setiap daerahnya. Permainan tradisional merupakan salah satu karakter dan ciri kebudayaan lokal dari Indonesia yang merupakan negara yang kaya akan kebudayaan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia adalah mempunyai nilai-nilai luhur untuk diwariskan kepada anak – anak sebagai generasi penerus. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam- macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan (Burstiando, 2015). Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh dengan nilai-nilai, manfaat dan norma-norma luhur, dan manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk memproduksi sendiri.

Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Karakteristik permainan tradisional adalah permainan tradisional menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan yang didukung kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi alat permainan. (Adhani & Hidayah, 2014).

Pada masa sekarang ini permainan tradisional sudah jarang ataupun tidak diminati oleh khalayak orang rasanya seperti sudah menghilang. Banyak hal yang menjadi faktor semakin menghilangnya permainan tradisional itu saat ini sehingga tidak semeriah dan semarak seperti waktu dulu, yaitu karena minimnya sarana untuk memainkan permainan tradisional itu. Seperti semakin menipisnya lahan yang ada saat ini hingga mempengaruhi ketersediaan tempat/ sarana untuk bermain permainan tradisional, semakin derasnya pengaruh dari permainan modern yang masuk ke Tanah Air, perkembangan pola pikir orangtua yang mengarah pada hal yang praktis, minimnya sosialisasi permainan tradisional dimasyarakat dan juga karena kurangnya media informasi/terputusnya informasi atau pengetahuan terkait permainan tradisional dari generasi ke generasi. Teknologi pada zaman sekarang ini sudah berkembang cukup pesat dimana segalanya mempermudah manusia untuk berkomunikasi, membuat, dan menyebarkan informasi.

Dikutip dari JABARNEWS “Sekitar 40% dari 2.500 permainan rakyat tradisional Indonesia atau *folklore* terancam punah, bahkan ada yang sudah punah. Punahnya permainan tradisional itu karena ketiadaan media dan sumber referensi.

Teknologi juga berperan besar dalam hiburan digital yang menjadi salah satu sebab mengapa permainan tradisional sudah mulai dilupakan karena hiburan digital yang dibuat dari ilmu teknik komputasi dan informasi yang menyediakan berbagai macam hiburan digital untuk siapa saja, dimana saja dengan harga terjangkau dan

jangkauan *online* yang bisa menjangkau masyarakat. Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memanjakan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan beragam. Teknologi yang dimaksud antara lain dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah *website*, *blog*, *micro blogging site*, *electronic mail (e-mail)*, *Yahoo Messenger (YM)*, *Google talk (Gtalk)*, serta yang sekarang sedang menjadi primadona di semua kalangan adalah jejaring sosial. (Tekege, 2017)

Dalam masa pandemic *Covid-19* seperti ini ketika semua orang lebih banyak menghabiskan waktunya dirumah dari bekerja dari rumah *WFH*, sekolah daring, Perkuliahan Jarak Jauh *PJJ* ataupun sekedar berkumpul bersama keluarga. Semua dilakukan dirumah dengan bantuan teknologi (*Smart Phone / Mobile Phone / Pc*), tanpa disadari setiap harinya mereka memanfaatkan teknologi tersebut untuk berkegiatan, rasanya sudah tidak lagi memikirkan keinginan untuk bermain permainan tradisional, yang pastinya karena faktor pandemi ataupun faktor dari permainan tradisional tersebut yang dimana harus dimainkan dengan banyak orang.

Pandemi mengajarkan kepada semua orang bahwa betapa penting dan bermanfaatnya teknologi, salah satu teknologi yang sangat pesat perkembangannya pada saat ini adalah teknologi *mobile (Smartphone)*. Teknologi *mobile* pada saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi hiburan digital yang dibuat dari ilmu teknik komputasi dan informasi yang menyediakan berbagai macam hiburan digital untuk siapa saja, dimana saja dengan harga terjangkau dan jangkauan *online* yang bisa menjangkau masyarakat. Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memanjakan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan beragam. Teknologi yang

dimaksud antara lain dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah *website, blog, micro blogging site, electronic mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM), Google talk (Gtalk)*, serta yang sekarang sedang menjadi primadona di semua kalangan adalah jejaring sosial. (Tekege, 2017)

Dalam masa pandemic *Covid-19* seperti ini ketika semua orang lebih banyak menghabiskan waktunya dirumah dari bekerja dari rumah *WFH*, sekolah daring, Perkuliahan Jarak Jauh *PJJ* ataupun sekedar berkumpul bersama keluarga. Semua dilakukan dirumah dengan bantuan teknologi (*Smart Phone / Mobile Phone / Pc*), tanpa disadari setiap harinya mereka memanfaatkan teknologi tersebut untuk berkegiatan, rasanya sudah tidak lagi memikirkan keinginan untuk bermain permainan tradisional, yang pastinya karena faktor pandemi ataupun faktor dari permainan tradisional tersebut yang dimana harus dimainkan dengan banyak orang.

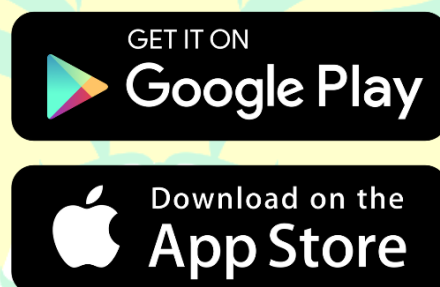
Pandemi mengajarkan kepada semua orang bahwa betapa penting dan bermanfaatnya teknologi, salah satu teknologi yang sangat pesat perkembangannya pada saat ini adalah teknologi *mobile (Smartphone)*. Teknologi *mobile* pada saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi akan tetapi juga dijadikan sebagai media yang efektif untuk memperoleh informasi terhadap sesuatu dan memudahkan pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Dikutip dari KOMINFO “Dalam masa pandemi Covid – 19 ada perubahan atau pergeseran konfigurasi pemanfaatan atau penggunaan internet. Sebelumnya konfigurasi pemanfaatan internet itu berada di kantor, kampus, sekolah dan tempat publik. Namun saat ini konfigurasi penggunaan internet bergeser ke perumahan, tempat tinggal dan pemukiman,” tutur Menteri Johny saat memberikan *keynote opening*

remaks dlam Global Online Startup Weekend COVID -19 Indonesia dari jakarta melalui konferensi vidio.

Salah satu sistem operasi yang telah banyak digunakan untuk *smartphone* adalah sistem operasi Android. Sistem operasi Android bersifat *open source* dan mendukung banyak fitur. Pemanfaatan teknologi semakin beragam dan meluas ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Dalam era teknologi sekarang ini semuanya serba instan dan mudah didapatkan, contohnya dalam hal membuat aplikasi maupun mengunduhnya dari ponsel maupun komputer. Ponsel sekarang mempunyai *market* aplikasi yang dimana kita bias mengunduh berbagai macam aplikasi didalamnya, di ponsel *Android* dinamakan Google Play Store sedangkan di ponsel IOS dinamakan App Store.



Gambar 1.1 Logo Play Store dan App Store

Dunia sekarang bergerak masif dibidang digital, penyediaan layanan tentang permainan tradisional rakyat cukup banyak. Sepintas melihat platform maupun aplikasi permainan tradisional rakyat yang ada di play store mempunyai kekurangan dan kelebihan, berikut aplikasi permainan tradisional rakyat yang terdapat di play store :



## 1. Permainan Tradisional

Aplikasi ini adalah aplikasi yang ditawarkan oleh antara kreatif yang bekerja sama dengan KOTI (Komite Olahraga Tradisional Indonesia). Didalam aplikasi ini terdapat 10 permainan tradisional Indonesia yang bisa dimainkan secara offline multiplayer dalam satu perangkat dengan format 2G, itu merupakan sebuah keunggulan dari aplikasi tersebut. Kekurangan dalam aplikasi ini adalah tidak semua permainan bisa dimainkan, hanya ada empat permainan saja yang bisa dimainkan serta informasi tentang permainan tradisional didalam aplikasi tersebut kurang lengkap.



Gambar 1.2 Logo Aplikasi Permainan Tradisional

## 2. Permainan Tradisional

Aplikasi ini adalah aplikasi yang ditawarkan oleh oleh Marvin z yang dimana dia memasukan aplikasi ini dalam kategori buku dan refrensi di play store. Dalam aplikasi ini berisi 35 permainan tradisional rakyat yang semuanya dibungkus dalam bentuk artikel dan bersumber pada thegorbalsla.com. Kelebihan aplikasi ini adalah memuat banyak sekali permainan tradisional rakyat didalamnya, sedangkan kekurangannya adalah informasi tentang permainan tradisional rakyat yang ada di aplikasi ini kurang lengkap, seperti asal permainannya, cara bermain, peraturan bermain, karena aplikasi ini hanya bersumber di satu sumber saja.



Gambar 1.3 Logo Aplikasi Permainan Tradisional

### 3. Permainan Tradisional Rakyat

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi panduan permainan tradisional rakyat yang ditawarkan oleh Ayel, Inc dan masuk dalam kategori hiburan di play store. Dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa permainan tradisional yang sudah dikelompokkan seperti, permainan menggunakan nyayian, menggunakan alat, dan permainan tanpa alat. Kelebihan dalam aplikasi ini adalah kategori permainan yang disajikan membuat pembeda dan kemudahan dalam memelihatnya sesuai situasi. Kekurangannya terletak pada informasi permainannya seperti, manfaat permainan, foto yang masih mengambil dari internet dan tidak adanya video permainan.



Gambar 1.2 Logo Aplikasi Permainan Tradisional

Maka dari itu, penelitian ini meluncurkan rancang bangun aplikasi permainan tradisional berbasis android dalam masa pandemi dengan nama **PETRIMACO** (*Permainan Tradisional Rakyat Indonesia di Masa Pandemi Covid - 19*). Aplikasi ini berisi berbagai macam panduan permainan tradisional yang bisa dilakukan

dirumah bersama anggota keluarga dalam masa pandemi seperti ini. Lengkap dengan cara bermain, peraturan bermain, info permainan serta foto dan video dengan bahasa yang mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengangkat topic **Rancang Bangun Aplikasi Permainan Tradisional Berbasis Android Dalam Masa Pandemi**. Dimana aplikasi ini sebagai media yang memudahkan dan membantu khlayak orang bermain permainan tradisional dirumah tanpa perlu keluar rumah dalam masa pandemi serta mengenalkan kembali permainan tradisional agar tidak di lupakan oleh generasi sekarang.

### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah “Pemanfaatan aplikasi **PETRIMACO** untuk mempermudah para keluarga dirumah memamainkan permainan tradisional tanpa keluar rumah dalam masa pandemi” yang objek utamanya merupakan para keluarga yang ada di daerah dusun legokmeno kabupaten Tegal.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana rancangan bangun model aplikasi permainan tradisional berbasis android dalam masa pandemi ?
- b. Apakah rancang bangun aplikasi permainan tradisional berbasis android ini efektif untuk para keluarga dirumah dalam masa pandemi ini?



#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan yang dapat diambil dari perancangan aplikasi permainan tradisional berbasis android adalah:

a. Bagi Penulis

Dengan mengadakan penelitian ini dan pembuatan system aplikasi ini, maka penulis mempunyai kesempatan untuk mengetahui jenis-jenis permainan tradisional yang bisa dilakukan dirumah saja.

b. Bagi Almamater

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refrensi untuk penelitian berikutnya untuk bidang yang sama dan dapat diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dimasa yangakan datang.

c. Bagi Masyarakat

Untuk memudahkan masyarakat dalam mencari dan mempaktekan permainan tradisional yang bisa dilakukan dirumah.

