BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bali dengan kekayaan budaya yang begitu beragam tentunya memiliki ciri khas tersendiri bagi para wisatawan. Unsur budaya dan tradisi itu bisa dilihat dari segi kepercayaan, tarian, seni rupa, objek wisata, permainan tradisional, bahasa dan pakaian adat. Budaya dan tradisi yang unik menjadikan salah satu penyebab Bali menjadi daerah tujuan wisata (Arnawa, 2017).

Seiring perkembangan zaman diikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat perlahan-lahan mulai menggeser budaya dan tradisi Bali seperti yang dialami pada permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Made Taro, permainan tradisional tidak hanya sebagai media penghibur tetapi di dalamnya terkandung nilai moral diantaranya, semangat kebersamaan, kejujuran, disiplin, percaya diri, pengendalian diri, usaha untuk memperoleh sesuatu serta nlai lainnya (balitravelnews, 2016).

Bali sendiri memiliki banyak jenis permainan tradisional yang dimainkan berbagai usia. Salah satu yang menarik untuk dibahas adalah permainan kartu

tradisional di Bali seperti *spirit, doman, blok bakar, brerongan, ceki, cap beki* dan masih banyak lagi. Saat ini bermain kartu *ceki* sangat populer di kalangan masyarakat baik di desa maupun perkotaan di Bali (balimediainfo, 2015).

Menurut (Nurbawa M. , 2017), Permainan ceki penting untuk membangun keakraban, Bahkan untuk setiap acara-acara besar di Bali hambar rasanya jika tidak ada cekian. Hampir sebagian besar masyarakat Bali sudah sangat akrab dengan permainan ini, baik tua, muda, laki-laki maupun perempuan boleh memainkannya. Prinsip dari permainan ceki yaitu mengumpulkan kombinasi kartu. Misalnya memiliki tiga pasang kartu dengan gambar dan tanda yang sama disebut *soca*. Dua kartu dengan gambar dan tanda yang sama namun satu kartu memiliki gambar berbeda dan tanda sama disebut *lawang*, tiga kartu dengan gambar berbeda tapi tanda sama disebut *sarigat*. Permainan ini bisa dimainkan 2-5 orang dalam satu meja. Satu kali permainan biasanya membutuhkan waktu antara 20-30 menit, oleh karena itu permainan ceki mampu menciptakan unsur kompetisi, keterampilan, kecermatan, intuisi, mental, karakter, seni, ketahanan tubuh, komunikasi, sosial budaya dan sebagainya. Nurbawa juga menjelaskan, pemain kerap menggunakan uang taruhan untuk menambah sensasi saat bermain, sehingga permainan ini diidentikan dengan judi. Budayawan, akademisi, sejarah, tokoh agama dan para cendikiawan bersama dengan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) Bali, mengkaji permainan ceki untuk merancang metode

permainan ceki yang mengedepankan sisi sportifitas, rekreasi, pendidikan dan sosial budaya dengan menggunakan sistem nilai melalui turnamen ceki. FORMI adalah induk Organisasi yang dibentuk atas mandat UU No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dibawah koordinasi Kementerian Pemuda dan Olahraga RI (KEMENPORA).

Sekretaris FORMI Bali Made Suantina mengakui tidak mudah menghilangkan citra judi ceki apalagi kecendrungan judi sudah melekat. Suantina juga menjelaskan generasi muda saat ini banyak yang tidak mengerti permainan ceki karena tidak ada transfer pengetahuan akibat citra negatif yang dimiliki permainan ceki. Sisi lain dari permainan ceki diyakini dapat memberi dampak positif bagi kehidupan masyarakat Bali. FORMI menyimpulkan bahwa permainan ceki perlu dilestarikan karena merupakan olahraga rekreasi (galangkangin, 2013).

Selain itu AA Ngurah Oka Ratmadi ketua FORMI Bali atau biasa disapa Cok Rat mengungkapkan keinginannya agar permainan tradisional ceki dapat dikomparasikan dengan kemajuan teknologi. Menurutnya, ceki merupakan permainan adu ketangkasan serta kebijaksanaan setiap pemain. Permainan ceki tidak selalu diidentikan dengan judi, permainan ceki sangat erat kaitannya dengan aktivitas budaya masyarakat Bali, dimana pun permainan tradisional selalu memiliki jejak budaya lokal, artinya melalui permainan ceki kita bisa mengenali dan mengklarifikasi kembali tentang hakekat budaya lokal yang ada. (Anshori, 2018).

Penelitian yang berkaitan dengan permainan tradisional Bali sudah pernah dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Suryadinatha,

Wiranatha, & Wibawa, 2018) mengenai "Rancang Bangun Game Bola Adil Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Linier Feedback Shift Register (LFSR)". Hasil perancangan aplikasi Game Bola Adil terdiri dari *scene splash screen* tampilan awal saat membuka *game*, *scene main menu* yang berisi menu pada *game*, *scene game play* menampilkan karakter yang akan dipilih sebelum permainan dimulai dan metode *Linier Feedback Shift Register* akan menghasilkan delapan bilangan acak untuk delapan posisi awal pelemparan bola. Setiap pemain diberikan koin awal sejumlah 100 dan diberikan waktu selama 15 detik untuk memasang taruhan., *scene setting* pengaturan pada *game* salah satunya pengaturan audio, *scene about* menampilkan informasi mengenai *game* dan *scene tutorial* adalah untuk menampilkan fungsi-fungsi setiap ikon yang terdapat pada *game*.

Penelitian permainan tradisional selanjutnya dilakukan oleh (Pratama, Pariasa, & Sudana, 2015) mengenai "Rancang Bangun Game Kartu Spirit Berbasis Android dengan Fitur Online Multiplayer". Gambaran umum dari permainan kartu spirit terdiri dari beberapa proses yaitu *login*, pemilihan mode permainan, dan proses permainan kartu. Survey yang didapatkan pada penelitian ini yaitu dengan melibatkan respoden untuk mengisi kuisioner, sehingga didapatkan hasil dari beberapa aspek. Aspek *User Interface* responden memberikan respon cukup baik dengan presentase 27% kemudian baik dengan presentase 36% dan baik sekali dengan presentase 37% sehingga dapat disimpulkan bahwa *user interface game* ini menarik. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak responden memberikan respon cukup baik dengan presentase 13%, kemudian baik dengan presentase 55% dan sangat

baik dengan presentase 32% sehingga dapat disimpulkan perangkat lunak dalam game ini berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan *game* kartu spirit dapat dijalankan hampir semua *device* android. Pada aspek *entertainment* responden memberikan respon cukup baik dengan presentase 4%, kemudian baik dengan presentase 49% dan sangat baik dengan presentase 47% sehingga dapat dikatakan *game* ini menghibur *user*. Aspek *Content* responden memberikan respon cukup baik dengan presentase 11%, kemudian baik dengan presentase 50% dan sangat baik dengan presentase 39% sehingga dapat disimpulkan *content* yang dikemas dalam *game* ini digolongkan pada kategori baik.

Melihat realita yang telah dipaparkan, dirasa perlu untuk mengembangkan permainan ceki pada perangkat mobile. Penelitian yang dilakukan dalam kasus ini adalah pembuatan *game* meceki berbasis mobile sehingga nantinya menjadi perkembangan game kartu modern khususnya sebagai media pelestarian budaya Bali.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut

1. Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari permainan ceki.
2. Permainan ceki hanya dilakukan di satu lokasi.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, dirasa perlu untuk mengembangkan permainan ceki pada perangkat perangkat mobile. Pertanyaan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana Implementasi Pengembangan Game Meceki Berbasis Android.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui Pengembangan *Game* Meceki Berbasis Android.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah digunakan untuk membatasi masalah yang diteliti agar tidak memperluas area pembahasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah aturan yang digunakan pada game mengikuti aturan resmi permainan meceki.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa, melatih dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh saat kuliah, meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan game pada sistem operasi android.
2. Universitas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan.
3. Kalangan umum, penelitian ini dapat digunakan sebagai permainan berbasis mobile, sekaligus memperkenalkan dan melestarikan seni budaya Bali dalam hal ini permainan kartu tradisional.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Berikut dijelaskan sistematika penulisan dari skripsi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini penulis membahas kajian teori yang digunakan pada penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini penulis membahas metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis membahas hasil dari setiap tahapan yang penulis lakukan dengan menggunakan model MDA Framework. Adapun hasil tahapan yang didapat oleh penulis hasil tahap *dynamics*, hasil tahap *mechanics*, hasil tahap *aesthetics*.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini penulis membahas kesimpulan dari penelitian, kendala yang dihadapi penulis dan saran untuk penelitian tahap selanjutnya.