

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan salah satu aktivitas yang ada dan berkembang dari waktu ke waktu. Permainan merupakan kegiatan yang lebih ditujukan sebagai sebuah aktivitas untuk rekreasi dan hiburan yang telah dilakukan oleh manusia sejak lama. Selain kegiatan rekreasi dan hiburan, terkadang permainan sendiri juga digunakan sebagai suatu metode pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Sejak sekitar 3000 tahun sebelum masehi dimana ditemukannya salah satu bukti permainan, sampai saat ini telah banyak jenis permainan yang bermunculan dan terus berkembang serta bertambah. Variasi dari permainan sendiri semakin banyak, dimulai dari jenis permainan *Sports* (olahraga), *board game*, *tabletop*, Kartu, Dadu, Domino. Dimana saat ini yang sangat digemari adalah jenis permainan elektronik, atau yang lebih dikenal dengan istilah "*Video Game*".

Dari banyaknya permainan yang terdapat di dunia saat ini, ada beberapa permainan yang telah ada sebelumnya. Permainan itu sendiri masih bertahan hingga saat ini dan telah terus-menerus menurun dari generasi ke generasi dan dipertahankan hingga saat ini. Permainan tersebut termasuk dalam kategori permainan tradisional serta termasuk kedalam budaya yang dilestarikan.

Menurut peneliti dan "dokter" permainan tradisional Mohamad Zaini Alif, ada sekitar 2600 jenis permainan tradisional yang terdapat di Indonesia. Hal ini seperti yang dilansir oleh cnnindonesia.com, Minggu 19 Agustus 2018. Namun disaat yang sama permainan tradisional yang banyak jenisnya saat ini keberadaannya bisa dibilang sudah tidak sesuai dengan jaman.

Salah satu dari permainan tradisional yang mulai menghilang adalah permainan kelereng. Dimana permainan kelereng ini disetiap kota di Indonesia dipastikan ada jenis permainan ini walaupun mempunyai jenis permainan yang berbeda-beda dan aturan yang berbeda pula. Permainan kelereng ini mempunyai nama yang berbeda di beberapa daerah seperti gundu, kaleci, atau neker. Permainan ini yang dulu populer dimainkan dikalangan anak-anak ini, sudah sangat jarang dilihat dan dimainkan oleh anak-anak pada jaman sekarang.

Penyebab dari mulai hilangnya permainan tradisional di masyarakat salah satunya dikarenakan derasnya arus globalisasi. Alasan utama dikarenakan permainan tradisional ini kalah pamor dengan permainan-permainan modern yang lebih menarik

perhatian kalangan anak muda yang saat ini lebih mudah diakses dan didapatkan secara online maupun offline serta sangat mudah diakses oleh anak-anak. Tidak sedikit pula orang tua yang membiarkan anaknya bahkan memfasilitasinya untuk mengakses permainan tersebut dirumah dengan alasan sebagai hiburan tanpa pengawasan lebih lanjut. Dampaknya jika hal seperti ini terus dilakukan tanpa adanya pengawasan, hasilnya akan cukup berbahaya bagi perkembangan anak karena tidak sedikit dari permainan modern ini yang memiliki konten negatif yang kurang cocok untuk terpapar kepada anak

Dalam artikel yang sama, yang diterbitkan oleh cnnindonesia.com pada Minggu, 19 Agustus 2018, disebut salah satu alasan terkikisnya permainan tradisional ini dikarenakan oleh pergeseran minat anak. Disebut oleh Mohamad Zaini Alif, pola kebiasaan anak mulai berubah, dikarenakan mulai beredarnya televisi yang memberikan hiburan didalam rumah tanpa harus keluar. Disamping itu lahan-lahan yang dulunya dipakai bermain oleh anak-anak mulai digunakan sebagai lahan perumahan karena adanya lonjakan populasi.

Berdasarkan dari masalah yang telah disampaikan, maka ada perlunya kita untuk melestarikan permainan tersebut yang hampir ditinggal oleh generasi muda pada saat ini. Sebagai negara yang kaya akan warisan budaya dari berbagai penjuru daerah, permainan tersebut merupakan salah satu potensi lokal yang sudah seharusnya kita lestarikan. Pada setiap daerah biasanya memiliki tipe permainannya sendiri yang terakumulasi seiring berjalanya waktu.

Dampak yang akan terjadi jika kita tidak melestarikannya, maka akumulasi budaya serta potensi lokal tersebut akan menghilang begitu saja. Untuk permainan kelereng sendiri, berbagai macam teknik dan cara bermain yang ada dan telah terakumulasi yang awalnya tersebar di kota-kota di Indonesia dan unik sesuai daerah masing-masing ini akan semakin menghilang begitu saja.

Selain alasan yang telah disebut diatas juga karena kurangnya media yang memberikan informasi tentang permainan tradisional yang bisa dibaca oleh kalangan anak muda. Informasi tentang permainan ini kurang terekspos dikalangan anak muda sekarang ini, sehingga membuat permainan-permainan tradisional yang ada semakin ditinggalkan.

Akhir-akhir ini sedang gencar disuarakan gerakan melek literasi sebagai salah satu cara untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk abad-21. Penguasaan literasi dasar yang telah disepakati oleh World Economic Forum pada tahun 2015 menjadi suatu hal yang sangat penting sebagai persyaratan kecakapan hidup di abad-21. Enam literasi dasar tersebut mencakup, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains,

literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Ke enam literasi dasar tersebut adalah hal yang perlu dikembangkan pada anak muda, tidak hanya mereka, orang tua pun ikut termasuk didalamnya terutama dalam pengembangan literasi budaya dan kewargaan sebagai identitas sebuah bangsa.

Buku merupakan salah satu komponen dalam pengembangan literasi. Buku sendiri adalah sebuah tulisan yang disusun menggunakan bahasa sederhana/menarik dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. Menurut Kurniasih, buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap suatu kurikulum secara tertulis. Buku juga digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang menurut Sardiman adalah proses komunikasi, penyampaian pesan melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan.

Salah satu dari jenis-jenis buku yang ada, adalah buku komik. Buku komik merupakan sebuah bentuk seni menggunakan ilustrasi tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk suatu jalinan cerita. Komik sendiri secara luas dikenal sebagai sebuah jenis buku yang berfungsi sebagai sebuah hiburan semata, namun beberapa penelitian menyatakan jika komik bisa digunakan sebagai suatu media bahan ajar yang efektif. Dale Jacobs mengatakan, buku komik bisa menjadi suatu cara untuk mengajarkan beberapa jenis literasi. Penelitian lain oleh tim peneliti dari Walden University mengemukakan bahwa komik dapat berpengaruh sebagai jembatan orang untuk gemar membaca. Alex Lundry juga menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa buku komik dapat membuat informasi lebih mudah diingat.

Pada era digital ini, komik telah berkembang dan telah memasuki ranah digital, salah satunya dengan bentuk *webcomic* yang saat ini sedang sangat berkembang. Faza Meonk mengutarakan jika industri komik saat ini sedang sangat berkembang karena banyaknya platform digital. Berawal dengan penggunaan media sosial yang ada sebagai salah satu platform untuk penyebaran komik secara digital, sampai dengan munculnya platform khusus komik digital seperti Line Webtoon, Ciayo dan sejenisnya. Jenis media komik ini sangat mudah diakses oleh berbagai macam kalangan, serta sangat terbuka bagi para kreator/komikus Independent.

Media *webcomic* yang saat ini banyak dikonsumsi oleh anak muda merupakan salah satu media yang dapat memberikan berbagai macam informasi. Saat ini *webcomic* merupakan salah satu media yang sangat mudah tersebar di kalangan anak-muda. Dengan itu pemilihan media ini dirasa dapat membantu menyebarkan informasi tentang permainan tradisional secara lebih luas dan mudah.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Mulai menghilangnya informasi tentang permainan tradisional kelereng dari masyarakat luas.
- b. Kurangnya minat anak muda untuk mencari tahu dan mengetahui tentang permainan tradisional kelereng.
- c. Kurangnya media yang berisikan Informasi tentang permainan tradisional kelereng yang mudah diakses untuk kalangan anak muda.
- d. Kurangnya ajakan untuk lebih mengenal permainan tradisional kelereng.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media *webcomic* yang mengangkat topik permainan tradisional kelereng yang dapat menarik perhatian kalangan anak muda sebagai salah satu cara melestarikan permainan tradisional terutama permainan kelereng ini?

1.4 Ruang Lingkup

- a. Apa
Perancangan media *webcomic* sebagai salah satu cara pelestarian permainan tradisional terutama permainan kelereng serta penyebaran informasinya kepada anak muda.
- b. Kapan
Penelitian akan mulai dilaksanakan pada bulan Februari hingga Juli 2020, dan proses perancangan akan dilakukan setelah tahap pengumpulan data selesai
- c. Siapa
Target audience dari media yang akan disusun adalah anak muda berumur 17-25 tahun, orang tua. Mereka yang berkeinginan untuk mengetahui, menyebarkan informasi serta melestarikan budaya permainan tradisional, terutama permainan tradisional kelereng.
- d. Dimana
Pencarian objek penelitian dan perancangan dilakukan di kota Bandung.
- e. Bagaimana
Penelitian dilakukan dengan cara studi pustaka, kuesioner kepada audience serta observasi daring yang terkait dengan topik.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan membantu melestarikan permainan kelereng, serta menyebarkan informasi yang ada kepada masyarakat luas, terutama kepada kalangan anak muda. Dimana dengan itu diharapkan dapat menumbuhkan rasa penasaran dan keingintahuan dari kalangan anak muda itu sendiri terhadap permainan tradisional kelereng serta berbagai budaya permainan tradisional yang semakin terkikis keberadaanya di era modernisasi ini.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Kemampuan manusia untuk menguraikan serta menggabungkan untuk membuat teori-teori baru berdasarkan teori yang telah ada dari hasil membaca. Teori-teori yang digunakan untuk menganalisis bersumber dari pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian, (Soewardikoen.2013:6)

Studi pustaka dilakukan untuk mencari teori yang berkaitan dan membantu dalam penyusunan komik seperti teori ilustrasi, layout, warna dan sebagainya.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan pertanyaan yang dilakukan untuk suatu tujuan. Kuesioner diarahkan untuk mendapatkan informasi-informasi berkait terhadap topik yang diminati. (Soewardikoen. 2013:20)

Kuesioner akan dilakukan kepada anak muda

c. Observasi

Observasi/pengamatan ialah metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat informasi secara obyektif yang berhubungan dengan penelitian, (Gulo : 2002:116).

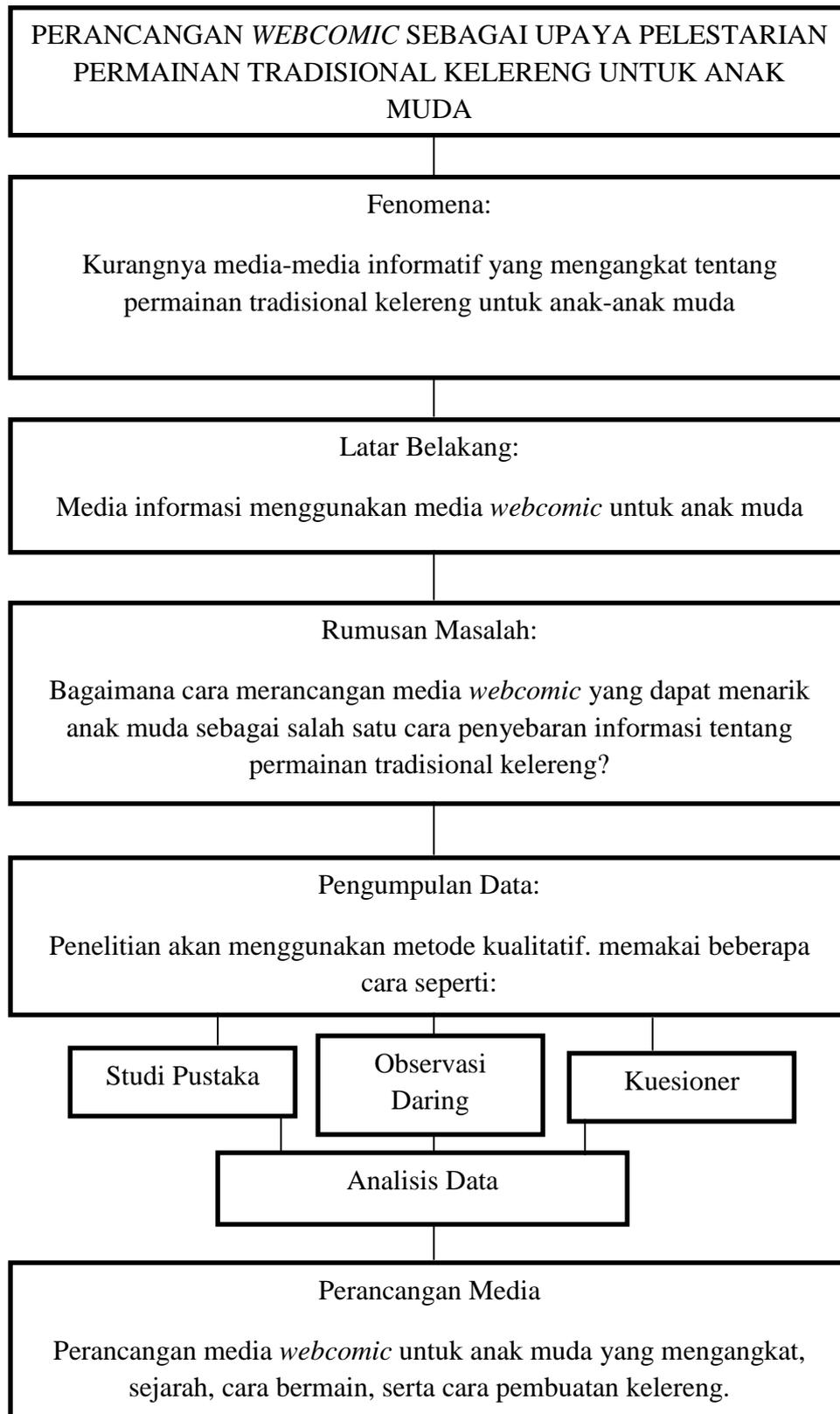
Observasi akan dilakukan secara daring.

1.6.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Matrik

Matriks merupakan alat rapi yang baik bagi pengelolaan informasi dan analisis. Matriks mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan cara mensejajarkan informasi baik berupa tulisan atau gambar. (Rohidi. 2011 dalam Suwardikun. 2013:51)

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Penulisan Laporan Tugas Akhir akan tersusun dalam lima bab yang terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Yaitu penjelasan secara umum tentang latar belakang pemilihan topik serta fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dan menjelaskan tujuan dari perancangan media *webcomic*.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini mencantumkan teori-teori serta jurnal-jurnal penelitian yang dirasa berkaitan dan berguna sebagai acuan untuk digunakan dalam perancangan karya untuk tugas akhir ini.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi data-data yang berkaitan untuk perancangan karya serta hasil analisis yang nantinya didapat dari data-data tersebut yang akan membantu dalam pembuatan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep yang dibuat berdasarkan analisis data yang tercantum pada bab sebelumnya serta penjelasan dan alasan mengapa konsep tersebut dipilih untuk dikembangkan. Pada bab ini juga nantinya akan berisikan hasil rancangan yang telah ditentukan dan dikembangkan dari konsep yang sebelumnya dijelaskan. Penjelasan dari desain yang telah ditentukan juga akan dicantumkan berdasarkan data pada bab sebelumnya sebagai acuan pengembangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan hasil simpulan yang didapat dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat, Selain itu juga tercantum saran dari penulis.