

ABSTRAK

Listri indawati (625120002)

PERANCANGAN APLIKASI DESKTOP TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

Perkembangan yang sangat pesat pada komunikasi dan teknologi di Indonesia memicu terjadinya pergeseran perilaku masyarakat, akibatnya masyarakat mulai menjadi pasif terhadap lingkungan sekitarnya dan tidak jarang menjadikan budaya dari luar negeri sebagai acuan masyarakat dalam berperilaku. Hal tersebut tentu saja dapat melunturkan berbagai kebudayaan di Indonesia. Salah satu nya terlihat pada permainan Tradisional Indonesia yang sudah semakin ditinggalkan dan beralih pada permainan berteknologi tinggi padahal permainan tradisional mempunyai manfaat namun yang paling penting permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan.

Di Indonesia, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak sekali didirikan sekolah bertaraf Internasional, hal tersebut dikarenakan beberapa tahun terakhir makin banyaknya anak bangsa yang berlomba-lomba untuk dapat sekolah ke luar negeri. Sekolah High Scope Indonesia merupakan salah satu sekolah internasional di kawasan Cilandak Barat, Cilandak, Jakarta Selatan. Kurikulum High Scope Indonesia yang dipegang saat ini, dimulai pada tahun 1974 di Amerika Serikat yang semakin hari semakin berkembang menjadi kurikulum yang mengutamakan dampak dari materi yang disampaikan, sayang nya walaupun kurikulum tersebut dapat meningkatkan kualitas generasi baru Indonesia namun masih minim akan kebudayaan Indonesia khususnya permainan Tradisional Indonesia.

Dalam era digital ini, penggunaan aplikasi desktop sudah sangat berkembang pesat. Untuk mengenalkan kembali permainan tradisional Indonesia maka dirancang strategi khusus agar dapat mengenalkan kembali permainan tradisional. Strategi yang dilakukan adalah sebuah perancangan aplikasi desktop yang didasari bahwa penggunaan aplikasi penggunaannya sudah merambah dunia pendidikan sehingga dapat memudahkan untuk pencarian konten tertentu dibandingkan dengan video sebagai media pengenalan permainan tradisional.

Dalam pengaplikasiannya, perancangan akan melewati 3 tahap utama yaitu pra-produksi, produksi dan post produksi dimana perancangan didasari berbagai teori-teori pendukung dalam penyampaiannya.

Aplikasi desktop yang dirancang hanya dibuat untuk sekolah High Scope Indonesia dimana akan membantu siswa nya dalam pengenalan permainan tradisional Indonesia. Aplikasi desktop ini akan menampilkan 5 permainan tradisional Indonesia yang dapat dimainkan dengan cara berkelompok, terdapat berbagai informasi seperti sejarah, cara bermain, manfaat, video.

Kata kunci : permainan tradisional Indonesia, aplikasi desktop, kebudayaan indonesia