

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang Masalah**

Peninggalan nenek moyang akan kekayaan permainan tradisional yang diwariskan turun-temurun sudah mulai ditinggalkan dan dilupakan. Anak-anak di era digital sekarang ini kebanyakan lebih memilih bermain Play Station atau game gadget. Bahkan banyak dari anak-anak sekarang tidak tahu sama sekali tentang permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang untuk bangsa Indonesia. Anak-anak sekarang sangat perlu dikenalkan dengan permainan-permainan tradisional supaya kelestarian permainan-permainan tradisional tetap terjaga.

Kecintaan terhadap permainan tradisional di Indonesia harus ditanamkan sejak kecil karena didalam permainan-permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif untuk perkembangan psikologi dan fisik anak. Meskipun virtual games pada umumnya seperti Play Stasion dan game gadget terdapat sisi positif, yang antara lain adalah dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan dapat meningkatkan kinerja otak, namun seorang anak bila bermain dan berinteraktif dengan mesin yang tidak memiliki emosi didalamnya, anak dapat terjebak dalam halusinasi yang tidak nyata seolah-olah menjadi nyata karena bisa menggerakkan tokoh pemain seperti yang mereka inginkan, dampaknya anak dapat berlama-lama bermain game hanya untuk meraih kemenangan mutlak. Namun banyak juga pecandu game gadget yang mengalami sakit pada mata dan sering lupa waktu.

Permainan tradisional di Indonesia kebanyakan permainannya berupa tim dan terdapat sosial interaksi langsung sesama teman dari setiap permainan tradisional. Hal ini sangat bermanfaat untuk perkembangan psikologi anak dalam hal kecakapan berinteraksi. Nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan tradisional di Indonesia ialah seperti sportifitas, kreatifitas, pengenalan strategi, mengolah gerak motorik supaya tetap sehat, kerjasama tim, kejujuran dan masih banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan-permainan tradisional di Indonesia.

Agar keanekaragaman permainan tradisional di Indonesia tidak dilupakan oleh anak-anak, ada cara yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat virtual galeri permainan tradisional di Indonesia berbasis aplikasi desktop. Pada virtual galeri ini terdapat informasi-informasi terkait nama-nama permainan tradisional, galeri permainan tradisional dan bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut serta disampaikan kepada user secara interaktif. Dengan tampilan grafis dan dikemas secara digital, virtual galeri permainan tradisional di Indonesia akan lebih mudah diterima oleh anak-anak. Dilihat dari era serba digital pemanfaatan software virtual galeri permainan tradisional di Indonesia perlu supaya anak-anak dapat menerimanya dengan baik karena anak-anak sekarang lebih mendominasi menggunakan perangkat digital untuk mencari informasi.

## 2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara menggambarkan mekanisme permainan tradisional di Indonesia kedalam media interaktif sehingga pengguna dapat memahami informasi yang diperoleh?

## 3. Batasan Penelitian

Melihat cakupan virtual galeri dan permainan tradisional sebagai objek galeri masih sangat luas ruang lingkupnya, maka harus diberikan batasan variabel penelitian agar penulis tidak menyimpang dalam mejalankan proses sesuai tahapan-tahapannya. Ruang lingkup "Perancangan Virtual Galeri Permainan Tradisional di Indonesia " meliputi:

- 3.1. Menampilkan informasi tentang permainan tradisional berupa nama permainan, dan cara atau aturan dari setiap permainan tradisional tersebut.
- 3.2. Penyajian secara interaktif dengan menggunakan taman tiga dimensi sebagai tempat virtual yang didalamnya terdapat almari galeri yang berisi alat permainan tradisional dalam bentuk 3D dan kumpulan galeri foto-foto permainan tradisional yang menghubungkan dengan video serta narasi untuk penjelasan dari masing-masing permainan.
- 3.3. Terdapat 9 jenis permainan tradisional yang akan ditampilkan kedalam aplikasi, yaitu: egrang, congklak, gasing, bekelan, gobak sodor, dhelikan, bentengan, ular naga, dan bebelotokan. Permainan tersebut

diambil dari referensi buku “100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban” serta buku “33 Permainan tradisional yang mendidik”. Penulis hanya menampilkan 9 permainan tradisional dikarenakan terkendala pada jumlah pembuat software “Virtual Galeri Permainan Tradisional di Indonesia” yaitu hanya berjumlah satu orang.

#### **4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

- 4.1. Melestarikan harta peninggalan nenek moyang Indonesia berupa permainan-permainan tradisional.
- 4.2. Mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak bangsa Indonesia.
- 4.3. Memancing rasa ingin tahu anak terhadap permainan tradisional di Indonesia dan menumbuhkan rasa ingin memainkan permainan tersebut secara langsung.
- 4.4. Mendokumentasi permainan tradisional di Indonesia kedalam bentuk aplikasi multimedia yang bisa dimanfaatkan untuk Negara Indonesia.

#### **5. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi berjudul “Perancangan Virtual Galeri Permainan Tradisional di Indonesia” adalah:

### **5.1. Metode Kepustakaan**

Teknik metode kepustakaan ini digunakan untuk mengumpulkan bahan-bahan atau materi-materi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi dengan menggunakan buku, catalog, jurnal, dan referensi tertulis lainnya.

### **5.2. Metode Observasi**

Metode ini yaitu melakukan observasi atau pengamatan data-data yang dibutuhkan dengan cara mempelajari permainan tradisional di daerah yang dijadikan sample dan daerah tersebut masih melestarikan permainan tradisional Indonesia.

## **6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep perancangan virtual galeri permainan tradisional di Indonesia serta software-software yang akan digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menganalisis dan membahas perancangan pembuatan sistem dan langkah-langkah pengerjaan virtual galeri yang akan dibuat.



**BAB IV: PEMBAHASAN**

Menguraikan proses pembuatan dan cara menggunakan aplikasi serta melakukan uji coba kepada aplikasi terhadap manfaat yang ingin dicapai.

**BAB V: PENUTUP**

Berisikan kesimpulan, permohonan kritik dan saran, daftar pustaka.

