

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan alam yang indah dan memiliki 34 provinsi[3], dimana di setiap daerahnya memiliki keanekaragaman kebudayaan. Kebudayaan daerah Indonesia antara lain tarian, pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, masakan daerah, tradisi atau upacara daerah. Demikian juga dengan Jawa Tengah yang merupakan salah satu provinsi di pulau jawa yang memiliki daya tarik alam beraneka ragam dan memiliki daya tarik wisata budaya, salah satunya adalah tradisi kebudayaan.

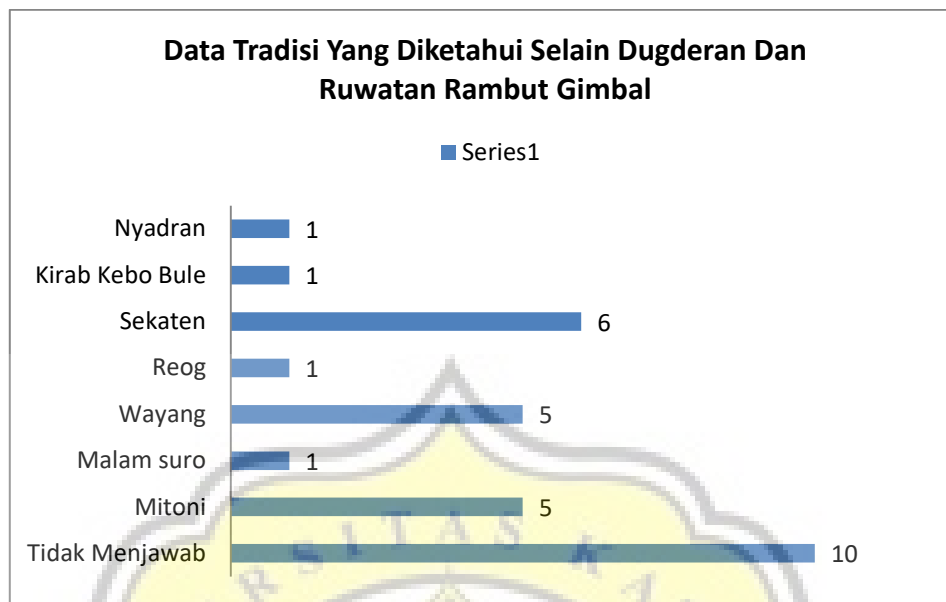
Jawa Tengah memiliki tradisi kebudayaan daerah yang beranekaragam. Sebagai contoh tradisi yang ada di Jawa Tengah yaitu dari kota Semarang adalah ibu kota dari provinsi Jawa Tengah. Tradisi Kota Semarang adalah tradisi Dugderan merupakan tradisi unik untuk menyambut datangnya bulan Ramadan. Ada sebuah ciri khas dari karnaval Dugderan di Semarang adalah Warak Ngendog[1]. Warak Ngendog merupakan mainan yang berwujud makhluk rekaan dari beberapa gabungan binatang yang merupakan simbol persatuan berbagai golongan etnis di Semarang seperti Cina, Arab, dan Jawa[4]. Ada pula tradisi Ruwatan Cukur Rambut Gembel yang berada di daerah Dieng merupakan dataran tinggi yang terletak di Kecamatan Kejajar Kabupaten Wonosobo. Tradisi ini hingga kini masih dilakukan secara turun temurun. Rambut gimbal dalam masyarakat Dieng Wonosobo merupakan bentuk fisik yang unik pada rambut pada umumnya yang diyakini memiliki misteri dimana anak yang memiliki rambut gembel memiliki kepribadian yang berbeda. Oleh sebab itu dibutuhkan ritual cukur rambut yang diyakini dapat mengembalikan kepribadian anak seperti pada umumnya[2].

Contoh diatas merupakan beberapa tradisi yang ada di Jawa Tengah. Masih ada banyak lagi akan tradisi kebudayaan di Jawa Tengah dari berbagai daerah, setiap tradisi tersebut memiliki makna tersendiri. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Tradisi merupakan adat kebiasaan turun-temurun yang masih dijalankan di

masyarakat atau merupakan penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada adalah cara yang paling baik dan benar[5]. Tradisi merupakan suatu bagian dalam kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat seorang pakar ahli dalam negeri menyatakan Kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya dari manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri individu dengan cara belajar[6][7].

Di era digital perkembangan teknologi semakin pesat, begitu pula pada penggunaan ponsel yang semakin canggih atau era sekarang dapat disebut smartphone. Menurut Nielsen Informance Mobile Insights[8] diungkapkan bahwa pertumbuhan pengguna smartphone di Indonesia dari tahun 2013 ke 2017 pada CAGR 33% dengan didorongnya penduduk usia dibawah 30 tahun atau sekitar 61% sebagai penggunanya. Aktivitas pengguna smartphone yang muncul diantaranya adalah pengguna/ rakus data, 19% penggemar *game* menghabiskan 1,5 jam bermain pada perangkatnya, 14% dalam 1 jam melakukan aktivitas bermain jejaring sosial, chatting.

Seperti yang telah disampaikan oleh Nielsen Informance Mobile Insights dalam studi penelitian tersebut. Pengguna gadget dan internet di Indonesia adalah usia 30 kebawah dimana anak – anak dan pelajar juga ikut terlibat di dalamnya. Akan tetapi dari hasil survei yang telah dilakukan penulis menunjukkan 33% anak pelajar sama sekali tidak mengenal akan tradisi kebudayaan Jawa Tengah , 40% anak pelajar di Jawa Tengah mengetahui tradisi kebudayaan Jawa Tengah namun mereka rata - rata hanya menjawab kebudayaan – kebudayaan yang terkenal saja seperti mitoni, wayang, malam suro, reog namun didalam buku Event Adat Di Jawa Tengah dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Jawa Tengah tradisi tersebut bukan termasuk dalam event tradisi yang di selenggarakan tiap tahunnya di Jawa Tengah, sedangkan hanya 27% yang mengetahui event – event tradisi kebudayaan Jawa Tengah. Hasil survei tersebut dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini



Gambar 1. 1 Diagram data tradisi yang diketahui responden



Gambar 1. 2 Diagram tradisi yang diketahui responden

Hal tersebut di sebabkan, adanya faktor globalisasi dimana bidang teknologi yang semakin berkembang, mengakibatkan pola pikir masyarakat Indonesia menjadi terpengaruh pola kehidupan barat sehingga banyak yang melupakan kebudayaan sendiri. Beragam wujud warisan budaya lokal yang lapuk dimakan usia, terlantar,

terabaikan bahkan dilecehkan keberadaannya dan mengabaikan asset warisan budaya tersebut[9].

Dengan terabaikannya asset warisan budaya Indonesia dapat menyebabkan masalah seperti pengklaiman kebudayaan Indonesia pada Alat Musik daerah Angklung, Reog Ponorogo, Lagu daerah Rasa Sayangnge, Wayang Kulit oleh Negara tetangga Indonesia yaitu Malaysia. Untuk itu diperlukannya upaya pelestarian akan warisan budaya Indonesia yang dapat dimulai dari budaya lokal setiap daerah dengan upaya berkelanjutan. Pelestarian budaya lokal memiliki ideologis sebagai gerakan memperkuat kebudayaan, sejarah dan identitas dan meningkatkan kepedulian masyarakat[9].

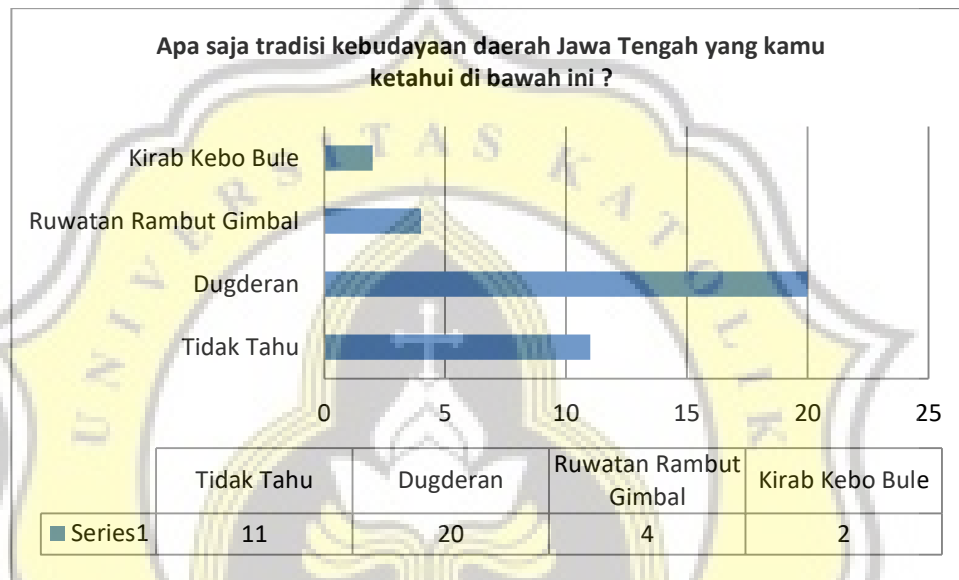
Melihat pentingnya upaya dalam pelestarian warisan budaya lokal maka dikembangkanlah suatu cara untuk memperkenalkan dan sebagai media pembelajaran akan tradisi-tradisi kebudayaan Jawa Tengah yang lebih menarik yaitu menggunakan *Game mobile*.

Ada beberapa contoh *Game* dengan tema yang mengenalkan kebudayaan di Nusantara yang dapat diunduh melalui PlayStore bagi pengguna smartphone android. *Game* tersebut adalah "Jelajah Indonesia oleh GoldenFive dan *Game* Marbel Belajar Nusantara Budaya Indonesia oleh Educa Studio". Isi permainan yang disuguhkan dalam kedua *game* tersebut adalah memperkenalkan kebudayaan 34 provinsi di Nusantara seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, senjata dan tempat budaya.

Di karenakan pada *Game* "Jelajah Indonesia dan Marbel Belajar Nusantara Budaya Indonesia" ini hanya menyuguhkan permainan mengenai tarian, pakaian adata, rumah adat, tarian, senjata dan tempat budaya. Sedangkan tentang event kebudayaan daerah belum ada. Untuk itu penulis membuat aplikasi *game* dengan tema pengenalan event tradisi-tradisi kebudayaan daerah dengan mengambil lokasi di Jawa Tengah.

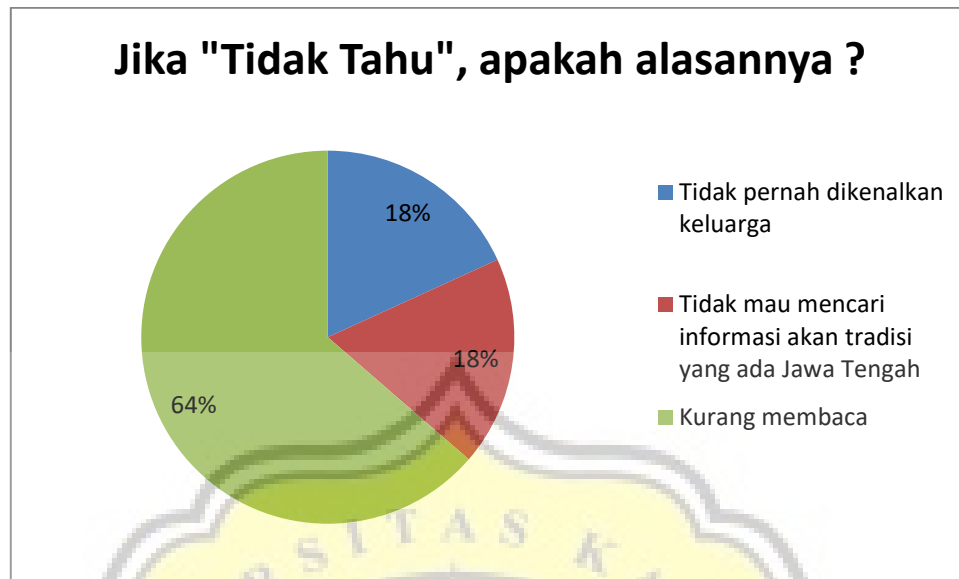
Berdasarkan sebuah survei yang telah dilakukan terlebih dahulu kepada 34 responden dari kelas 4 SD – SMA untuk mengetahui sejauh mana mereka mengetahui event tradisi yang ada di Jawa Tengah. Survei diawali dengan pertanyaan "Apa saja event tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah yang kamu ketahui di bawah ini ?",

responden diharuskan memilih diantara 4 pilihan jawaban yaitu tidak tahu, Dugderan, Ruwatan Rambut Gimbal, dan Kirab Kebo Bule. Dari hasil pre-test menunjukkan 11 anak tidak tahu sama sekali, 23 mengetahui event tradisi daerah Jawa Tengah yang diselenggarakan tiap tahunnya ada dimana 3 anak yang memilih lebih dari satu tradisi yang diketahui dari pilihan tersebut. Rata – rata kebanyakan anak – anak mengetahui tradisi daerah Semarang dikarenakan responden tinggal di kota Semarang. Hasil diagram survei dapat dilihat pada gambar dibawah ini



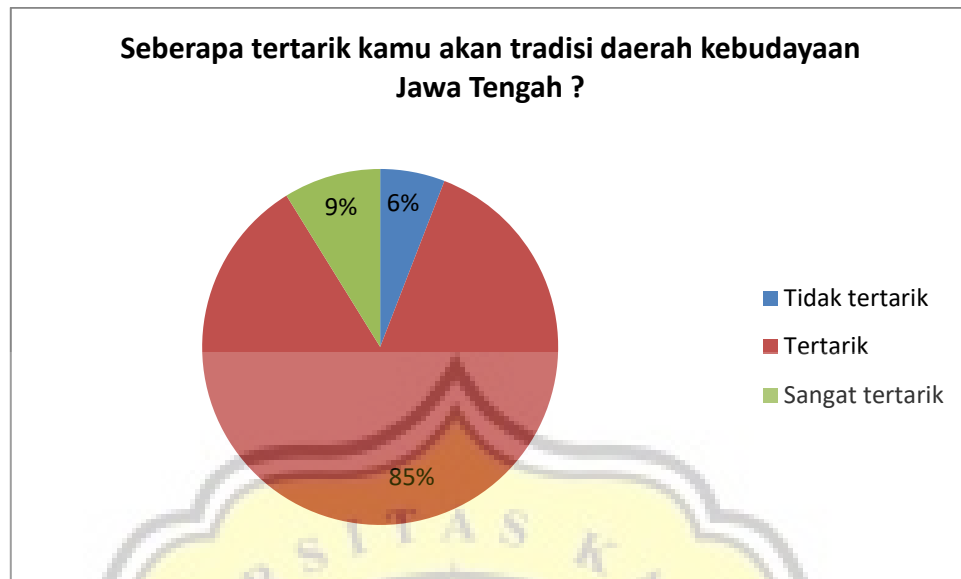
Gambar 1. 3 Pengetahuan tradisi daerah Jawa Tengah yang diketahui

Dari gambar diagram diatas ada 11 anak dari 34 responden yang menjawab tidak tahu. Untuk mengetahui alasan kenapa anak – anak pelajar yang tidak mengetahui tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah maka di ajukan pertanyaan “Jika ‘Tidak Tahu’, apakah alasannya ?”. Hasil survei menunjukkan 64% atau 8 anak menjawab dengan dengan alasan kurang membaca, sedangkan ke-dua hasil 18% atau 2 pasang anak menjawab tidak pernah di kenalkan keluarga dan tidak mau mencari informasi akan tradisi yang ada di Jawa Tengah yang dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



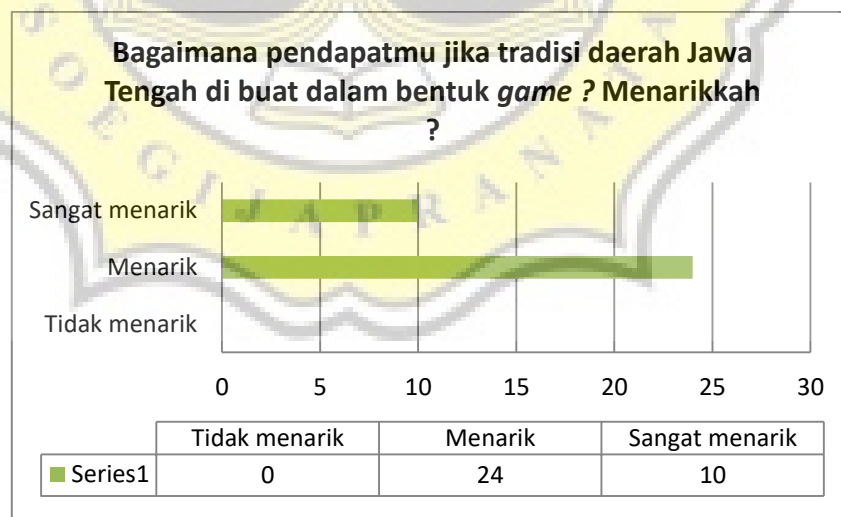
Gambar 1. 4 Alasan kenapa tidak tahu tradisi Jawa Tengah

Kemudian penulis ingin melihat sejauh mana anak – anak pelajar Semarang tertarik pada tradisi budaya daerah Jateng yang membuktikan bahwa mereka masih peduli akan warisan budaya daerahnya. Hasil survei menunjukkan dengan nilai 85% atau 29 anak menjawab tertarik dan 9% atau 3 anak sangat tertarik dan 6% atau 2 anak tidak tertarik. Dengan kata lain 32 anak tertarik akan tradisi daerah khususnya Jawa Tengah maka dari itu dikenalkanlah event – event tradisi lainnya yang belum mereka ketahui, selain itu juga untuk menambah wawasan baik kepada anak yang tertarik dan tidak tertarik sehingga menumbuhkan rasa peduli lebih lagi agar tidak terulang kembali kasus pengklaiman warisan budaya oleh negara lain. Hasil survei tersebut dapat dilihat pada gambar diagram lingkaran dibawah ini



Gambar 1. 5 Seberapa tertarik responden akan tradisi daerah Jawa Tengah

Dari landasan di atas yang menyatakan ketertarikan 32 anak akan tradisi daerah kebudayaan Jawa Tengah maka pertanyaan *pre-test* selanjutnya menanyakan “Bagaimana pendapatmu jika tradisi daerah Jawa Tengah di buat dalam bentuk *game* ? Menarikkah ?” dan “Jika “Menarik/Sangat Menarik”berilah alasannya ?”. Dari kedua pertanyaan tersebut menampilkan hasil survei seperti di bawah ini



Gambar 1. 6 Diagram pendapat jika tradisi daerah Jawa Tengah dalam *game*

Pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa 34 responden pada intinya mengatakan bahwa game dengan tema tradisi daerah Jawa Tengah dibuat dalam bentuk *game*, 24 anak menjawab menarik dan 10 anak menjawab sangat menarik. Responden menjawab menarik atau sangat menarik memiliki alasan kenapa hal tersebut membuat menarik menunjukkan hasil survei yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. 7 Diagram alasan setelah menjawab pendapat tradisi daerah Jawa Tengah dalam bentuk *game*

Pada gambar diatas menunjukkan hasil alasan jika *game* dengan tema tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah itu menarik/sangat menarik. Sebanyak 25 anak menjawab dengan alasan media pengenalan dan pembelajaran yang menyenangkan, sebanyak 7 anak memberi alasan asik bila dimainkan, sedangkan 2 anak dengan alasan memiliki tema *game* yang menarik.

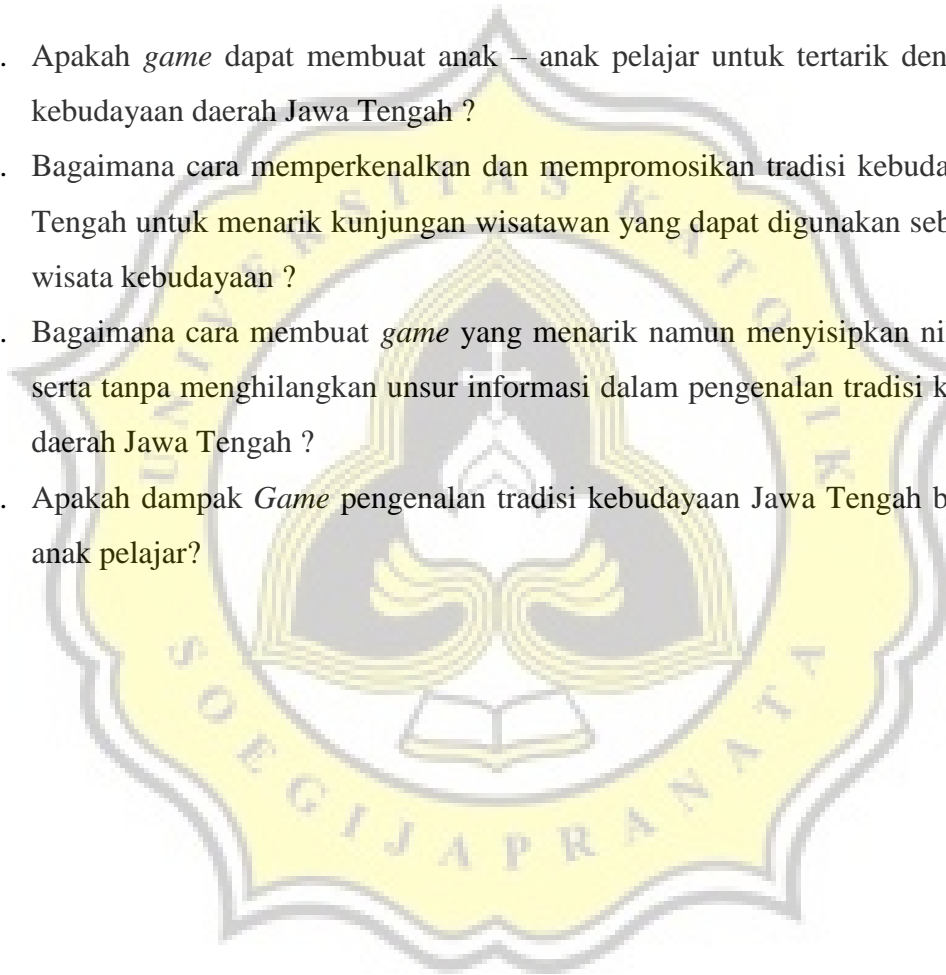
Berlandaskan hasil survei di atas maka penulis membuat *Game* “Wisata Budaya Jawa Tengah” dengan tema pengenalan event tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah. *Game* ini memiliki nilai edukasi dan mensimulasi pembelajaran yang disampaikan dengan membuat informasi lebih mudah diterima oleh pemain secara tidak sadar karena kondisi pemain yang rileks saat memainkannya. Selain sebagai media memperkenalkan dan media pembelajaran yang menyenangkan serta menarik,

penggunaan *Game* juga dapat sebagai media promosi wisata kebudayaan daerah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah *game* dapat membuat anak – anak pelajar untuk tertarik dengan tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah ?
2. Bagaimana cara memperkenalkan dan mempromosikan tradisi kebudayaan Jawa Tengah untuk menarik kunjungan wisatawan yang dapat digunakan sebagai objek wisata kebudayaan ?
3. Bagaimana cara membuat *game* yang menarik namun menyisipkan nilai edukasi serta tanpa menghilangkan unsur informasi dalam pengenalan tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah ?
4. Apakah dampak *Game* pengenalan tradisi kebudayaan Jawa Tengah bagi anak – anak pelajar?



1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bahwa *game* mampu membuat ketertarikan anak - anak akan tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah
2. Memperkenalkan dan mempromosikan tradisi kebudayaan Jawa Tengah sebagai objek wisata kebudayaan melalui aplikasi *game*.
3. Mengetahui *game* seperti apa yang cocok yang dapat menarik tetapi tidak menghilangkan unsur informasi akan tradisi kebudayaan tersebut dengan mendesain latar belakang yang berkaitan dengan tradisi daerah itu sehingga dapat memudahkan dalam menangkap penyampaian pengenalan tradisi kebudayaan Jawa Tengah serta berguna dalam media pembelajaran yang menarik.
4. Mengetahui bahwa *game* mampu memberikan dampak positif bagi anak – anak pelajar dalam menambah wawasan serta menumbuhkan rasa cinta,peduli akan aset warisan dalam upaya pelestarian jangka panjang.

