

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang gemar bermain oleh sebab itu disebut sebagai Homo Ludens seperti yang disampaikan oleh Johan Huizinga. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai permainan yang muncul yaitu permainan tradisional yang sebagian kecil masih kita ketahui sampai saat ini. Permainan tersebut dibuat sebagai sarana hiburan, sosialisasi ataupun untuk upacara adat tertentu.

Indonesia sendiri merupakan Negara kepulauan dengan budaya yang beraneka ragam. Salah satu bentuk kebudayaan tersebut adalah permainan tradisionalnya. Tidak sembarang permainan, selain bermanfaat sebagai sarana hiburan, permainan-permainan ini juga memiliki makna dan juga nilai hidup yang diadaptasi dari sejarah Indonesia sendiri mulai dari zaman kerajaan hingga zaman penjajahan seperti yang dikatakan oleh Dr. Nanang Koswara, Sp.Pd., MM dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat.

Posisi permainan tradisional dari waktu ke waktu semakin terlupakan dengan adanya permainan digital pada alat-alat elektronik seperti telepon genggam, komputer tablet, dan laptop. Hal ini disebabkan oleh tampilan dan juga sistem permainan yang lebih menarik dan juga lebih mudah diakses oleh semua orang termasuk anak-anak. Padahal, banyak manfaat lain yang tidak didapatkan dari permainan tersebut bila dibandingkan permainan tradisional yang juga berpengaruh dalam pengembangan karakter dan moral anak-anak.

Beberapa permainan tradisional yang terkenal dan sering dimainkan pada tahun 90-an contohnya gobak sodor, gasing, engklek, kelereng, dan enggrang sekarang ini perlahan memudar bahkan terlupakan oleh generasi muda yang sibuk dengan teknologi dan

permainan digital. Di samping itu juga tidak adanya upaya untuk memperkenalkan kembali permainan-permainan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memutuskan untuk menjadikan hal tersebut sebagai topik dari tugas akhir. Penulis akan mencoba memperkenalkan kembali permainan-permainan tersebut lewat media interaktif. Hal tersebut penulis lakukan mengingat permainan-permainan tradisional yang terlupakan dan juga kondisi anak-anak sekarang ini yang cenderung lebih senang bermain gadget.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berikut adalah pokok permasalahan yang akan dibahas:

1. Bagaimana cara memperkenalkan kembali permainan tradisional yang dulu sering dimainkan kepada anak-anak zaman sekarang?
2. Media seperti apa yang akan digunakan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional tersebut?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Penulis akan merancang sebuah media yang edukatif dan interaktif agar anak-anak tidak merasa diajar atau diperkenalkan secara sengaja. Tetapi lebih terasa seperti bermain dan secara tidak sadar sambil belajar.
2. Penulis akan merancang media dalam bentuk buku interaktif. Interaktif dalam wujud penggabungan media konvensional dan media digital dengan konsep AR atau *Augmented Reality*.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian dan perancangan permainan ini, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a) Observasi dengan melakukan kunjungan ke Sekolah Dasar terdekat di Bandung untuk melihat dan mengamati apakah anak-anak pada usia tersebut masih mengetahui dan memainkan permainan tradisional khususnya gobag sodor, engklek, enggrang, gasing, dan kelereng.
- b) Wawancara dengan anak-anak Sekolah Dasar yang berada di Bandung dan Bogor untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan lebih terpercaya. Selain itu, penulis juga mewawancarai guru Sekolah Dasar.
- c) Studi pustaka dilakukan untuk menambah pengetahuan dan data dari buku ataupun *website* yang berhubungan dengan perancangan media interaktif ini seperti buku tentang permainan tradisional dan buku tentang perancangan game.
- d) Kuisisioner yang disebarakan kepada anak-anak usia 8 sampai 12 tahun yang tinggal di Kota Bandung sebanyak 100 anak untuk memperoleh data pengetahuan dan minat responden tentang permainan tradisional.

## 1.5 Skema Perancangan

### Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional

