BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dahulu, ketika anak-anak belum mengenal teknologi dan elektronik modern, permainan tradisional sering dimainkan oleh anak-anak, sehingga anak-anak bisa menikmati kegembiraan dan kebersamaan. Kini, masih menyisakan beberapa jenis permainan tradisonal yang ada, anak-anak hanya mendengar istilah permainannya saja. Kebanyakan dari mereka tidak mengetahui bagaimana permainan tradisional dimainkan sebab kurangnya sosialisasi permainan tradisional kepada anak dan belum optimal dalam mengenalkan beberapa jenis permainan tradisonal kepada anak karena media informasinya masih terbatas. Hal ini terlihat dari permainan tradisional yang jarang dimainkan. Dosen Bahasa Sunda, Iailm Suryalaya berharap permainan tradisional secara perlahan bisa kembali hidup di tengah-tengah masyarakat dengan terus mensosialisasikan permainan tradisional agar semakin dikenal dan memberi sebuah gagasan permainan tradisional kepada anak. Memperkenalkan permainan tradisional bisa melalui orang tua yang dapat menghabiskan waktu selama 24 jam bersama anak-anak bahkan guru yang menyampaikan lebih banyak kepada anak-anak di sekolah agar anak-anak bisa lebih mengenal jenis permainan dan mengetahui cara bermain dengan teman sebaya (www.radartasikmalaya.com, 2018).

Beberapa tempat atau halaman luas banyak dimanfaatkan sebagai tempat bermain untuk anak-anak pada zaman dahulu. Berbanding terbalik dengan kondisi saat ini, anak-anak bermain permainan tradisional di tempat yang luas seperti tanah lapangan, atau lapangan sekolah tidak terlihat. Kini, permainan tradisional yang bersifat mementingkan kebersamaan jarang dimainkan anak-anak di tempat luas karena media informasi masih terbatas dan sudah dipengaruhi perkembangan

elektronik modern (Televisi, radio, film) atau teknologi canggih yang menjadi peranan penting dalam kehidupan anak-anak. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungannya, menimbulkan masalah sosial anak-anak minim berinteraksi sosial akan berpengaruh kehidupan sosial dan menjadi cenderung individualis. (www.kompasiana.com/nicoyoga01)

Menurut komunitas Kampoeng Hompimpa, permainan tradisional yang sudah tidak terlihat dimainkan, dan disebabkan oleh tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak, maupun dari guru ke murid. Permainan tradisional yang memiliki 250 jenis permainan, tetapi masih banyak yang belum dikenalkan. Lebih mudah yang bisa menyampaikan tentang permainan tradisional ke anak-anak adalah guru, pihak yang berkaitan dan orang tua karena banyak menghabiskan waktu yang lama bersama anak-anak, termasuk untuk anak-anak yang berusia 7-12 tahun dimana yang masih berkembang dan aktif bergerak. Permainan tradisional yang dapat dikategori menjadi tiga adalah permainan tradisional yang berkompetisi (galah asin, dan bebentengan), permainan tradisional yang menggunakan berbagai alat (gasing, dan congklak) dan permainan tradisional yang tidak menggunakan alat dan bersifat rekreasi (Oray-Orayan, Englek, dan lain-lain). Untuk meningkatkan kebersamaan adalah permainan tradisional yang tidak menggunakan berbagai alat dan dilakukan secara berkelompok karena permainan tradisional memiliki banyak interaksi sosial dan manfaat sebagai ruang belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. (http://kampoenghompimpa.com/)

Permainan tradisional Sunda tanpa alat diangkat karena memiliki sifat rekreasi, dan bisa mengisi waktu luang yang menyenangkan untuk anak-anak. Permainan tradisional Sunda tanpa alat dapat memperjelas adanya fenomena komunikasi yang dibangun bagi anak-anak di masa sekarang dengan membuat buku ilustrasi sebagai salah satu media efektif pengenalan jenis permainan tradisional, serta keterlibatan banyak pihak untuk terus mensosialisasikan permainan tradisional juga dibutuhkan agar permainan tradisional semakin dikenal dan media informasi tentang permainan tradisional tidak menurun.

Perancangan buku lebih difokuskan untuk menyampaikan cara bermain kepada anak berdasarkan tema kebersamaan dan menggunakan bentuk ilustrasi yang sesuai dengan usia anak. Permainan tradisional yang relevan bagi anak-anak bukan hanya sebagai upaya pelestarian, tetapi menambah pengetahuan tentang permainan yang bisa dijadikan sebagai pengembangan interaksi sosial, dapat mengimbangi permainan yang bersifat teknologi dan bisa meneruskan sosialisasi permainan tradisional kepada anak melalui buku ilustrasi yang bermanfaat. Melalui buku ini, diharapkan minat anak terhadap permainan tradisional tidak menurun sehingga bisa terus membudayakan permainan tradisonal.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dapat dikemukkan dari latar belakang yang sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi atau elektronik modern sudah mempengaruhi interaksi sosial anak di masa sekarang sehingga anak-anak menjadi cenderung individualis.
2. Informasi media yang menyampaikan tentang permainan tradisional sunda kepada anak masih terbatas.
3. Cara bermain permainan tradisional masih belum diketahui dan kurang dipahami anak-anak sebab pengetahuan masih minim sehingga jarang dimainkan.
4. Meneruskan sosialisasi permainan tradisional kepada anak-anak agar permainan tradisional semakin dikenal dan tidak menurun.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan, maka dapat disimpulkan permasalahan dalam rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi edukasi permainan tradisional Sunda tanpa alat kepada anak usia 7-12 tahun yang efektif sebagai pengenalan permainan tradisional yang mudah dipahami anak?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian dengan permasalahan yang akan di bahas yaitu:

1. **Apa (*What*)**

   Dalam merancang buku ilustrasi edukasi permainan tradisional Sunda tanpa alat untuk anak 7-12 tahun dengan menggunakan banyak media ilustrasi agar mudah menyampaikan definisi permainan dan cara bermain.

2. **Siapa (*Who*)**

   Sasaran dari perancangan buku ilustrasi edukasi permainan adalah anak-anak yang berusia antara 7-12 tahun dan masih berkembang.

3. **Tempat (*Where*)**

   Batasan pada sasaran tempat dalam perancangan ini adalah anak-anak 7-12 tahun yang tinggal di daerah wilayah kota Bandung. Melakukan pencarian data yang diambil di daerah Bandung.

4. **Waktu (*When*)**

   Perancangan dan proses pembuatan buku ilustrasi, serta pengumpulan data yang mendukung dimulai pada bulan februari 2019

5. **Bagaimana (*How*)**

   Dengan merancang buku ilustrasi edukasi permainan tradisional sebagai media pengenalan yang efektif untuk anak 7-12 tahun agar dapat mengetahui cara bermain permainan tradisional.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah untuk meneruskan sosialisasi permainan tradisional Sunda tanpa alat dengan memperkenalkan cara bermain permainan tradisional dalam bentuk ilustrasi agar mengetahui langkah-langkah bermain sehingga dapat dimainkan dan menarik minat anak-anak di masa sekarang. Membuat buku ilustrasi edukasi permainan tradisional Sunda tanpa alat dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, dan memahami pesan moral yang terkandung. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi panduan pengetahuan untuk anak dan manfaat permainan tradisional sebagai kebudayaan Indonesia.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif agar mudah mengumpulkan data yang lengkap. Menurut Prof. Dr. Sugiyono, metode kualitatif yang digunakan untuk menemukan hipotesis yang bergantian dan memahami situasi sosial yang kompleks, penuh makna. Selain itu, metode kualitatif yang mengkontruksi fenomena sosial yang rumit, dapat menemukan hipotesis dan teori. Dalam rancangan penelitian ini secara umum, fleksibel, dan berkembang dengan menemukan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu yang terjadi, dan mendeskripsikan fakta. Metode kualitatif memperoleh pemahaman makna (data dibalik yang teramati) dan dilakukan secara intensif.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan merekam dokumentasi permainan tradisional, catatan lapangan, membaca berbagai informasi tertulis, melihat aktivitas anak bermain di sekelilingnya, melakukan wawancara dan observasi. Menurut Yongky Safanayong, Analisis Kualitatif didasari respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal yang dilhat khalayak sasaran.

Ada beberapa metode penelitian yang digunakan selama merancang buku yang dapat ditujukan untuk mempermudah penulisan laporan, di antaranya:

1.5.1 Cara Mengumpulkan Data

1. Observasi

Menurut Prof. Heru, observasi merupakan pengamatan yang dilakukan dengan terarah, dan sesuai pada tujuan. Hasil observasi tersebut dijelaskan dengan rinci, tepat, akurat, teliti, objektif, dan bermanfaat.

Penulis dapat mendalami dan mempelajari permainan Sunda tanpa alat secara langsung, dengan mengamati situasi yang berada di daerah perkotaan dan mempelajari pemahaman karakter yang dimiliki anak-anak di masa sekarang. Pencarian data yang dilakukan melalui survey lapangan sehingga dapat melihat secara langsung dan mengetahui cara bermain di tempat yang luas.

2. Wawancara

Menurut Koentjaraningrat, wawancara adalah suatu cara yang digunakan untuk tugas tertentu, mencoba untuk mendapatkan sebuah informasi dan secara lisan pembentukan responden, untuk berkomunikasi secara tatap muka.

Penulis melakukan sesi tanya jawab kepada narasumber yang berhubungan dengan permainan anak, yaitu Dinas Kebudayaan, dan Guru sekolah, agar bisa mengetahui seberapa besar anak-anak mengenal permainan tradisional di masa sekarang serta situasi bermain di daerah perkotaan.

Wawancara juga dilakukan bersama komunitas permainan tradisional agar bisa mengetahui filosofi permainan, jenis permainan, manfaat permainan untuk anak, cara bermain, serta dilakukan bersama ahli buku anak, penerbit buku, untuk mengetahui jenis buku yang paling banyak diminati anak-anak, serta hal-hal yang berhubungan dengan buku yang dirancang. Wawancara

yang dilakukan dengan tatap langsung bersama narasumber dengan menggunakan rekaman.

3. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari dan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang jenis untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2016).

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai sumber dari hasil penelitan yang sejenis, *e-book* yang sejenis, jurnal yang sudah ada, referensi buku anak, pencarian data melalui jaringan internet, dan artikel mengenai permainan.

1.5.2 Cara Analisis Data

Penelitian ini dimulai dengan cara mengklasifikasikan berbagai data yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil observasi, dan studi pustaka. Data yang diperoleh dari lapangan akan ditulis dengan menggambarkan fakta yang ada tentang permainan di wilayah kota Bandung dengan menggunakan analisis matriks dan analisis swot untuk melengkapi data yang akan digunakan dalam perancangan buku.

1. Analisis Matriks

Menurut Soewadikoen (2013:50), matriks adalah bagian yang terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakilkan dua dimensi yang berbeda, berupa konsep dan kumpulan informasi. Analisis matriks yang dilakukan dengan cara membandingkan dan menjajarkan.

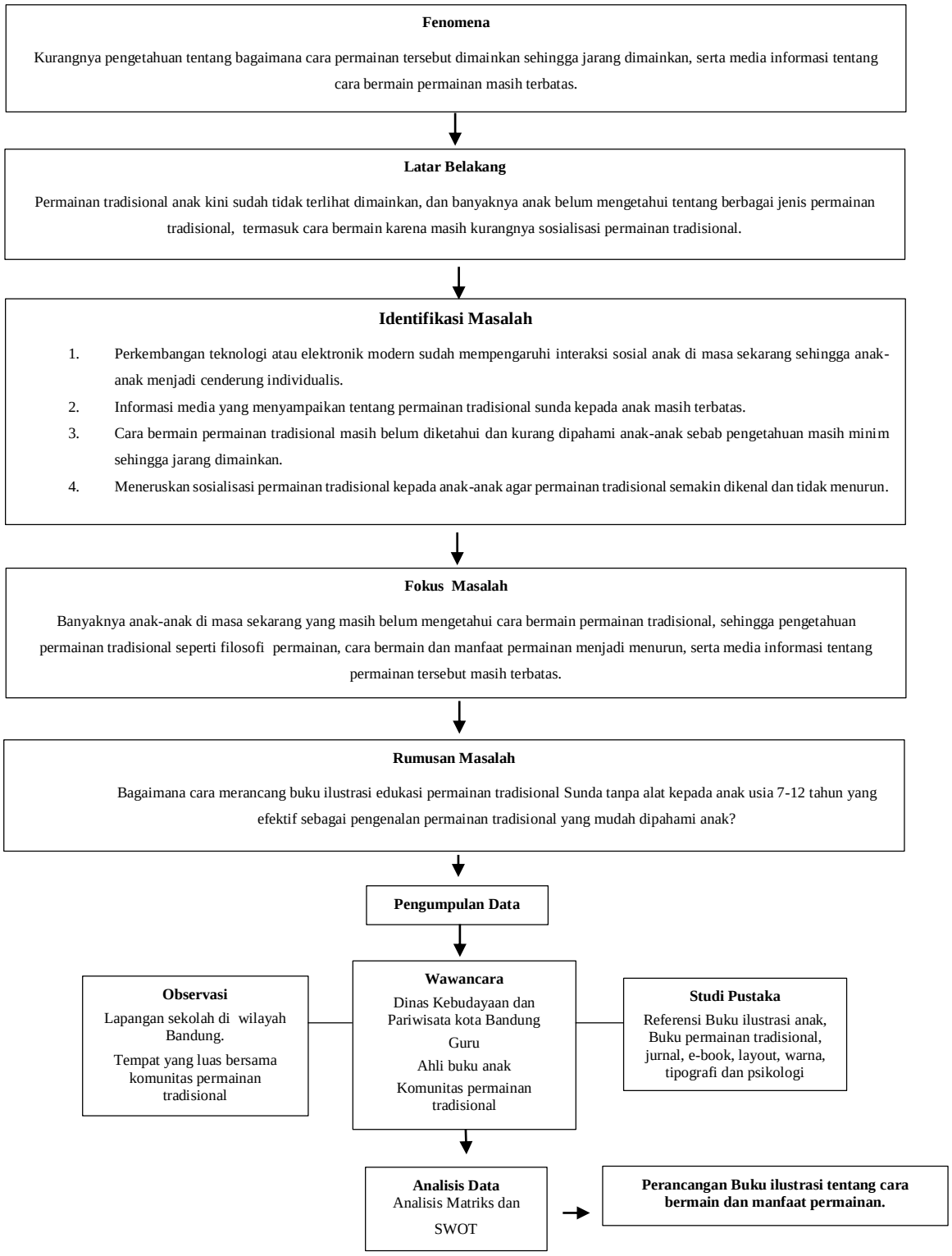
Analisis matriks yang dilakukan dengan cara mendapatkan data-data yang terkait dalam perancangan buku ilustrasi agar mampu mengetahui perbedaan dari berbagai buku-buku anak seperti mempelajari dan mengetahui kekurangan dan kelebihan buku anak agar dapat membantu dalam perancangan buku.

2. Analisis SWOT

Menurut Ferrel dan Harline (2005) fungsi dari Analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman).

Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan SWOT agar dapat mengetahui faktor dalam buku ilustrasi sehingga dapat menghasilkan konsep perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

1.7 Pembabakan

Laporan penelitian ini memiliki susunan penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I Pendauhuluan**

   Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah tujuan, manfaat, metode penelitian, dan susunan penulisan.

2. **BAB II Dasar Pemikiran**

   Pada bab ini dijelaskan mengenai uraian teori yang akan digunakan dalam perancangan.

3. **BAB III Data dan Analisis Masalah**

   Kegiatan perancangan yang dilakukan oleh penulis dengan penerapan landasan teori pada bab 2 dan Menguraikan hasil pencarian data secara terstruktur seperti wawancara dan data kuesioner.

4. **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

   Menguraikan hasil perancangan yang sudah di lakukan oleh penulis.

5. **BAB V Penutup**

   Pad kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan, serta saran yang berkaitan dengan penelitian.