

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan Budaya yang diturunkan dari satu generasi ke generasi salah satu bentuk pewarisan keberagaman permainan tradisional yang tersebar di seluruh nusantara. Budaya Betawi, sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia, memiliki ciri khas yang unik karena merupakan hasil akulturasi dari berbagai budaya, seperti Tionghoa, Arab, Jawa, dan Sunda. Hal ini terlihat dari seni musiknya, misalnya Gambang Kromong yang dipengaruhi budaya Tionghoa, serta Rebana yang berasal dari budaya Arab. Tak hanya seni, unsur permainan tradisional Betawi juga mendapat pengaruh dari berbagai budaya lain dan umumnya dimainkan dengan alat sederhana serta iringan lagu atau nyanyian khas. (Ahmad Syaikhu, 2020)

Permainan Galasin tradisional Betawi yang populer antara lain galasin, tepok nyamuk, deng, ndengan, gundu, pong pong balong, gala wadi, klitikan, tuk-tuk ubi, lompat karet, dan dampu. Salah satu yang paling dikenal adalah galasin, yaitu permainan beregu yang dilakukan di lapangan berbentuk kotak-kotak. Dua tim, masing-masing beranggotakan tiga hingga lima orang, saling bersaing untuk meraih kemenangan. Tujuannya adalah mencegah lawan melewati garis akhir lapangan secara bolak-balik, sementara satu regu harus berhasil menyelesaikan lintasan bolak-balik secara utuh. Permainan tradisional juga sarat dengan nilai-nilai sosial. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepedulian terhadap sesama. Contohnya dalam permainan tuk-tuk ubi, anak-anak harus saling berpegangan untuk menghindari tarikan lawan, yang menunjukkan pentingnya kolaborasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Junaedah (2020) bahwa kegiatan luar ruang seperti permainan tradisional dapat mendorong berkembangnya perilaku prososial pada anak sejak usia dini.

Menurut Handoko dalam Sasmita (2018), nilai sosial mencakup pandangan mengenai hal-hal yang dianggap pantas, diinginkan, dan bernilai, yang memengaruhi perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai sosial juga berperan sebagai pedoman dalam bertingkah laku, yang sebaiknya ditanamkan sejak dini agar anak dapat

bertindak sesuai norma yang berlaku. Nilai sosial pada dasarnya mencerminkan pandangan tentang baik dan buruk dalam interaksi sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Kimball Young dalam (Junaedah, 2020).

Penulis merancang aplikasi permainan digital sebagai inovasi untuk menghidupkan kembali permainan tradisional Galasin di kalangan Generasi Alpha yang tumbuh di era teknologi. Dengan mengadaptasi Galasin ke dalam bentuk digital, anak-anak dapat memainkannya kapan saja dan di mana saja. Selain menjadi sarana hiburan, aplikasi ini juga berperan sebagai media edukatif yang menyampaikan nilai-nilai budaya Betawi seperti kerja sama, sportivitas, ketangkasan, dan strategi. Pendekatan digital ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran generasi muda akan pentingnya pelestarian budaya lokal, sekaligus mempererat keterhubungan mereka dengan warisan budaya Betawi. Perpaduan unsur tradisional dan teknologi modern ini menjadi upaya strategis dalam menjaga eksistensi permainan Galasin di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah utama yang diidentifikasi adalah:

1. Berkurangnya minat Generasi Alpha terhadap permainan tradisional seperti galasin.
2. Kurangnya platform digital mengadaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk interaktif bagi Generasi Alpha.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis sebagai landasan dalam mencari solusi atas permasalahan yang diangkat, yaitu:

1. Menurunnya minat Generasi Alpha terhadap permainan tradisional seperti galasin.
2. Minimnya platform digital yang mengadaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk media interaktif.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis menetapkan ruang lingkup permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini, yaitu:

1. Perancangan ini menghasilkan game interaktif meningkatkan kesadaran tentang permainan tradisional budaya betawi
2. Perancangan ini hanya mencakup game galasin dan budaya betawi
3. Perancangan ini ditujukan secara khusus Sasaran utama dari aplikasi ini adalah anak-anak dalam rentang usia 6 hingga 12 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penulisan tugas akhir yaitu:

1. Merancang game interaktif untuk Generasi Alpha anak-anak usia 6 sampai 12 tahun sebagai target utama pengguna.
2. Merancang sebuah media yang dapat efektif dan edukatif dalam menyampaikan pesan tentang melestarikan permainan budaya betawi
3. Perancangan konsep game interaktif dengan pendekatan visual pixel art yang menarik dapat menjadi media edukatif yang efektif untuk Generasi Alpha.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menyampaikan pesan mengembangkan budaya betawi. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan model game interaktif yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap gen alpha.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat Menambah referensi akademik dalam bidang perancangan game interaktif berbasis budaya lokal, khususnya dalam pelestarian permainan tradisional Betawi.

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menyampaikan pesan mengembangkan budaya betawi. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan model game interaktif yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap gen alpha.

1.6.2 Manfaat Praktis

Permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional budaya betawi kepada anak-anak usia 6 hingga 12 tahun.

1.6.2.1 **Bagi Universitas Pembangunan Jaya**

Perancangan aplikasi game Galasin ini dapat menjadi peluang strategis bagi Universitas Pembangunan Jaya untuk berkolaborasi dengan sekolah dasar dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya Betawi. Proyek ini bukan hanya menjadi kontribusi dalam bidang akademik, tetapi juga menunjukkan komitmen universitas dalam memberikan dampak sosial melalui inovasi teknologi dan pendekatan kreatif berbasis budaya lokal.

1.6.2.2 **Bagi Peneliti**

1. Mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi efektif untuk peningkatan kesadaran generasi alpha terhadap budaya tradisional betawi
2. Mengidentifikasi elemen-elemen dalam desain game aplikasi interaktif yang dapat minat generasi alpja dan secara efektif mengedukasi tentang melestarikan permaian tradisional budaya betawi.

Mengidentifikasi elemen-elemen dalam desain game interaktif yang dapat menarik minat generasi alpha dan secara efektif mengedukasi tentang galasin permainan tradisional budaya betawi.

1.6.2.3 **Bagi Masyarakat**

1. Meningkatkan masyarakat, terutama generasi alpha, dapat lebih mengenal dan melestarikan permainan tradisional Betawi melalui platform digital yang interaktif.
2. Melestarikan permainan tradisonal sebagai bagian dari identitas budaya lokal dari sarana pengembangan keterampilan sosial. membantu melestarikan permainan tradisional Betawi, Serta menumbuhkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya melestarikan warisan budaya.
3. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game aplikasi interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Penyajian dari laporan seminar proposal ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

- a. Bagian Awal Penulisan

Penyusunan laporan seminar proposal ini mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Halaman judul Tugas Akhir
2. Persetujuan dosen pembimbing Seminar Proposal
3. Abstrak

Abstrak merupakan ringkasan singkat yang memuat pokok-pokok penelitian, seperti topik, tujuan, metode yang digunakan, hasil, serta kesimpulan. Selain itu, dilengkapi dengan kata kunci yang relevan. Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah merancang sebuah game edukatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional Betawi, khususnya galasin. penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi kepustakaan, observasi, serta wawancara. Abstrak berperan sebagai ikhtisar yang menyajikan inti pembahasan laporan secara menyeluruh namun singkat.

4. Daftar Isi

Pada susunan judul utama dan subjudul yang tercantum dalam laporan, lengkap dengan nomor halaman. Bagian ini bertujuan memberikan kemudahan bagi pembaca dalam menelusuri topik tertentu tanpa harus membaca seluruh isi dokumen.

5. Daftar Tabel

Pada bagian ini berisi daftar gambar yang berada di dalam penulisan, disertai dengan nomor halaman masing-masing.

6. Daftar Lampiran

Bagian ini memuat daftar gambar yang digunakan dalam penulisan, lengkap dengan keterangan nomor halamannya.

- b. Bagian Isi Penulisan

Pada bagian isi penulisan laporan seminar proposal ini terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dan konteks permasalahan yang menjadi fokus tugas akhir, yakni minimnya ketertarikan anak-anak Gen Alpha terhadap permainan tradisional Betawi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan

edukatif yang kreatif dan interaktif. Pembahasan dalam bab ini juga mencakup identifikasi masalah, perumusan tujuan, serta potensi manfaat dari rancangan game edukatif yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal.

2. BAB II DATA DAN LITERATUR

Bab ini berisi kajian literatur yang berkaitan dengan proses Bab ini menyajikan tinjauan literatur sebagai dasar dalam merancang game edukatif. Pembahasan mencakup penelitian-penelitian sebelumnya dan teori-teori relevan yang membantu mengidentifikasi serta merumuskan solusi dari permasalahan yang ada. Teori yang diulas terdiri dari teori pokok yang mendukung tema utama penelitian, dan teori pelengkap yang berkaitan dengan aspek desain visual seperti komposisi, pemilihan warna, dan ilustrasi.

3. BAB III RENCANA KERJA

Bab ini menjelaskan alur kerja serta rincian jadwal kegiatan dalam penulisan proposal seminar. media media edukasi bagi Gen Alpha untuk pelestarian budaya betawi.

4. BAB IV DATA DAN LITERATUR

Bab ini menyajikan kajian pustaka yang relevan dengan topik pengembangan game edukatif. Di bagian awal, terdapat pembahasan mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya serta landasan teori yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun langkah-langkah pemecahan masalah. Tinjauan teori pada penulisan terbagi menjadi dua, yaitu teori utama dan teori pendukung. Teori utama berisi kumpulan teori yang berhubungan dengan tema dan judul. Teori pendukung berisi kumpulan teori yang memperkuat pemahaman, seperti teori tata letak, teori warna dan teori ilustrasi.

5. BAB V RENCANA KERJA

Bab ini menjelaskan alur kerja serta rincian jadwal kegiatan dalam penulisan proposal seminar.