

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan adalah hal yang sangat disukai oleh anak-anak. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak, permainan digolongkan menjadi 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan yang diciptakan dari perusahaan ataupun industri yang metode pembuatannya memakai teknologi yang mutakhir. Wujud dari permainan modern ada berbagai macam seperti Game Console (playstation, Xbox, Nitendo), Game Smartphone, Game PC (Personal Computer), Gameboy, dll.

Sedangkan permainan tradisional merupakan salah satu dari sekian banyak warisan budaya yang mulai hilang dan semakin tidak dikenal keberadaannya. Saat ini permainan tradisional yang merupakan kearifan lokal bangsa mulai dimunculkan kembali dan sedang dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang turun temurun diberikan oleh nenek moyang yang didalamnya mengandung banyak unsur dan nilai yang memiliki manfaat bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah permainan anak yang penyebarannya melalui lisan dan berbentuk tradisional serta diwarisi turun temurun, sehingga mempunyai banyak variasi. permainan tradisional sudah berkembang sejak zaman dahulu (Azizah, 2016). Permainan tradisional sudah berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah juga memiliki permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional mengandung nilai luhur yang diberikan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. (Kurniati, 2016) bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisional. Salah satunya adalah Engklek. Permainan Engklek dikenal di beberapa daerah di Indonesia seperti Sumatera, Bali, Jawa, Kalimantan dan Sulawesi, bahkan di beberapa tempat di dunia seperti India, Belanda dan Inggris. Engklek dikenal dengan Sunda Manda, Sonda, Engklek, Angkle, Angkling, Obak, dan masih banyak lagi istilah lain untuk permainan ini. Kata Sonda (Engklek) berasal dari bahasa Belanda yaitu *zondag-maandag* yang menggambarkan perebutan sawah pada jaman kolonial Belanda. Permainan Engklek konon telah ada sejak jaman Romawi Kuno. Dari situ dapat disimpulkan bahwa permainan Engklek sudah berumur ratusan tahun. Permainan Engklek dimainkan pada bidang datar dengan membuat gambar kotak-kotak dan *rules* permainannya adalah melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan Engklek biasanya dimainkan 2 hingga 5 anak. (Montolalu, 2005).

Namun saat ini media hiburan edukatif untuk anak-anak semakin sedikit. Hal itu terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi, anak-anak cenderung menggunakan gadget untuk mengakses hal baru. Konten yang disajikan pada gadget sebenarnya belum layak dikonsumsi oleh anak-anak karena mengandung unsur kekerasan, kriminalitas, romantisme dan sebagainya. Konten tersebut dapat mempengaruhi sifat yang kurang baik untuk anak-anak. Maka dari itu orang tua harus lebih memperhatikan dan memilih konten media yang cocok untuk usia anak-anak.

Dari permasalahan di atas maka menarik minat penulis untuk melakukan penyelesaian masalah menggunakan keilmuan DKV yang telah dipelajari oleh penulis, dengan cara membuat sebuah perancangan buku interaktif tentang permainan tradisional Engklek. Didukung dengan ilustrasi yang menarik, menggunakan sosok yang berbeda dan bahasa yang ringan diharapkan menambah minat baca pada anak-anak. Selain sebagai media pengenalan budaya, buku ini juga menjadi pengantar orang tua untuk menanamkan nilai-nilai moral sambil membangun interaksi dengan anak.

Perancangan ini diharapkan nantinya dapat menjadi suatu informasi yang dapat mengedukasi anak-anak agar lebih mengenal permainan tradisional.

B. Rumusan Masalah Perancangan

Masalah yang akan dipecahkan pada perancangan ini adalah pembuatan buku interaktif. Adapun permasalahan yang akan dihadapi dalam pembuatan buku Interaktif ini adalah:

1. Apa itu permainan tradisional “Engklek”?
2. Bagaimana cara permainan tradisional “Engklek” tetap dapat dikenal oleh anak-anak dengan cara yang menyenangkan?

C. Batasan Perancangan

Luasnya cakupan yang terkait dengan Tugas Akhir ini dan untuk keseragaman pemahaman dalam perancangan, maka terdapat batasan-batasan yang perlu berlaku. Batasan-batasan tersebut adalah:

1. Perancangan ini hanya membahas tentang permainan tradisional “Engklek” yang dimainkan oleh anak-anak.
2. Lingkup perancangan meliputi pembuatan karakter dengan *cartoon style* agar mudah dipahami oleh *target audience*.
3. *Target audience* adalah anak-anak dengan rentan usia 4-10 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang didapat dari rumusan masalah di atas diantaranya adalah:

1. Untuk memperkenalkan permainan tradisional “Engklek” pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan, informatif, dan edukatif.
2. Untuk membangkitkan motivasi dan minat bagi pembaca untuk mengenal permainan tradisional Engklek serta ikut melestarikan kebudayaan indonesia.
3. Untuk membangun literasi anak dengan orang tua.

E. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan mampu menghasilkan beberapa manfaat yang akan berguna bagi masyarakat pada umumnya. Manfaat dari penelitian ini diharapkan meliputi:

1. Bagi STSRD VISI

- a. Sebagai tambahan referensi buku interaktif tentang kebudayaan, sejarah, dan permainan tradisional.
- b. Mampu menjadi jembatan dalam memahami perancangan terbentuknya suatu karya ilustrasi.
- c. Menambah pengetahuan sejarah khususnya tentang permainan tradisional Jawa.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan pembelajaran bagaimana merancang komunikasi visual agar menarik minat pembaca.
- b. Ikut serta peduli dalam memperkenalkan dan melestarikan salah satu permainan tradisional melalui buku Interaktif.
- c. Sebagai suatu karya seni yang unik dan menarik untuk mendidik anak-anak dengan cara yang mudah dipahami.

3. Bagi Pembaca (*Target Audience*)

- a. Membangun kesadaran masyarakat akan tradisi dan budaya turun menurun mengenai permainan tradisional.
- b. Menanamkan bagaimana pentingnya permainan tradisional kepada anak, serta memperkenalkan mengenai permainan tradisional “Engklek” dengan cara yang menyenangkan, informatif, dan edukatif.
- c. Meningkatkan kemampuan komunikasi.
- d. Menambah daya imajinasi dan kreatifitas.
- e. Sebagai bahan koleksi penikmat buku interaktif.

4. Bagi Orang Tua

- a. Mampu menjadi solusi orang tua untuk meningkatkan minat baca anak-anak dan mencintai permainan tradisional anak.
- b. Membantu mengenalkan permainan tradisional anak melalui buku interaktif tersebut.
- c. Mempererat hubungan anak dengan orang tua.

F. Metode Perancangan

Dalam metode perancangan pengumpulan data yang didapat dari berbagai sumber sehingga mudah dikaji dan ditindak lanjuti untuk mendapatkan suatu sintesa yang akan digunakan dalam proses kreatif perancangan. Berikut beberapa macam metode pengumpulan data yang akan digunakan :

1. Data Primer

Data primer yang dibutuhkan dalam perancangan Buku Interaktif Permainan Tradisional Engklek diperoleh dari :

a. Wawancara

Wawancara adalah mencari dan menggali informasi yang akurat dengan melakukan tanya jawab atau diskusi langsung dengan pihak terkait.

b. Survey

Pada tahap ini akan meliputi pengumpulan data dan selengkapnya mulai dari berbagai narasumber dan informasi sejarah, khususnya tentang permainan tradisional Engklek.

2. Data Skunder

Data skunder berupa teori-teori pendukung dapat dikumpulkan melalui berbagai cara yaitu :

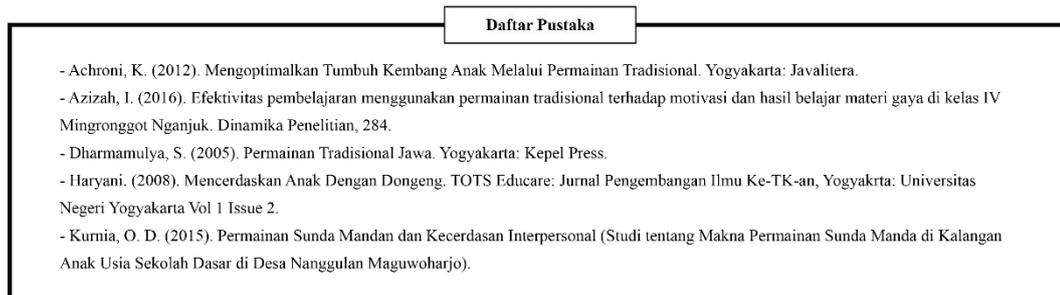
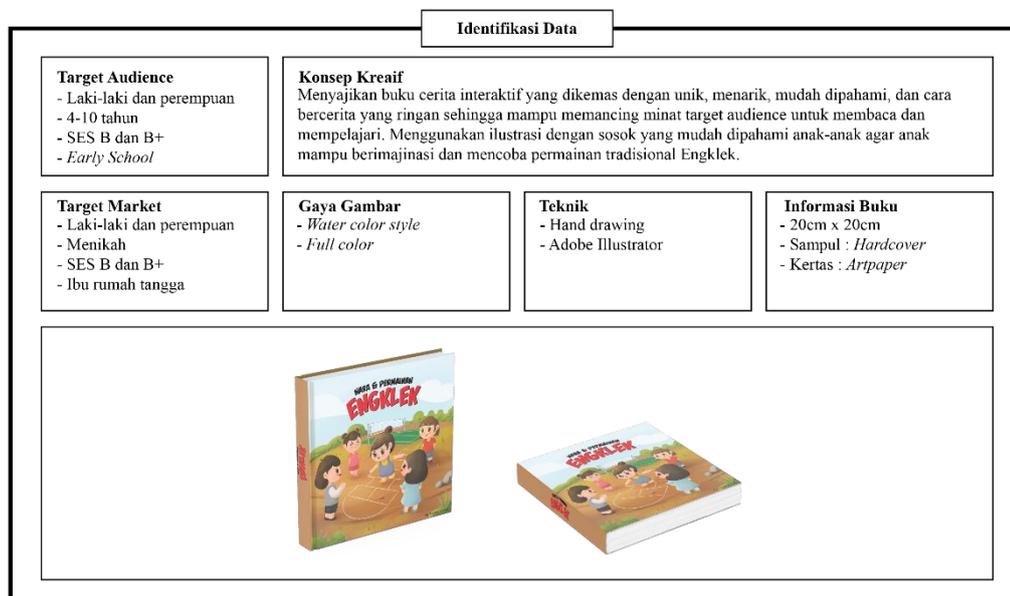
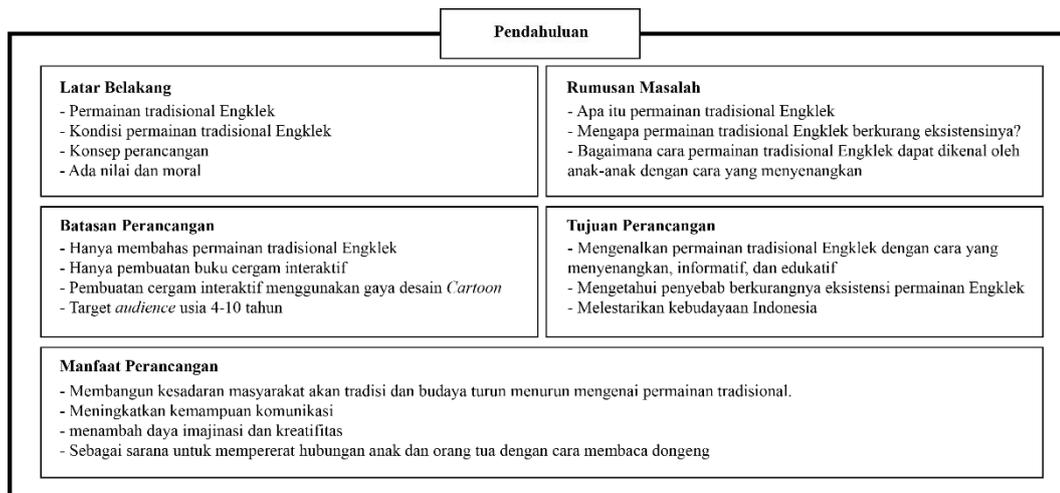
a. Studi Pustaka

Referensi yang didapat dari berbagai macam sumber seperti buku, artikel, koran, jurnal, dan makalah dengan meneliti informasi dan teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang diperoleh berupa foto hasil dokumentai penulis dan data-data mengenai permainan tradisional Engklek.

G. Skema Perancangan



Gambar 1 Skema Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)