

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan suatu kearifan lokal dari budaya yang ada di Indonesia. Suatu permainan tradisional tidak lepas dari berbagai nilai-nilai moral dan budaya yang ditujukan untuk membentuk karakter pada diri pemainnya yang mayoritas anak-anak. Menumbuhkan rasa kekeluargaan, keakraban, rasa tanggungjawab, kepedulian dan melatih motorik anak-anak adalah tujuan diciptakannya permainan tradisional ini (Indrawan dkk, 2018). Perkembangan zaman di era teknologi ini membuat permainan tradisional semakin dilupakan. Berbagai macam permainan yang menarik dengan grafis yang bagus dalam suatu peralatan teknologi seperti *smartphone*, menjadikan anak-anak sudah mulai jarang bermain permainan tradisional. Mereka lebih memilih bermain *smartphone* daripada bermain permainan tradisional bersama teman-temannya.

Hakikatnya permainan tradisional merupakan budaya dan ciri khas dari suatu daerah yang ada di Indonesia yang tidak bisa dilupakan. Permainan tradisional juga merupakan identitas diri dari suatu daerah yang harus dibanggakan karena faktor keunikan atau sejarahnya baik dalam lingkup daerah, nasional, maupun internasional, maka perlu dibuatnya suatu permainan tradisional berbasis teknologi seperti pada penelitian ini yaitu *virtual reality*. Teknologi ini dapat memberikan keterlibatan pemainnya lebih tinggi dengan visualisasi yang tampak nyata, adanya *stereo* suara, dan interaksi gerak tubuh juga berperan aktif dalam penggunaan teknologi ini (Gawade dkk, 2018).

Permainan tradisional yang diambil dalam penelitian ini adalah permainan pletokan. Pletokan merupakan permainan tradisional yang terbuat dari bambu sepanjang 30 centimeter yang dibentuk seperti senapan dengan peluru kertas basah yang dibentuk seperti bola (Raissa, 2014).

Alasan pemilihan game pletokan ini adalah karena game pletokan merupakan permainan dengan jenis shooting atau FPS. Penelitian dari (Nadkarni dkk, 2018) menyebutkan bahwa game berbasis FPS dapat meningkatkan pemikiran pemainnya dan membantu meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengambil

keputusan yang terbaik pada situasi yang sulit. Game Pletokan ini diharapkan bisa menjadi solusi dari cara melestarikan permainan tradisional pletokan yang menjadi kearifan lokal budaya bangsa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dengan sasaran utama untuk penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2-3 SDN Tambakaji 03 Semarang. Siswa-siswi dari sekolah dasar tersebut merupakan anak-anak perumahan yang berada di lingkungan perkotaan. Pada lingkungan tersebut, anak-anak sering bermain permainan dari *smartphone* dan jarang ada yang bermain permainan tradisional dikarenakan lingkungan perumahannya sudah sulit dijumpai lapangan khusus untuk anak-anak bermain. Anak-anak pada sekolah dasar ini juga kurang memahami berbagai permainan tradisional khas Indonesia termasuk permainan tradisional pletokan ini.

Pemilihan teknologi virtual reality ini juga didasarkan pada penelitian-penelitian permainan tradisional berbasis *virtual reality* yang sudah ada. Penelitian pertama dari (Setiawan dkk, 2017) yang berjudul “*Benthix VR : A Virtual Reality Simulation Application to Preserve A Traditional Game*” membahas mengenai permainan tradisional benthik dengan hasil penelitiannya adalah aplikasi mengenai permainan benthik berbasis *virtual reality*. Selain itu ketika diuji coba oleh 34 responden dengan lima aspek penilaian yaitu kenyamanan, nyata, interaktif, mudah digunakan, dan kesesuaian semua responden menilainya dengan predikat baik. Serta responden menyukai aplikasi Benthix VR ini. Penelitian kedua dari (Indrawan dkk, 2018) berjudul “Permainan Egrang Berbasis Realitas Virtual untuk Melestarikan Permainan Indonesia” membahas mengenai permainan tradisional egrang. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *virtual reality* untuk bermain egrang. Hasil penilaian dari 30 responden adalah 74,5% dari responden menjawab bahwa setelah memainkan game ini, mereka menyukai aplikasi EgrangVR dan tertarik untuk mencoba egrang secara langsung di dunia nyata. Kedua penelitian tersebut dapat diambil garis besar bahwa teknologi *virtual reality* cocok untuk diterapkan dalam pembuatan game permainan tradisional Indonesia. Seperti permainan tradisional pletokan ini dibuat dengan teknologi *virtual reality* agar menambah kesan interaktif dan menarik bagi pemainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang terjadi yaitu bagaimana cara mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional pletokan kepada siswa-siswi dengan memanfaatkan perkembangan game teknologi *virtual reality* saat ini.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat game mengenai permainan tradisional pletokan yang ditujukan kepada siswa-siswi kelas 2-3 SDN Tambakaji 03 Semarang.
2. Membuat game permainan tradisional berbasis *virtual reality*.
3. Pengujian pada hasil akhir penelitian ini sampai tahap beta.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu memanfaatkan teknologi *virtual reality* dan untuk melestarikan permainan tradisional pletokan dengan dihasilkannya aplikasi permainan tradisional tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengenalkan dan mengaplikasikan teknologi *game virtual reality* dengan studi kasus permainan tradisional pletokan kepada siswa-siswi sekolah dasar.
2. Memberikan gambaran mengenai teknologi *game virtual reality* sebagai referensi penelitian yang akan dikembangkan lebih luas lagi.
3. Game Pletokan ini dapat menjadi salah satu alternatif cara melestarikan permainan tradisional Indonesia yaitu pletokan.