

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang tidak terpisahkan dalam hidup manusia. Hal tersebut diperkuat oleh Huizinga melalui bukunya yang berjudul *Homo Ludens* (2005) yang berarti manusia sebagai makhluk bermain. Pentingnya kegiatan bermain dalam hidup manusia juga didukung oleh pernyataan Plato sebagaimana yang dikutip dalam sebuah artikel berjudul *Education through Play and Game – Danish Experiences* karya Henning Eichberg dan Kit Norgaard yakni “*One learns more about a human being by one hour of play than by talking during a whole year*” yang berarti seseorang dapat memahami lebih jauh mengenai orang lain melalui satu jam permainan daripada satu tahun percakapan.

Seiring pergantian zaman, muncul berbagai inovasi dalam permainan yang menjadikan jenis permainan lebih beragam. Pinisi Edutainment Park menyebutkan dalam blognya bahwa salah satu dampak positif dari era digital dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat ialah banyaknya permainan inovatif dan lebih menantang yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Namun, permainan-permainan yang terintegrasi dalam bentuk digital tersebut ternyata dapat menimbulkan dampak negatif yakni kurangnya sosialisasi karena anak lebih memilih untuk menyendiri dengan permainan teknologinya. Padahal, sebagaimana yang terdapat dalam www.freudianslip.co.uk mengenai teori-teori perkembangan milik Robert J. Havighurst, seorang profesor pendidikan dan psikologi *University of Chicago*, tugas perkembangan dari anak usia Sekolah Dasar adalah menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik serta belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya.

Selain itu, melalui sebuah artikel dalam Kompas.com pada tanggal 22 Oktober 2012, Kepala Bidang Pariwisata Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jabar, Agus Saputra, menyatakan bahwa maraknya permainan modern seperti *games* dan komputer ikut menciutkan kegemaran anak-anak Sunda terhadap permainan tradisional. Padahal selain sebagai produk budaya fisik, permainan tradisional pada dasarnya memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan jiwa anak. Mayoritas permainan tradisional membutuhkan sedikitnya dua orang untuk bermain sehingga dengan bermain bersama, anak-anak terlatih dalam hal *social learning* yakni memahami bahwa tiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat sejumlah ilmuwan sosial

dan budaya Indonesia dalam buku berjudul Permainan Tradisional Jawa (2005) karya Sukirman Dharmamulya dkk yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Dalam buku tersebut, Dharmamulya bahkan menyebutkan bahwa terdapat jenis permainan tradisional yang membutuhkan ketahanan dan kekuatan fisik serta tempat bermain berukuran relatif luas yang tentunya akan lebih dapat mengasah kemampuan motorik anak.

Tenggelamnya eksistensi permainan-permainan tradisional di era globalisasi juga diungkapkan oleh Heddy Shri Ahimsa-Putra dalam epilognya berjudul Permainan Tradisional Anak-Anak di Jawa Dan Tantangan Era Kesejagadan (2005). Heddy menyatakan kecenderungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk permainan tradisional kini tidak dikenal lagi oleh anak-anak. Selain itu, ia juga mengatakan bahwa permainan tradisional yang semula dominan, sekarang mendapatkan pesaing baru yang seringkali ditampilkan dengan kemasan yang jauh lebih menarik. Hal tersebut nyaris serupa dengan pernyataan Antropolog Universitas Negeri Medan, Dr. Phil Ichwan Azhari yang disampaikan dalam sebuah artikel Kompas.com pada tanggal 2 Juni 2009. Beliau menyatakan bahwa dewasa ini permainan anak tradisional seperti patok lele, congklak, galasing, engklek dan yang lainnya sudah tergantikan oleh permainan yang lebih modern seperti *video games*. Padahal menurutnya, permainan modern menjadikan anak individualis dan berbasis materi sehingga permainan modern berpotensi menjadikan anak sebagai generasi yang hanya menuntut.

Indonesia, dengan keanekaragaman suku dan budaya, tentunya memiliki beragam jenis permainan tradisional. Mengambil contoh Jawa sebagai pulau dengan penduduk terbanyak yakni 57,5% dari penduduk Indonesia berdasarkan sensus penduduk tahun 2010, memiliki ragam permainan tradisional yang terbagi menjadi tiga kategori. Tiga kategori tersebut merupakan upaya Dharmamulya dalam membagi permainan tradisional Jawa menurut pola permainannya. Kategori pertama adalah pola bermain bernyanyi dan atau berdialog seperti contohnya adalah *cublak-cublak suweng*, *layangan*, *kucing-kucingan*, dan *nini thowong*. Kategori kedua adalah pola bermain dan olah pikir seperti *dhakon*, *bas-basan*, *macanan*, dan *mul-mulan*. Yang terakhir adalah pola bermain dan adu ketangkasan yakni *angklek*, *gobag sodor*, *patil lele*, dan *jeg-jegan*.

Selain maraknya permainan modern, Heddy (2005) mengatakan bahwa menyempitnya lahan bermain untuk anak juga merupakan alasan surutnya permainan

tradisional di perkotaan. Ketiadaan lahan yang cukup luas untuk bermain membuat beberapa jenis permainan tradisional juga tidak lagi dapat dimainkan. Pernyataan tersebut relevan dengan kondisi Jawa Barat sebagai provinsi dengan jumlah penduduk terpadat di Pulau Jawa yakni 43.053.732 jiwa menurut sensus penduduk tahun 2010. Sementara itu, Heddy (2005) juga menyatakan bahwa perubahan paradigma pendidikan anak berdampak pada pandangan masyarakat terhadap kegiatan bermain itu sendiri dimana bermain kini dianggap sebagai kegiatan yang kurang bermanfaat dibandingkan dengan belajar. Untuk mengubah pandangan semacam itu, terutama untuk masyarakat perkotaan, maka dibutuhkan permainan tradisional yang tidak hanya sekedar untuk bersenang-senang tapi juga mengasah otak seperti permainan dalam kategori kedua yakni pola bermain dan olah pikir.

Dari beberapa macam permainan tradisional yang termasuk dalam kategori bermain dan olah pikir, *dhakon* atau congklak diangkat sebagai fokus utama. Alasannya adalah karena selain melatih konsentrasi, ketenangan, kecerdikan, dan strategi, congklak juga memiliki nilai historis yang kental. Pada mulanya, congklak merupakan permainan anak petani namun kemudian naik derajat menjadi permainan priyayi dan bangsawan yang bahkan dimainkan oleh keluarga Pangeran Diponegoro (Dharmamulya, 2005: 129). Selain itu, Alex de Voogt, editor *International Journal for the Study of Board Games* secara tidak langsung menyebutkan dalam artikelnya yang berjudul *Mancala : Games That Count* bahwa *dhakon* merupakan nama lain dari *congka* yakni variasi dari permainan kuno bernama *mancala* yang memiliki sejarah tua di Afrika dan Arab.

Upaya dalam memperkenalkan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional salah satunya telah beberapa kali dilakukan oleh Jepang. Jepang dengan industri *manga* yang besar, mampu memperkenalkan bahkan mempopulerkan kembali permainan catur jepang bernama *Go* melalui *manga* berjudul *Hikaru No Go*. Selain itu, ada pula *manga* berjudul *Chihayafuru* yakni *manga* yang mengangkat permainan kartu tradisional Jepang bernama *karuta*. Melihat bagaimana Jepang melalui *manga Hikaru No Go* dan *Chihayafuru* mampu memperkenalkan dan mempopulerkan kembali permainan-permainan tradisionalnya membuktikan bahwa media komik dapat dijadikan media yang efektif untuk membangkitkan kembali minat terhadap permainan tradisional.



Gambar 1.1 Ilustrasi *Hikaru no Go*

Sumber : Takeshi Obata, *Hikaru no Go Artbook*

Sementara itu, *manga* merupakan bacaan yang populer di Indonesia. Berdasarkan observasi yang dilakukan sejak tahun 1998 sampai 2005, popularitas *manga* di Indonesia salah satunya dibuktikan oleh kemunculan gaya gambar yang terinspirasi dengan gaya visual *manga* (Ahmad, 2012). Hal tersebut juga tidak terlepas dari elemen-elemen yang terdapat dalam komik itu sendiri yang menarik untuk diikuti sehingga dengan menggunakan komik sebagai media pengenalan permainan tradisional congklak pada anak-anak diharapkan dapat menarik minat mereka terhadap permainan congklak dan senang memainkan permainan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

- Permainan modern memberi dampak negatif bagi anak yakni kurangnya sosialisasi karena anak lebih memilih untuk menyendiri dengan permainan teknologinya.
- Maraknya permainan modern seperti *games* dan komputer ikut menciutkan kegemaran anak-anak terhadap permainan tradisional.
- Kecenderungan yang tampak adalah bahwa berbagai bentuk permainan tradisional kini tidak dikenal lagi oleh anak-anak.
- Ketiadaan lahan yang cukup luas untuk bermain membuat beberapa jenis permainan tradisional juga tidak lagi dapat dimainkan.
- Perubahan paradigma pendidikan anak dimana bermain kini dianggap sebagai kegiatan yang kurang bermanfaat dibandingkan dengan belajar.
- Masih sedikit komik-komik lokal yang mengangkat tema permainan tradisional.

1.3 Permasalahan

Bagaimana merancang komik untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional congklak pada anak-anak?

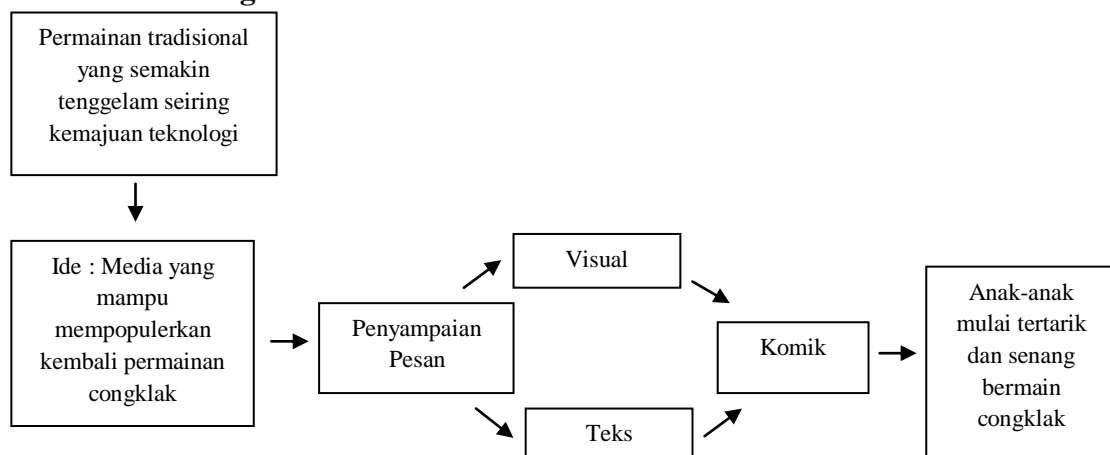
1.4 Ruang Lingkup

Komik bertema permainan daerah ini khusus mengangkat permainan congklak. Target pembaca adalah anak-anak masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9 tahun – 12 tahun yakni anak-anak yang duduk di kelas 4, 5, dan 6 SD dengan tingkat ekonomi menengah ke atas di kota Bandung.

1.5 Tujuan Perancangan

Memperkenalkan kembali permainan tradisional congklak pada anak-anak melalui media komik.

1.6 Skema Perancangan



Skema 1.1 Skema perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Cara Pengumpulan Data

- Pengamatan/observasi

Melakukan pengamatan pada kegiatan bermain congklak dan komik-komik dengan tema sejenis.

- Studi Pustaka

Melakukan studi literatur mengenai teori-teori komik, perkembangan anak, permainan congklak, dan berbagai referensi terkait.

- Wawancara
Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait.

1.8 Pembabakan

- **Bab I Pendahuluan**

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, skema perancangan, dan pembabakan.

- **Bab II Dasar Pemikiran**

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang melatar belakangi konsep yang akan dibuat.

- **Bab III Data dan Analisis Masalah**

- Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan yakni data institusi pemberi proyek, data produk, data target konsumen dan data proyek sejenis yang pernah dilakukan.

- Analisis

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

- **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil Perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

- **Bab V Penutup**

Berisi uraian tentang kesimpulan dan saran.