

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan sendiri merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Mainan merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk bermain . Mainan diyakini bukan saja membuat anak senang ketika bermain, tetapi lebih dari itu mainan memberikan fungsi yang jauh lebih penting yaitu belajar terdapat jenis mainan tradisional dan mainan digital .

Menurut Sukirman Dharmamulya (1996), nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional diantaranya : Melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, Penuh tanggung jawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerjasama, saling membantu dan menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh pada peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berfikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, bertindak sopan, bertindak luwes.(referensi : <http://gurupaud.blogspot.com>)

Permainan tradisional secara tidak langsung dapat merangsang anak-anak dalam kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern yaitu permainan digital.

Walaupun banyak manfaat dari permainan tradisional ini, keberadaannya sekarang tinggal dalam bentuk tulisan dan mulai terlupakan . Orangtua lebih senang anaknya bermain di dalam rumah dengan alasan yaitu agar aman bermain dalam rumah .

Perkembangan teknologi telah memberikan kemajuan dalam kehidupan manusia, tetapi bukan berarti yang tradisional harus benar-benar terlupakan. Sebab

sedikit banyaknya, hal-hal yang bersifat tradisional memberikan nilai-nilai budaya sebagai sumbangsih pola pikir manusia juga. Salah satu contohnya adalah kehadiran permainan tradisional yang kini sudah terancam punah.

Oleh karena itu, permainan tradisional masih perlu dikembangkan di zaman yang semakin maju ini, karena dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia, serta dapat menanamkan nilai dan moral sebagai dasar yang membentuk pribadi anak yang luhur. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak.

Kurangnya himbauan dan pengenalan permainan tradisional dari orang tua atau sekolah kepada anak-anak juga menjadi salah satu faktor kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Untuk itu salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menangkal kehilangan identitas diri dan budaya adalah dengan menggali dan mengingatkan kembali permainan tradisional dengan memvisualisaikannya dalam bentuk buku, agar sejarah dan budaya bangsa kita sendiri dapat terlestarikan sebagai warisan budaya kita. Dengan begitu kekayaan dan warisan budaya bangsa akan tetap terjaga dan terpelihara.

Pelestarian permainan tradisional dalam bentuk buku ilustrasi karena mengacu pada tujuan ilustrasi yaitu untuk menerangkan suatu cerita dan informasi lainnya karena dalam proses belajar dan mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling penting untuk belajar melalui gambar-gambar, dari hasil penelitian Seth Spaulding (Sudjana, 2001:12). Diharapkan dengan adanya ilustrasi, tulisan atau cerita tersebut lebih mudah dicerna dan semakin jelas. Ilustrasi mampu memperjelas teks atau ungkapan terutama bagi anak-anak yang belum mampu membaca. Karena ilustrasi adalah gambaran singkat alur suatu cerita, guna lebih menjelaskan salah satu adegan-adegan (Kusmiyati, 1999:46).

I.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional mulai terlupakan
2. Kurangnya himbauan untuk memainkan permainan tradisional dari orang tua dan lingkungan sekolah kepada anak-anak.
3. Kurangnya informasi mengenai permainan tradisional untuk anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian masalah , maka dirumuskan permasalahan berupa pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana cara untuk mendokumentasikan dan melestarikan mainan tradisional kepada anak-anak melalui buku ilustrasi.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan buku visual ini adalah :

1. Perancangan buku ilustrasi tentang mainan tradisional sunda yang ditemui di daerah Bandung .
2. Segmen yang dituju oleh buku ini yaitu anak-anak sekolah dasar kelas 1-6 dari umur 6-12 tahun di Bandung . Karena pada umur ini anak-anak masih termasuk dalam masa *Golden Age* , yaitu masa keemasan anak dimana kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi .
3. Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari – Mei 2014 , sedangkan untuk proses perancangngan buku tersebut dilakukan sejak bulan Juni – Juli 2014 .

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah mendokumentasikan dan melestarikan sejak dini permainan tradisional melalui buku ilustrasi agar anak-anak dapat mengenal permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya.

1.6 Cara Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan seminar tugas akhir ini menggunakan beberapa metode penulisan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan adalah :

a. Observasi

Menurut teori yang dikemukakan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (2011:181) metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Dalam hal ini, Peneliti meneliti secara langsung dengan mendatangi pusat komunitas permainan tradisional yaitu Komunitas Hong dan Komunitas Batur Ulin .

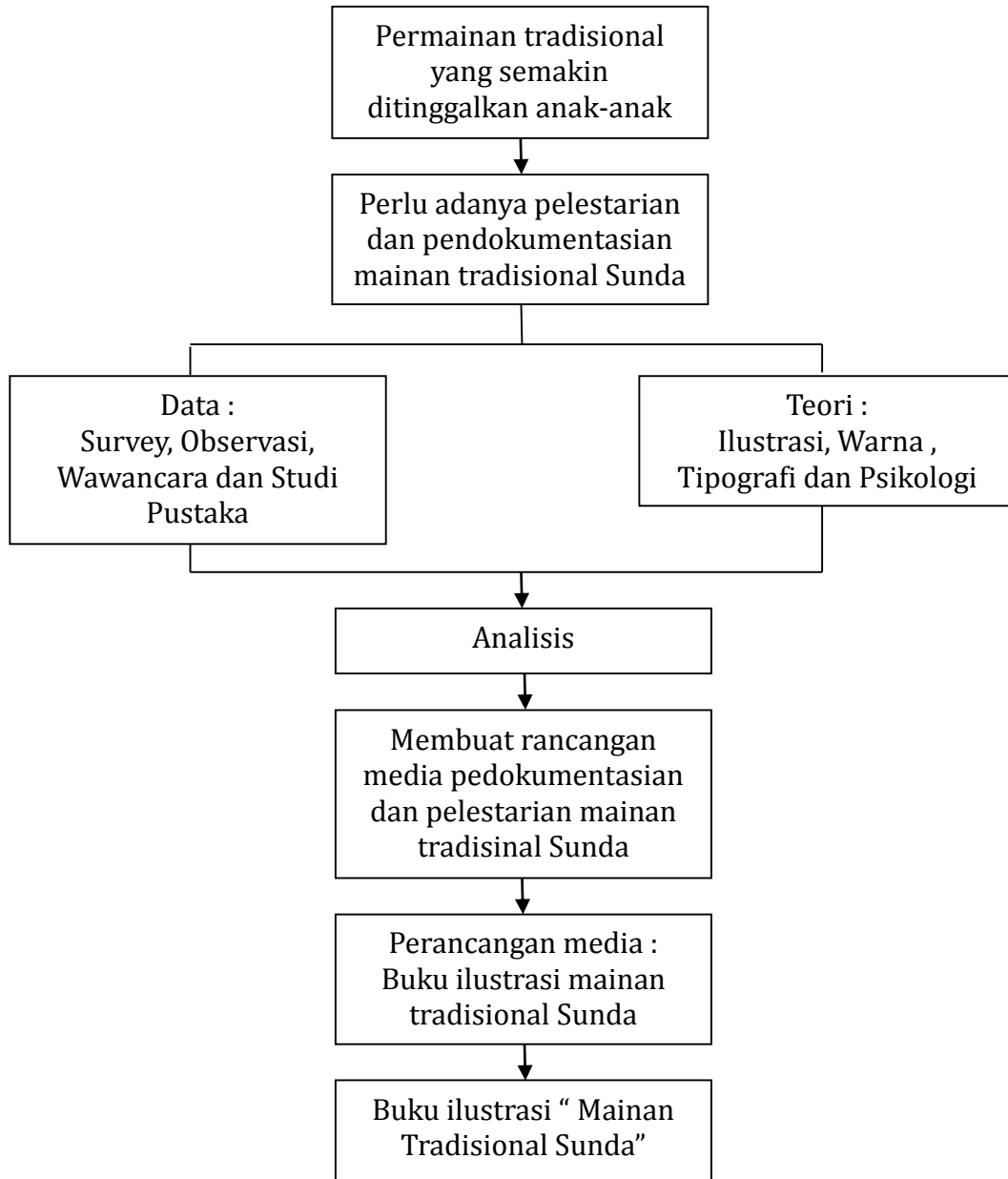
b. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dokumen biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari tangan kedua kecuali jika memang dokumen itu sendiri yang menjadi sasaran kajiannya, yang berebentuk berbagai catatan, baik resmi maupun catatan yang sangat pribadi dan mengandung kerahasiaan. Informasi yang dikumpulkan antara lain berupa catatan perorangan (seniman, pemilik galeri, manager seniman yang terlibat, senarai pameran/pertunjukan yang telah dilakukan, jumlah karya seni dan coraknya yang telah dipamerkan, daftar harga dan pembeli, dsb.), serta berbagai catatan buku, *leaflet*, *pamflet* yang berkaitan dengan karya yang sedang dikaji. Dalam beberapa hal, informasi visual dan audio juga dapat diperoleh melalui dokumen yang tersedia di galeri, museum, dan koleksi pribadi para tokoh tertentu. Bahkan sekarang ini data dokumen dapat diperoleh dengan mudah melalui internet.

c. Wawancara

Pada metode ini, pengumpulan data menurut Tjetjep Rohendi Rohidi (2011:208) wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu. Namun demikian, wawancara hanya akan berhasil jika orang atau tokoh yang diwawancarai bersedia dan dapat menuturkan dengan kata-kata tentang cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan tentang kepercayaan dan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat dalam hal ini berkaitan dengan praktek-praktek berkesenian, di mana tokoh yang bersangkutan menjadi bagian daripadanya. Peneliti akan melakukan wawancara kepada pengamat dan pemerhati permainan tradisional yaitu disini dari pihak Komunitas Hong dan Komunitas Batur Ulin.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

a. BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara untuk mengumpulkan data, metodologi, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini yang akan membahas tentang mainan tradisional.

b. BAB II : Dasar Pemikiran

Bab ini berisikan dasar pemikiran yang akan menjabarkan tentang teori-teori dasar mengenai unsur budaya Indonesia, permainan tradisional , ilustrasi, dan media buku sebagai sarana penyampaian cerita untuk menganalisis dan menguraikan permasalahan yang diteliti.

c. BAB III : Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini memaparkan hasil dari data menggunakan semua metodologi yang sudah disebutkan di atas. Pemaparan hasil data akan dijabarkan berdasarkan teori yang sudah didapatkan.

d. BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan , serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

e. BAB V : Penutup

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.