

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun menurun dan merupakan bagian dari budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Cucu Unisah, seorang guru SDN 035 Soka di kota Bandung yang telah mengajar selama 11 tahun, mengatakan bahwa permainan tradisional sudah mulai terkikis dan berpindah pada gawai, dan berharap permainan tradisional secara perlahan bisa kembali hidup ditengah-tengah masyarakat dengan terus menyosialisasikan permainan tradisional agar tetep dimainkan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat banyak dari kalangan anak-anak menggunakan gawai sebagai media bermain. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Islami, 2017). Masuknya gawai di kalangan anak-anak tidak salah namun perlu pengawasan dari orang tua ataupun guru untuk mereka yang menggunakannya.

Forum Pemberdayaan Perempuan menyatakan bahwa sekitar 65% anak Indonesia masih kurang mengetahui dan jarang memainkan permainan tradisional, hal ini dikarenakan permainan tradisional sudah tidak populer dan teralihkan oleh gawai sebagai media bermain anak-anak (Aktual, 2017). Didukung dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN 035 Soka Bandung, menjadi contoh sekolah yang anak muridnya masih kurang mengetahui dan jarang memainkan permainan tradisional.

Kemajuan teknologi dan elektronik modern bukan berarti menjadi hal negatif bagi kalangan anak-anak, jika dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan kebutuhan maka kemajuan tersebut akan membantu dalam mengedukasi permainan tradisional.

Menurut Gusti Kanjeng Bendara Raden Ayu Adipati Paku Alam dalam (Jogja, 2018) permainan tradisional memiliki enam aspek, yaitu aspek kognitif, aspek emosi, aspek sosial, motorik, bahasa, dan karakter. Dari enam aspek tersebut memiliki manfaat untuk melatih kemampuan berfikir, berempati, bekerja sama, berbicara santun, melatih keterampilan sosial yang baik kepada anak. Oleh sebab itu untuk membentuk karakteristik dan kemampuan penyesuaian sosial sebaiknya diajarkan sejak dini.

Kang Asep seorang ahli permainan tradisional yang telah terjun selama 8 tahun di permainan tradisional mengatakan bahwa permainan tradisional didalamnya terdapat banyak pembelajaran yang kita tidak sadari akan berpengaruh terhadap keseharian anak-anak yaitu melatih kejujuran, melatih kepemimpinan dan melatih kecerdasan berfikir. Memperkenalkan permainan tradisional bisa melalui orang tua ataupun guru yang menyampaikan lebih banyak kepada anak-anak di sekolah agar bisa lebih mengenal jenis permainan dan mengetahui cara bermain dengan teman sebayanya.

Menurut Haris dalam (Kompas, 2008) peran anak-anak terhadap pelestarian permainan tradisional sangat penting karena dengan adanya mereka, permainan tradisional akan tetap dimainkan dan pada umumnya permainan dilakukan pada usia 9-12 tahun dimana yang masih berkembang dan aktif bergerak. Namun melihat hal tersebut peran anak-anak pada saat ini masih kurang terhadap permainan tradisional.

Buku *augmented reality* akan membantu anak-anak dalam belajar dan bermain. *Augmented reality* salah satu teknologi yang tepat untuk media edukasi terhadap anak-anak dalam menggambarkan objek-objek dalam bentuk 3D yang dapat dikembangkan menjadi hal yang menarik, dikombinasikan dengan teknologi layar sentuh untuk berinteraksi dengan system (Putra, 2016 : 42).

Adanya teknologi *augmented reality* yang di dukung oleh objek-objek ilustrasi 3D yang menarik diharapkan anak-anak dapat tertarik sehingga mengetahui, mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak di Indonesia masih kurang mengetahui dan cara bermain permainan tradisional
2. Kurangnya peran anak-anak terhadap pelestarian permainan tradisional
3. Anak Indonesia masih jarang memainkan permainan tradisional dikarenakan sudah tidak populer dan terahlikan oleh gawai.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak usia 9-12 tahun agar dapat dimainkan kembali?
2. Bagaimana memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk memperkenalkan permainan tradisional ?

1.4 Ruang Lingkup

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

1. Apa

Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku *augmented reality* bagi anak-anak usia 9-12 tahun, agar dapat mengetahui tata cara bermain permainan tradisional dan membangun minat mereka untuk memainkannya.

2. Mengapa

Buku *augmented reality* dibuat karena permainan tradisional sudah jarang dimainkan kembali, dengan adanya buku ini diharapkan permainan tradisional dapat terus dimainkan.

3. Siapa

Buku augmented reality ini ditujukan pada anak usia 9-12 tahun. Karena pada usia tersebut anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya, mencapai kemandirian pribadi, mengembangkan moralitas dan masih aktif bergerak

4. Kapan

Kegiatan pengumpulan data untuk perancangan buku ini dilakukan dari bulan Agustus 2019 hingga Agustus 2020.

5. Dimana

Kegiatan pengumpulan data dilakukan di SDN 035 Soka dan komunitas yang bergerak di bidang permainan tradisional.

6. Bagaimana

Dengan buku *augmented reality* ini akan memberikan edukasi mengenai permainan tradisional sebagai pengenalan yang efektif untuk anak usia 9-12 tahun agar dapat mengetahui cara bermain permainan tradisional.

1.5 Tujuan

1. Memberi tahu kepada anak-anak tentang macam-macam permainan tradisional di Indonesia
2. Memberi tahu kepada anak-anak mengenai tata cara bermain permainan tradisional
3. Mengajak anak-anak untuk bermain diluar bersama teman-temannya.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Mencari data informasi yang sesuai dengan topik permainan tradisional melalui pengamatan fenomena yang terjadi, selain itu mengumpulkan teori-teori yang relevan sebagai dasar pemikiran untuk “Perancangan Buku Augmented Reality untuk Anak Sekolah Dasar Mengenai Edukasi Permainan Tradisional”. Teori-

teori dan informasi seputar dengan judul perancangan dari buku, jurnal dan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi yang dilakukan adalah dengan cara mengamati keadaan atau fenomena yang terjadi di lapangan sebagai pendukung data penelitian. Kegiatan observasi yang dilakukan di SDN 035 Soka Bandung, untuk mengamati perilaku anak-anak Sekolah Dasar dan pada komunitas Sanggaraiya yang bergerak dibidang permainan tradisional.

3. Wawancara

Melakukan kegiatan wawancara dengan narasumber secara langsung. Narasumber tersebut adalah:

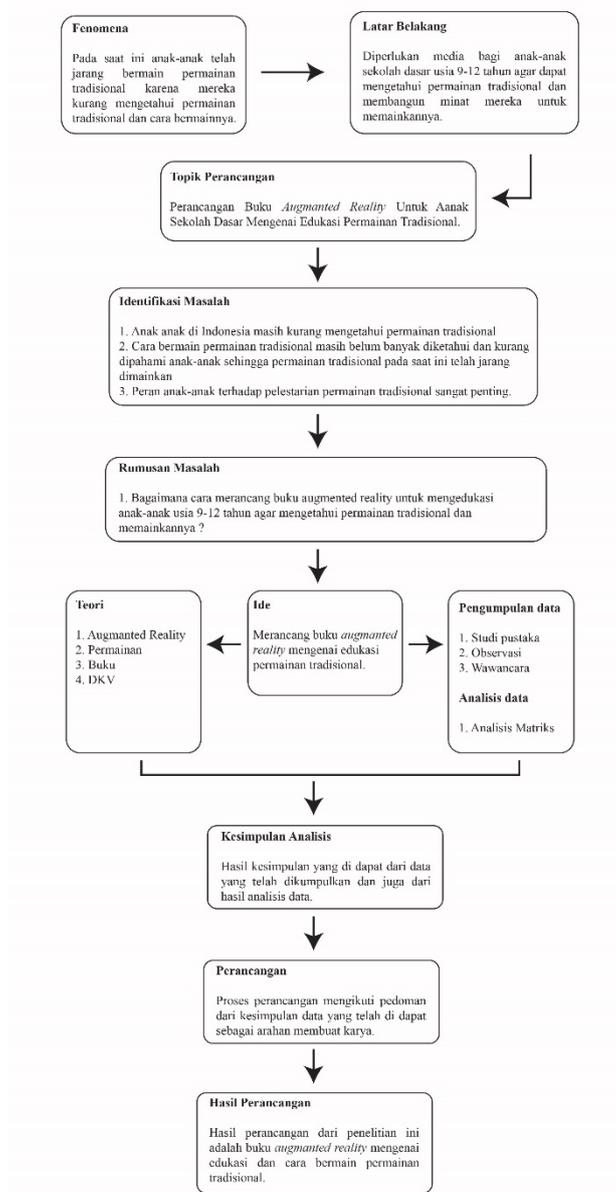
- a. Bapak Yanuar Rahman, S. Ds., M.Ds. selaku Dosen Ilustrasi di Universitas Telkom
- b. Kang Asep selaku ahli permainan tradisional
- c. Abah Wahyu selaku praktisi dan kreatifitas di komunitas Sanggaraiya
- d. Ibu Cucu Unisah selaku guru SDN 035 Soka Bandung
- e. Melakukan tanya jawab kepada anak-anak kelas 5 SDN 035 Soka Bandung.
- f. Fat'hah Noor Prawita, ST.,M.T. selaku bidang ahli AR dan VR
- g. Ibu Wiwit Wijastuti selaku bidang penerbitan/editor Muffin Graphic
- h. Dra Entin Suryati selaku Seksi Warisan dan Diplomasi Budaya

1.6.2 Metode Analisis Data dan Matrik Perbandingan

1. Analisis Matriks

Analisis matriks yang dilakukan untuk membandingkan buku interaktif *Goldilocks and the three bears*, Alif dan Sofia, dan *Swim Along With Me*, agar mengetahui kekurangan dan kelebihan yang akan digunakan sebagai pedoman dalam perancangan buku interaktif *augmented reality*.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan seminar mengacu pada sistem penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II

Bab ini menjelaskan tentang dasar pemikiran membahas mengenai dasar teori yang relevan sebagai pendukung penelitian untuk perancangan buku *augmented reality* untuk anak sekolah dasar mengenai edukasi permainan tradisional. Dan juga sebagai pendukung dalam kegiatan eksekusi karya.

3. BAB III

Bab ini memaparkan hasil uraian data dan hasil analisis berisi hasil pengumpulan data dan analisis dari hasil yang telah dikumpulkan untuk penelitian dalam mewujudkan perancangan buku *augmented reality* untuk anak Sekolah Dasar mengenai edukasi permainan tradisional.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini merupakan bagian konsep dan hasil perancangan berisi tentang penjelasan konsep dan seluruh hasil perancangan buku *augmented reality* untuk anak sekolah dasar mengenai edukasi permainan tradisional.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran berisi tentang kesimpulan penulisan dan saran yang didapatkan setelah sidang dilaksanakan.