

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan oleh sejumlah anak untuk mencari dan mendapatkan kesenangan yang dapat mengasah kreatifitas, membentuk kepribadian anak, dan mengatur emosional anak. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mengandung nilai budaya yang harus terus dilestarikan dan dibanggakan oleh masyarakat namun pada saat ini permainan tradisional bukanlah pilihan utama bagi anak-anak, dengan banyaknya pilihan permainan serta hiburan yang terus bertambah dan berkembang permainan tradisional semakin ditinggalkan, terlebih dorongan orang tua yang lebih mendukung jika anak bermain dengan permainan yang dianggapnya aman dan instan, mengawasi dan mengajarkan anak menjadi sedikit terhambat dengan adanya kesibukan lain yang dimiliki oleh orang tua, oleh karena itu mereka memberikan mainan yang lebih instan dan aman, banyak dari para orang tua yang beranggapan bahwa permainan tradisional cukup merepotkan dan rumit untuk diajarkan di rumah dengan lingkungan dan bahan yang sulit ditemukan semakin mengurungkan minat orang tua untuk mengajarkan permainan tradisional pada anak, Penelitian yang dilakukan pada 2.000 orang tua menunjukkan bahwa rata-rata orang tua menghabiskan waktu 10 jam lebih 26 menit di luar rumah untuk bermain ketika masih kecil. Namun anak-anak mereka sekarang hanya menghabiskan waktu empat jam lebih 32 menit di luar rumah. Dan itupun dihabiskan dengan bermain ke mall ataupun sekolah adapula anak yang gemar bermain diluar rumah mereka cenderung bermain permainan yang lebih modern seperti sepeda ataupun kegiatan olahraga, orangtua menjadi faktor penting dalam proses pengenalan permainan tradisional terhadap anak namun dengan adanya beragam kegiatan yang dimiliki orang tua pada saat ini mereka lebih mengenalkan permainan yang lebih modern karena dianggap tidak merepotkan.

Egrang, kolom batok dan bebeletokan adalah beberapa dari permainan tradisional yang sangat menyenangkan dan umum di mainkan pada masanya, bahan bahan yang di gunakan untuk membuatnya pun tidak sulit di temukan namun dengan berkembangnya ekonomi masyarakat dan perluasan kota bahan yang tadinya umum kita temukan menjadi cukup sulit, bambu, kelapa, kayu dan bahan bahan lainnya menjadi cukup sulit di temukan terlebih di daerah perkotaan, di butuhkan bantuan orang tua untuk mendapatkan bahan bahan tersebut. hal ini menjadi pengaruh pada tingkat minat anak dan orang tua terhadap permainan tradisional yang menggunakan alat, permainan modern di nilai lebih mudah di gunakan karna instan dan mudah untuk di temukan, tidak banyak anak saat ini yang mengetahui nilai dari proses pembuatan permainan tradisional di tambah dengan hasil yang akan di dapat bisa menambah nilai keseruan pada permainan tradisional tersebut.

Buku ini di harapkan dapat merubah citra permainan tradisional yang merepotkan karna sulitnya menemukannya, sehingga dapat meningkatkan minat dan mempermudah orang tua untuk mengajarkan permainan tradisional padan anak-anaknya, buku ini akan di buat semenarik mungkin dengan ilustrasi yang dapat memberikan harapan pada anak atas keseruan yang dimiliki oleh permainan tradisional agar menambah nilai permainan tradisional sehingga di pertimbangkan oleh anak-anak, gambaran keseruan tersebut di dukung oleh desain dan teks yang mendukung dengan selera anak saat ini, selain itu permainan tradisional tersebut akan dibuat dengan inovatif dan kreatif dengan memberika pilihan bahan-bahan alternatif seperti pralon, tali tambang, mangkuk dan lainnya untuk menanggapi sulitnya menemukan bahan yang dulu biasa di gunakan, dengan adanya upaya untuk mengangkat nilai permainan tradisional serta solusi tersebut di harapkan nilai permainan tradisional akan meningkat dan memberikan motivasi untuk anak anak agar mencintai budaya lokal serta mau memainkan permainan tradisional lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- Permainan tradisional yang di anggap rumit oleh orang tua sehingga tidak mereka ajarkan pada anaknya
- Sulitnya Menemukan Bahan untuk membuat mainan untuk permainan tradisional

1.3 Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana cara membuat buku yang dapat mengubah pandangan orang tua terhadap permainan tradisional dengan alat?
- Bagaimana merancang buku Yang dapat memberikan solusi untuk sulitnya menemukan bahan yang bisa di gunakan untuk permainan tradisional dengan alat?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam perancangan laporan tugas akhir, ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

a. Apa

Perancangan Buku Edukasi Permainan Tradisional di Jawa Barat untuk Anak-anak.

b. Bagaimana

Perancangan buku permainan tradisional yang dapat mengubah pandangan orang tua yang menganggap permainan tradisional itu rumit dan merepotkan,, serta memberikan solusi bahan alternatif yang dapat di gunakan untuk melakukan permainan tradisional dengan alat.

c. Siapa

Perancangan buku permainan tradisional ini di tujukan untuk anak-anak di Kota Bandung dengan usia 6-12 tahun.

d. Dimana

Penelitian dilakukan dengan observasi ke beberapa Sekolah Dasar di kota Bandung, Jawa Barat

e. Kapan

Penelitian dimulai dari bulan January hingga juli 2018

f. Mengapa

Semakin berkurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang di sebabkan oleh orang tua yang enggan mengajarkan pada anaknya dan sulitnya bagi anak yang ingin bermain permainan tradisional untuk menemukan bahan bahan yang bisa di pakai untuk membuat permainan tradisional dengan alat.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Menghasilkan buku edukasi permainan tradisional di Jawa Barat untuk anak-anak yang di harapkan dapat meningkatkan minat orangtua dan anak bermain permainan tradisional serta memberikan pilihan bahan alternatif yang dapat di gunakan untuk permainan tradisional tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam melakukan perancangan buku ini penulis menggunakan metode kualitatif untuk dapat menyempurnakan data yang telah di dapat. Menurut Moleong (2007:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

1.6.1 Cara Mengumpulkan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan kepada beberapa sekolah dasar yang berada di Bandung dan para orangtua yang mempunyai anak berumur 6-12 tahun.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para orang tua, guru dan anak-anak dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang di angkat oleh penulis.

3. Studi pustaka

Studi pustaka di lakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan teori-teori yang ada pada buku dan sumber-sumber lain.

1.6.2 Cara Analisis Data

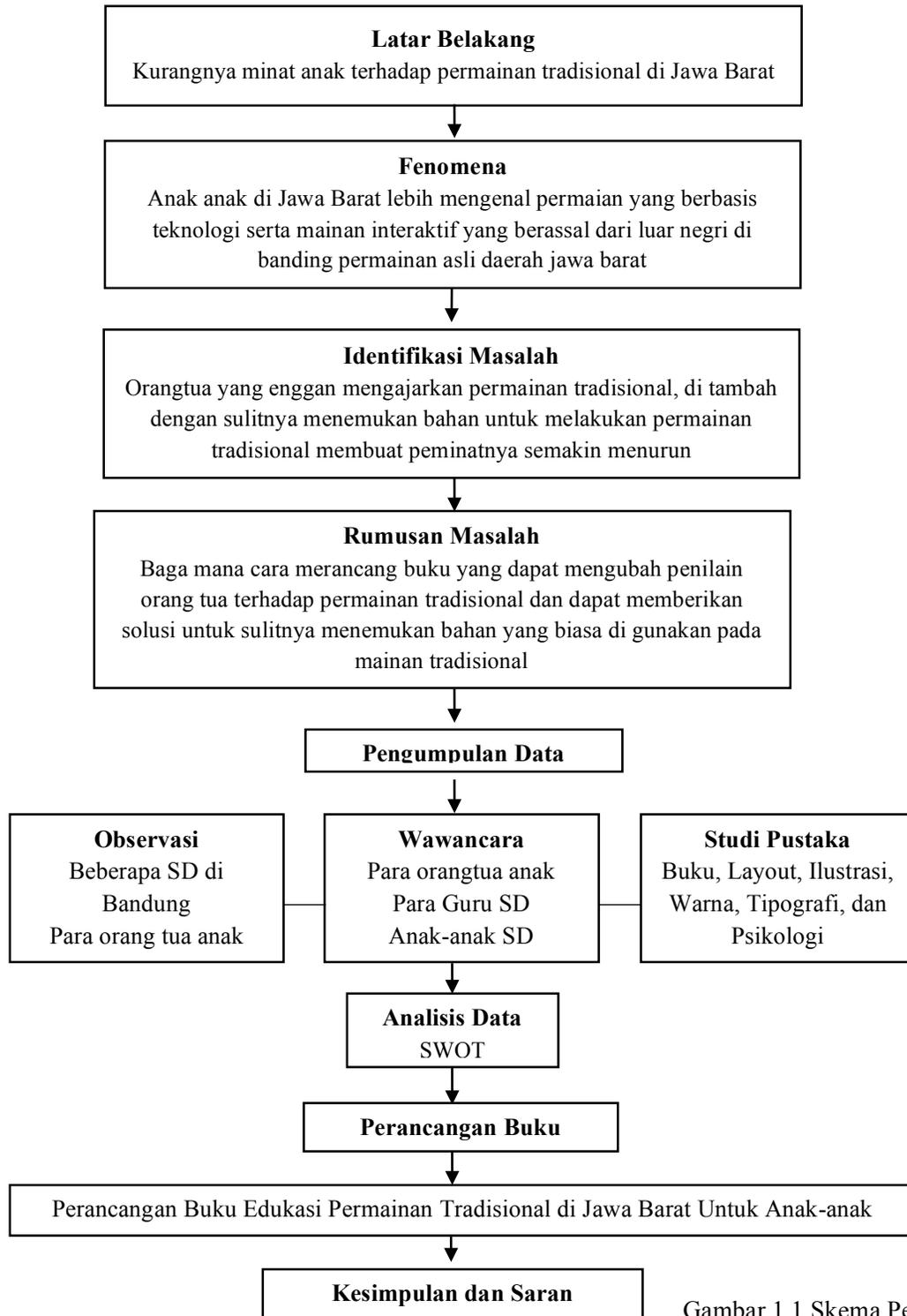
- A. Analisis Matriks

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis matriks. Membandingkan dengan cara menjajarkan buku-buku mengenai permainan tradisional yang sudah ada. Tujuannya yaitu agar mengetahui perbedaan dari setiap buku yang sudah ada sebelumnya, agar kita mendapatkan hal yang baru dari buku yang akan di rancang.

- B. Analisis SWOT

Analisis data juga akan dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari *strength* dan *weakness* serta faktor luar yang terdiri dari *opportunity* dan *threat*. Dalam menggunakan analisis SWOT ini yang terpenting adalah dapat menghasilkan konsep besar bagi perancangan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada BAB I menjelaskan mengenai latar belakang dan suatu masalah yang menjadi dasar munculnya minat perancangan buku permainan tradisional anak, di sertai tata cara pembuatannya yang di dalamnya berisikan sumber data waktu serta tempat yang akan di pilih.

BAB II Dasar Pemikiran

Pada BAB II berisikan landasan teori yang berisikan dasar pemikiran yang akan di gunakan untuk perancangan yang akan I lakukan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

BAB III berisikan kegiatan perancangan yang telah di lakukan oleh penulis berisikan langkah langkah perancangan dan penerapan dari landasan teori yang berada pada bab 2.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

BAB IV berisikan mengenai hasil dari perancangan yang sudah di lakukan oleh penulis yang di sertai pembuktian dari bab 2.

BAB V Penutup

BAB V berisikan kesimpulan yang di ambil dari hasil perancangan tersebut.