

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Beragam budaya yang kita miliki merupakan bukti bahwa Indonesia ini kaya akan keanekaragaman ciri khas, adat istiadat dan tentunya permainan tradisional sebagai identitas bangsa yang tak mungkin terlupakan sepenuhnya. Selain menjadi warisan budaya, permainan tradisional juga mengingatkan kita kembali ke masa kecil. Menurut Andang Ismail, permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang tidak mementingkan kalah atau menang, melainkan mencari kesenangan. Permainan juga disebutkan sebagai kegiatan bermain dengan ciri terdapat menang dan kalah yang dilakukan untuk mencari kepuasan (Ismail, 2009). Masa anak-anak merupakan masa yang paling menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dalam dirinya. Menurut Yunus, rekreatif adalah salah satu sifat permainan tradisional yang memerlukan kreasi anak, maka dari itu permainan tradisional menjadi salah satu alternatif media bermain untuk anak-anak. Menurut (Nourovita, 2013) peningkatan penyesuaian sosial anak didapatkan dari hasil pembelajaran. Namun pada kenyataannya melihat perkembangan zaman saat ini sangat sedikit bahkan sudah jarang terlihat anak-anak yang bermain permainan tradisional khususnya di daerah perkotaan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek, salah satunya permainan tradisional mendapatkan pengaruhnya yaitu kurang diminati oleh anak-anak dan mulai terlupakan. Dan munculnya *game online* juga dapat mengurangi eksistensi permainan tradisional dan menjadikan tidak menarik.

*Game online* selain memanfaatkan teknologi didalamnya juga memiliki ciri khas yaitu kurangnya pola gerak untuk pemainnya, dibandingkan dengan permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik yang baik bagi kesehatan anak-anak. Perubahan pola anak-anak yang bermain dari permainan tradisional ke *game online*

pun berubah, anak-anak yang menyukai *game online* lebih cenderung mengalami kurangnya komunikasi dan bersifat individualistik sedangkan permainan tradisional mengajarkan anak untuk bekerjasama, kejujuran, kekompakan, dan olah fisik. Terdapat perbedaan kebiasaan bermain pada tahun 90-an dengan saat ini yakni di masa lalu sering dimainkannya permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan. Reza selaku Kabid Pemenuhan Hak Anak LPA (Lembaga Perlindungan Anak) dan sebagai psikolog menjelaskan bahwa bermain *game online* terlalu sering dapat membuat cara kerja otak kurang maksimal dan menjadikan anak adiktif. Kebiasaan bermain *game online* ini juga membentuk kebiasaan buruk untuk anak, seperti melalaikan waktu, menunda kegiatan lain dan begadang (Pratomo, 2016). Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai pengawas saat anak-anak bermain. Perlu disadari bahwa tidak semua *game* memberikan dampak buruk, tergantung seberapa sering penggunaannya.

Di era sekarang ini, semakin banyak anak bermain *game online* tentunya memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak. Pengaruh yang sangat terlihat adalah, anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, anak akan ketagihan bermain *game online* yang mengakibatkan anak akan mengalami gangguan mata karena terlalu lama melihat ke layar *gadget*. Pengaruh negatif lainnya yaitu dapat merusak moral dan perilaku sosial anak, karena anak akan memiliki sikap egois, keras kepala, menutup diri, membangkang serta sampai pada tahap kriminalitas. Dilansir dari wartakota, kecanduan *game (game disorder)* sudah ditetapkan secara resmi oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO sebagai salah satu penyakit gangguan mental yang disebabkan oleh kebiasaan (kecanduan) kedalam *International Statistical Classification of Diseases (ICD)*, yang merupakan suatu system berisi data penyakit beserta gejala dan penyebabnya (Putri, 2018).

Pelestarian permainan tradisional sangat penting bagi kebudayaan Indonesia dan perkembangan anak-anak dengan cara memperkenalkan dan mengajarkan cara bermain permainan tradisional, disertai juga dengan upaya penyadaran terkait permasalahan permainan tradisional khususnya orang tua akan bahaya *gadget* dan *game*

*online*. Orang tua dan guru merupakan salah satu pihak yang memiliki peran penting terkait permasalahan ini karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya dapat mengedukasi tentang permainan tradisional dan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisional ini melatih ketangkasan, sportivitas, dan kepercayaan diri. Menurut kang Cecep Imansyah, sebagai koordinator lapangan di komunitas HONG yaitu komunitas permainan tradisional yang berada di Bandung, ada 3 faktor yang menyebabkan anak-anak SD di Bandung tidak bermain permainan tradisional Jawa Barat yaitu, tidak ada data tentang permainan tradisional Jawa Barat, tidak ada orang yang mengajarkan permainan tradisional Jawa Barat dan tidak adanya lahan/tempat untuk bermain (Miraza, 2015:2).

Berdasarkan fenomena yang terjadi dan permasalahan-permasalahan yang ada, dalam hal ini penulis mencoba menghadirkan salah satu solusi yang dapat memperbaiki masalah-masalah yang terjadi. Salah satu caranya yaitu dengan membuat sebuah *platform* yang menjadi media edukasi sebagai alternatif bagi anak-anak untuk memperkenalkan dan meningkatkan kembali nilai-nilai permainan tradisional khas sunda. *Platform* ini bersifat menghibur dan juga didalamnya terdapat pengetahuan serta pembelajaran yang disampaikan kepada penggunanya. *Platform* edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka anak-anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *platform* edukasi ini merupakan terobosan yang tepat karena memadukan antara sisi belajar dan bermain, platform ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hilangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak dan tergantikan oleh *game online* sehingga dapat menimbulkan pengaruh negatif.
2. Minimnya pengetahuan tentang nilai filosofis pada permainan tradisional sunda.
3. Kurangnya pengetahuan dan media pengajar mengenai permainan tradisional khas sunda.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara memperkenalkan kembali dan menaikkan eksistensi permainan tradisional kepada anak-anak?
2. Bagaimana menyampaikan tentang nilai filosofis pada permainan tradisional sunda?
3. Bagaimana cara mengedukasi anak tentang permainan tradisional dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional melalui media yang informatif dan edukatif?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang terdapat batasan masalah sebagai berikut :

1. Apa  
Penelitian ini mengenai pelestarian nilai-nilai dalam permainan tradisional khas sunda sebagai upaya menaikkan eksistensi yang sudah mulai hilang di kalangan anak-anak.

2. Bagaimana

Merancang sebuah media boardgame untuk mengedukasi anak tentang permainan tradisional dan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya secara informatif dan edukatif agar mudah dipahami.

3. Siapa

Ditujukan kepada anak-anak daerah perkotaan Bandung dengan rentan usia 6 hingga 12 tahun.

4. Dimana

Proses pengumpulan data observasi dan wawancara akan dilaksanakan di Pakarangan ulin Komunitas Hong, Kota Bandung, Jawa Barat.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan data diatas, Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan kembali dan menaikan eksistensi permainan tradisonal yang sudah mulai dilupakan kepada anak-anak.
2. Menyampaikan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam permainan tradisional sunda.
3. Mengedukasi anak tentang permainan tradisional melalui media yang informatif dan edukatif.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode berupa :

**a. Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data untuk mengetahui kondisi objek yang diteliti dengan cara memperhatikan dan meninjau langsung ke lokasi penelitian. Penulis melakukan observasi di Pakarangan Ulin milik Komunitas Hong di Bandung, Jawa Barat dengan mengumpulkan data visual selama proses observasi.

**b. Wawancara**

Proses tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber terkait penelitian dengan panduan wawancara untuk memperoleh informasi yang akurat sebelum melanjutkan proses berikutnya. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Konteks pertanyaan penulis ajukan pada Komunitas Hong sebagai narasumber dengan memberikan beberapa pertanyaan.

**c. Studi Pustaka**

Suatu metode pengumpulan data menggunakan buku, jurnal dan literatur terkait dengan masalah pada penelitian dengan cara menelaah. Sumber tertulis yang digunakan adalah buku referensi dan artikel yang mendukung dasar pemikiran dalam perancangan ini. Teori-teori yang akan digali adalah tentang permainan tradisional dan *boardgame*.

## **1.6 Analisis Data**

Dalam menganalisis data pada perancangan ini penulis menggunakan :

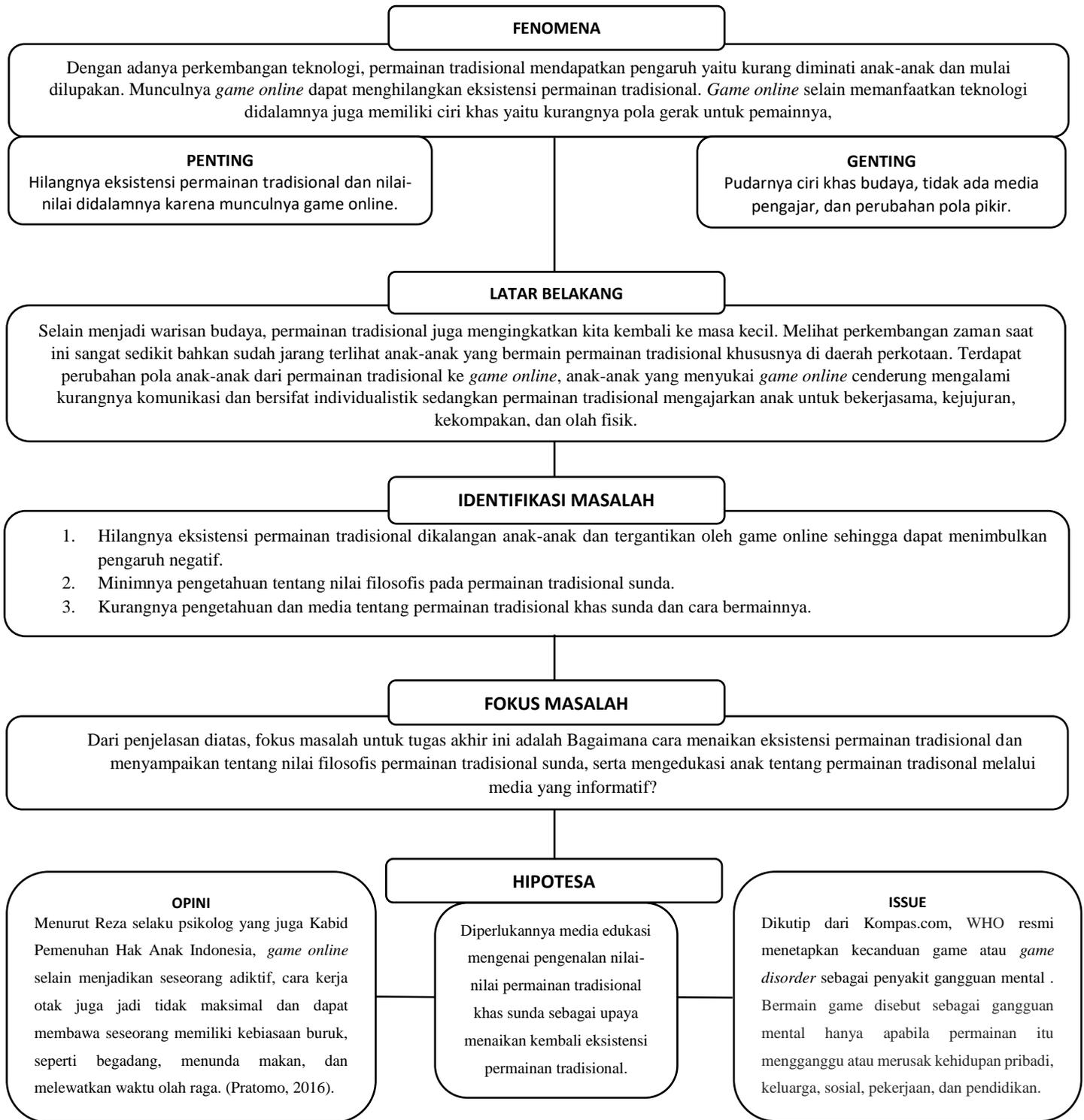
**a. Analisis visual**

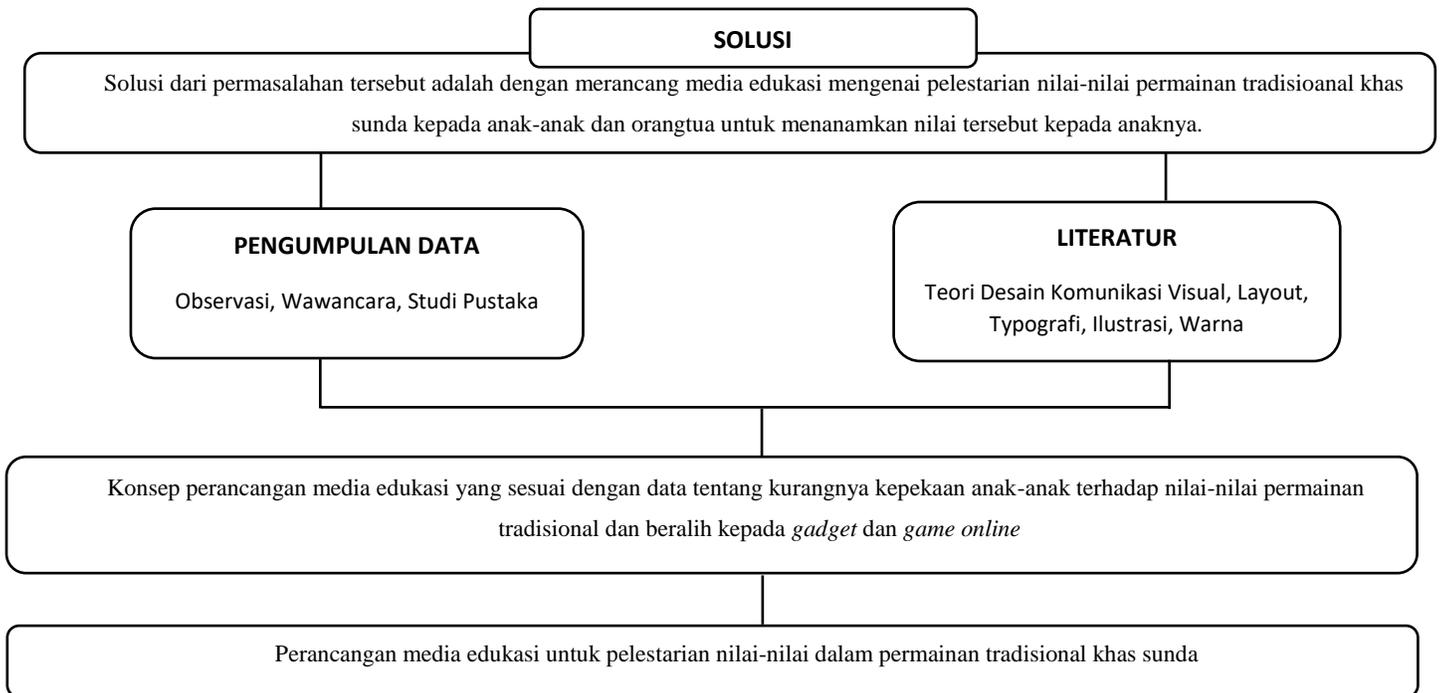
Analisis visual merupakan suatu tahapan analisis data dengan cara menguraikan dan menginterpretasi gambar melalui tahapan seperti deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian.

**b. Analisis matriks**

Analisis matrik adalah metode analisis data dengan cara membandingkan beberapa karya visual. Objek visual akan terlihat perbedaanya dengan membandingkan melalui sebuah tolok ukur yang sama (Soewardikoen, 2013)

## 1.7 Kerangka Perancangan





Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan  
(sumber : dokumen pribadi)

## **1.8 Pembabakan**

Laporan penelitian ini memiliki gambaran susunan penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka penelitian tentang lingkup yang akan di analisis.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar pemikiran atau landasan teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat perancangan, penggunaan teori, kerangka teoretik, dan asumsi teoretik.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur seperti data berupa observasi, data wawancara, dan studi pustaka. Lalu terdapat hasil perancangan yang serta menampilkan gambar dan keterangan rancangan desain.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menjelaskan konsep pesan, konsep media seperti media apa yang akan digunakan di perancangan dan konsep visual. Dan juga memaparkan hasil perancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media yang akan digunakan.

### **BAB IV PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian, serta terdapat saran apabila ada ide atau masukan terhadap permasalahan.