

MENYIKAPI KRISIS EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN SARANA BERBASIS APLIKASI

AMIEN RAIS, EVANGELINE MELINDA, DIMASENDRA, JESSICA ARUNDATU, CLARA ODA

SMAN 7 YOGYAKARTA

Email : Claraoktavernansa@gmail.com



Anak-anak jaman sekarang menghabiskan sebagian besar waktunya hanya berada di rumah dan digunakan untuk bermain gadget baik itu internet, sosmed, dan juga game. Sehingga permainan-permainan yang disebut permainan tradisional yang biasanya dimainkan anak-anak jaman dulu perlahan mulai hilang. Dengan banyaknya pilihan permainan serta hiburan yang terus bertambah, permainan tradisional semakin ditinggalkan. Munculnya keberadaan gawai anak-anak lebih memilih bermain gawai, mereka lebih memilih bermain game di gawai karena menurut mereka itu lebih asik dan menyenangkan, banyak orang beranggapan bahwa permainan tradisional cukup merepotkan dan sulit untuk dimainkan. Selain itu, lingkungan dan bahan yang sulit ditemukan, semakin mengurungkan minat orang untuk memainkan permainan tradisional.

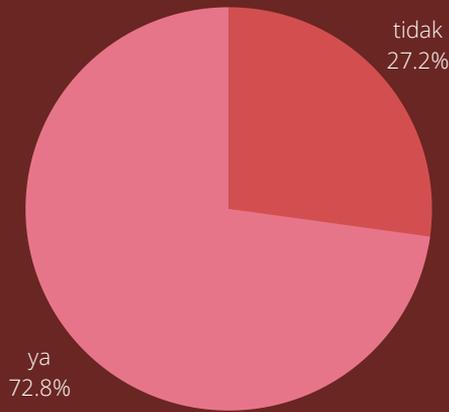
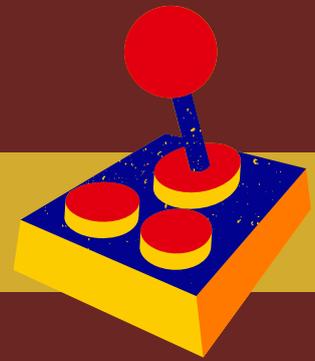
Latar Belakang

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah di Yogyakarta yang berusia 14-20 tahun. Rata-rata 53,1 % belum pernah mendengar mengenai permainan tradisional berbasis aplikasi, di angka 8 dari 10 anak/remaja tidak peduli adanya permainan tradisional, mereka beranggapan bahwa lebih asik bermain video game dibandingkan dengan adanya permainan tradisional. 96,3 % mereka sekarang hanya menghabiskan waktu dengan bermain game online, adapula anak yang gemar bermain diluar rumah tetapi mereka cenderung bermain permainan yang lebih modern seperti sepeda ataupun kegiatan olahraga. Oleh karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu permainan kesenangan anak remaja jaman sekarang serta pendapat mereka terhadap budaya permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dan membuat permainan tradisional berbasis aplikasi untuk memperkuat eksistensi permainan tradisional di tengah era globalisasi agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode pengambilan data secara kuantitatif. pengambilan metode kuantitatif dengan pengukuran data secara objektif melalui kuesioner/perhitungan ilmiah berasal dari sampel siswa-siswi di beberapa SMA Negeri yang ada di Kota Yogyakarta, dimana diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan presentase tanggapan mereka.

Menurut Sujarno (2010), peran Permainan Tradisional di zaman yang semakin berkembang, permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga dan sebagai sarana untuk berlatih hidup sopan dan terampil dalam bermasyarakat. Oleh karena itu, agar sistem nilai budaya dapat menjadi landasan hidup masyarakat maka anak sejak dini sudah harus dipersiapkan agar dapat meningkatkan perkembangan sosialnya antara lain melalui permainan tradisional. seiring berkembangnya zaman yang begitu pesat dan semua berbasis online melalui smartphone, kebudayaan masyarakat Jawa tetap harus dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya permainan tradisional.

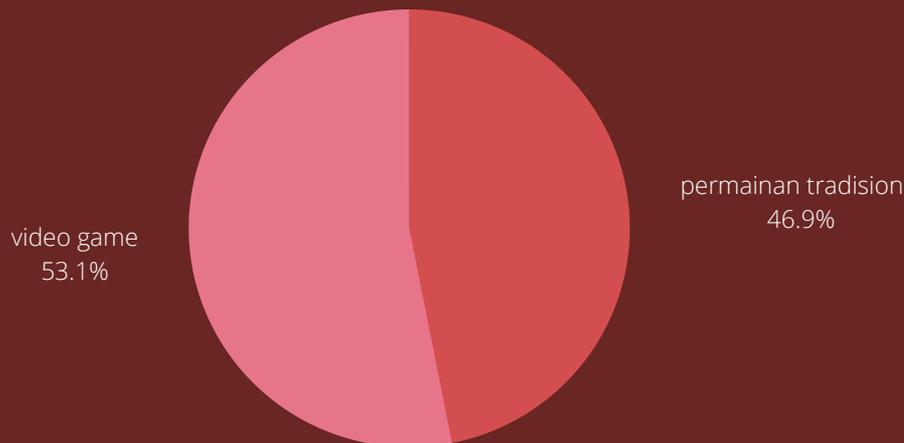
PERSENTASE HASIL SURVEI



Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah di Yogyakarta yang berusia 10-19 tahun. Rata-rata 72,8 % orang masih sadar akan hadirnya permainan tradisional di wilayah mereka, dan sisanya 27,2% tidak ada permainan tradisional di wilayah mereka berarti orang-orang tersebut butuh edukasi/pengenalan adanyainovasi permainan tradisional berbasis aplikasi, dengan keterbatasan ruang dan waktu dengan adanya aplikasi nantinya dapat mempermudah mereka untuk mengenal permainan tradisional

Masihkah ada permainan tradisional di lingkungan anda?

Berdasarkan hasil diagram disamping bahwa 46,9% siswa berusia 10-19 tahun hampir setengah dari jumlah yang ada, artinya bahwa permainan tradisional masih memegang peran penting sehingga digemari di lingkungan mereka. Walaupun pengetahuan tentang permainan tradisional mereka belum luas Inovasi yang kita buat itu agar permainan tradisional dikalangan usia 10-19 tahun dikenal dan tidak terasingkan, dan untuk kedepannya mereka bisa memperkenalkan permainan tradisional ke anak cucu mereka



Memilih permainan tradisional atau video games?

MENYIKAPI KRISIS PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN HADIRNYA APLIKASI

SOSIOLOGI X S2 KEL 4

Rancangan Inovasi



APLIKASI "DOLANO"

Apasih "DOLANO" itu?

Dolano merupakan aplikasi bermain permainan tradisional namun dilengkapi dengan data dan informasi yang dikemas dengan menarik.



Apa isinya?

Dolano memiliki banyak permainan tradisional didalamnya, meliputi congklak, gobak sodor, catur, balap karung, bentengan hingga gundu atau kelereng.

Tidak hanya itu, Dolano juga menyediakan laman yang berisi informasi mengenai permainan tradisional tersebut, seperti nama lainnya, berasal dari daerah mana, dan panduan cara memainkannya.



Terdapat ide, rancangan inovasi yaitu melalui aplikasi "DOLANO" yaitu aplikasi bermain permainan tradisional dengan dilengkapi data dan informasi yang dikemas dengan menarik.

Terdapat berbagai fitur menarik yang tidak membosankan dan membuat si pemain teredukasi dan harapannya dapat mengembangkan budaya Indonesia. Fitur yang ada di dalamnya meliputi : Congklak, Gobak Sodor, Catur, Balap Karung, Bentengan, hingga gundu/kelereng.

Tidakhanya itu dolano juga menyediakan laman yang berisi informasi mengenai permainan tradisional seperti panduan cara memainkannya.

INOVASI

"APLIKASI DOLANO"

Kami mengembangkan inovasi aplikasi DOLANO yang berisi banyak permainan tradisional. Dengan tujuan anak-anak muda dapat mengetahui serta melestarikan permainan tradisional yang merupakan kebudayaan kkit



*INOVASINYA MENARIK
MEMBUAT PILIHAN BARU
DALAM MEMPERKENALKAN
PERMAINAN TRADISIONAL.*

*(SALAH SATU RESPONDEN, 15
TAHUN, SISWA SMA NEGERI 2)*



Kesimpulan

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga dan sebagai sarana untuk berlatih hidup sopan dan terampil dalam bermasyarakat. Oleh karena itu, dengan adanya sebuah rancangan inovasi harapannya sistem nilai budaya dapat menjadi landasan hidup masyarakat maka anak sejak dini sudah harus dipersiapkan agar dapat meningkatkan perkembangannya sosialnya antara lain melalui permainan tradisional. seiring berkembangnya zaman yang begitu pesat dan semua berbasis online melalui smartphone, kebudayaan masyarakat Jawa tetap harus dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya permainan tradisional.

Daftar Pustaka

Dharmamulya, Sukirman. (2010). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Rekreasi.

Sujarno. (2010). Pengertian Permainan Tradisional Yang besar Nilainya Sebagai Hasil Budaya.

Weber, Max. (1864 – 1920). Teori Sosiologi. Rasionalitas Instrumental.

Email : claraoktavernansa@gmail.com