

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional dari berbagai daerah, nama dan peraturan dalam permainan tradisional pun beragam. Namun kini eksistensi permainan tradisional mulai memudar, karena perkembangan zaman dan anak-anak mulai beralih ke permainan modern. *Gobak sodor, engklek, egrang* merupakan beberapa dari banyaknya permainan tradisional yang masih dikenal secara luas di Indonesia. Permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun sejak dahulu, permainan tradisional menjadi salah satu budaya Indonesia yang perlu dilestarikan [1].

Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional, hanya saja dalam penyebutan nama permainan dalam setiap daerah berbeda. Misalnya pada permainan *congklak*, orang Jawa biasanya menyebutnya sebagai *dakon* sedangkan orang yang berada di daerah Lampung menyebutkan permainan *congklak* dengan *dentuman* [2]. Dalam permainan tradisional terkadang diiringi nyanyian dan gerakan, dapat dimainkan secara individu ataupun secara berkelompok. Bermain menjadi hal yang identik dilakukan oleh anak-anak, selain menyenangkan bermain memiliki manfaat yang dapat membantu tumbuh kembang serta meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

Bermain menjadi sarana bersosialisasi yang diharapkan agar anak-anak memiliki pengalaman untuk bereksplorasi dengan lingkungan, kreatif memanfaatkan benda-benda di sekitar dan belajar dengan cara yang menyenangkan [3]. Permainan tradisional yang membutuhkan gerakan, seperti gerakan mengangkat satu kaki pada *sunda manda* dapat mengembangkan kemampuan motorik anak. Kegiatan bermain yang memanfaatkan penggunaan objek atau benda dapat melatih perkembangan kognitif dan merangsang kreativitas dan imajinasi anak [4].

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada merubah kebiasaan bermain anak-anak. Dulu sebagian besar anak-anak bermain permainan tradisional kini banyak dijumpai anak-anak yang bermain gadget atau permainan modern. Berbeda dengan permainan tradisional yang hanya membutuhkan alat sederhana dengan memanfaatkan benda di lingkungan sekitar, permainan modern membutuhkan peralatan yang canggih untuk memainkannya salah satu alat yang paling sering digunakan adalah gadget [5]. Berdasarkan hasil survei menyatakan bahwa anak-anak menghabiskan waktu 4 sampai 5 jam untuk bermain gadget dan hanya 40 menit untuk melakukan aktivitas luar [6].

Hal ini terjadi, terutama pada generasi saat ini yang dikenal sebagai generasi Alpha, istilah generasi ini dikemukakan oleh Mark Mc Crindle. Generasi Alpha diketahui merupakan anak-anak yang lahir pada tahun 2010-an. Generasi Alpha menjadi generasi yang akrab dan tidak terlepas dengan internet dan gadget [7]. Karena itu kini banyak dijumpai anak-anak yang sudah memiliki dan mahir menggunakan gadget terhubung dengan internet. Sehingga penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari perlu diarahkan agar tidak berdampak negatif terhadap anak.

Fenomena generasi Alpha ini tidak terjadi ada anak di daerah perkotaan tetapi juga merambah di daerah pedesaan. Hal ini membuat permainan tradisional tertinggal dan jarang terdapat anak yang masih memainkan permainan tradisional. Kondisi ini pun terjadi di kabupaten Banyumas, mulai dilupakannya permainan tradisional karena anak-anak sudah terbiasa dengan permainan modern. Dari hasil temuan observasi di lapangan masih ada anak yang menyukai permainan tradisional, namun kini jarang memainkan permainan tradisional tersebut. Jika dilihat dari intensitas bermain, anak-anak hanya bermain sesekali atau hanya beberapa kali dalam satu bulan. Minat anak-anak terhadap permainan tradisional biasanya meningkat ketika ada acara 17 Agustus-an atau festival kebudayaan.

Diketahui bahwa belum ada pendokumentasian secara resmi dari DINPORABUDPAR (Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata) mengenai

berapa banyak permainan tradisional dan jenis permainan tradisional anak Banyumas. Menurut salah satu pegiat seni budaya Banyumas yaitu pak Yus, ada 78 permainan tradisional anak Banyumas. Permainan tradisional dikelompokkan berdasarkan pola bermain. Pertama, permainan yang terdapat unsur kompetisi, kedua permainan yang tidak ada unsur kompetisi. Permainan tradisional seperti *sunda manda*, *egrang* dan *congklak* menjadi permainan tradisional yang dikenal secara luas oleh anak-anak Indonesia generasi saat ini. Sedangkan permainan tradisional anak Banyumas seperti *seliring genting*, *gandon*, *cis* dan *jonjang* menjadi permainan yang hampir punah karena tidak dimainkan kembali.

Keberadaan permainan tradisional anak di Banyumas dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor sosial, budaya, geografis dan kondisi alam lingkungan. Anak-anak yang tinggal di dataran tinggi akan memiliki permainan yang berbeda dengan anak yang tinggal di dataran rendah. Anak-anak yang tinggal di pesisir sungai Serayu memiliki permainan yang memanfaatkan kondisi alam lingkungan sungai. Banyumas yang termasuk dalam wilayah agraris dimana sebagian masyarakat berkerja sebagai petani. Hal juga mempengaruhi kemunculan permainan tradisional, salah satunya permainan *cis*, permainan yang dilakukan saanak-anak membantu orang tua mencari rumput.

Masyarakat Banyumas yang merupakan masyarakat komunal, memiliki rasa kekeluargaan dan kebersamaan, hal ini tertuang sebagai nilai-nilai kearifan dalam babad Banyumas. Sehingga dalam setiap permainannya terdapat keakraban dan komunikasi yang intens. Seperti dalam permainan *seliring genting*, *gandon* ataupun *jonjang* yang membuat pemainnya bermain secara intens dengan saling bersentuhan dan terdapat kebersamaan didalamnya.

Meski perkembangan zaman terus berlanjut, generasi saat ini berhak untuk mengenal serta melestarikan permainan tradisional. Perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Buku ilustrasi menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk

mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Buku ilustrasi yaitu buku yang didalamnya terdapat ilustrasi beserta narasi. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual.

Pemilihan media buku ilustrasi dikarenakan buku ilustrasi dirasa mampu menyampaikan gambaran tentang isi yang ada di dalam buku. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian para ahli, Richard Mayer yang mengemukakan bahwa buku ilustrasi dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep sains. Dalam penelitian mengenai efek superioritas gambar yang dikemukakan oleh Mary Susan Weldon dan Hanry Roediger bahwa gambar dapat lebih mudah diingat daripada kata-kata [8].

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa buku ilustrasi mampu meningkatkan pemahaman dan lebih mudah diingat. Hal ini membuat pembaca lebih memahami dan memiliki gambaran tentang permainan tradisional itu sendiri. Dalam buku ilustrasi juga terdapat karakter visual yang dibuat dapat menyesuaikan anak-anak dan narasi yang mudah dipahami pembaca.

Sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, dapat memanfaatkan teknologi yang kini berkembang sebagai media komunikasi dan memberikan informasi. Teknologi kini juga berkembang pesat digunakan pada bidang pendidikan ataupun edukasi. Teknologi yang kini berkembang seperti AR atau *augmented reality* dapat digunakan sebagai media pendukung. Penggunaan AR akan memberikan interaksi anak-anak dengan menggabungkan dunia nyata dan virtual. Sehingga dapat memberikan contoh dan pengajaran penggunaan teknologi yang positif untuk mengenalkan permainan tradisional Banyumas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa anak-anak bisa lebih mengenal, mencintai dan ikut melestarikan warisan daerahnya salah satunya permainan tradisional anak Banyumas.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi sebagai media pengenalan permainan tradisional Banyumas?

1.3. Tujuan Penelitian

- 1.3.1. Untuk merancang buku ilustrasi mengenai permainan tradisional Banyumas sebagai media pengenalan kepada anak-anak.

1.4. Batasan Perancangan

- 1.4.1. Pembuatan buku ilustrasi sebagai media pengenalan permainan tradisional anak Banyumas
- 1.4.2. Merancang ilustrasi berupa permainan tradisional *seliring genting*, *gandon* dan *jonjang*.
- 1.4.3. Pembuatan media pendukung berupa *augmented reality 2D*, poster, banner, *totebag*, gantungan kunci, *blacknote* dan Instagram.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1.5.1. Bagi Keilmuan DKV

Menjadi referensi dalam bidang desain komunikasi visual khususnya dalam perancangan buku ilustrasi dan pengembangan media ajar.

- 1.5.2. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran, pengetahuan serta referensi menembangkan media dalam bidang budaya dan *tourism*.

- 1.5.3. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat umum penelitian ini dapat menjadi media informasi tentang permainan tradisional anak Banyumas, serta menjadi media edukasi dan pengenalan permainan tradisional anak Banyumas kepada anak-anak secara luas. Sedangkan bagi masyarakat khusus menjadi media untuk mengenal dan melestarikan permainan anak Banyumas.