

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bermain yaitu melakukan permainan untuk menyenangkan hati baik dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak, (kbbi.web.id : 2012). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak. Dalam bermain anak-anak selalu melakukan sebuah gerakan seperti berlari maupun melompat. Tanpa disadari hal-hal tersebut dapat membuat badan mereka menjadi sehat layaknya olah raga. Dampaknya adalah anak tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka anak lebih percaya diri, memiliki konsep diri yang positif dan dapat membentuk aspek sosial emosional anak seperti bekerja sama dalam kelompok dengan perbedaan yang ada (Cristianti, Martha : 2007).

Permainan yang dapat membuat anak-anak aktif bergerak terdapat dalam permainan tradisional Indonesia khususnya permainan tradisional Sunda. Beberapa permainan tradisional Sunda yang menuntut anak-anak untuk bergerak adalah *galah asin*, *gatrik*, dan *ucing sumput*. Permainan tradisional dapat melatih perkembangan motorik anak-anak yang penting dalam melatih perkembangan otot dan tulang serta nilai-nilai budaya yang diajarkan didalamnya (Lensa, Yatno : 2016)

Seiring perkembangan zaman modern dan teknologi sekarang permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Tidak adanya tempat bermain seperti tanah lapang merupakan salah satu yang menyebabkan hal itu terjadi. Begitu juga dengan kehadiran *video game*. *Video game* sangat banyak menarik minat kalangan termasuk anak-anak. Dengan banyaknya beredar jenis *video game* yang bertambah dengan versi-versi baru, harga konsol *video game* pun beraneka macam sehingga dapat dijangkau oleh konsumen. Karena memiliki kelebihan yang sangat jauh dari permainan tradisional, seperti *visual* yang menarik serta memiliki berbagai macam jenis kategori *game* seperti *shooting*, *fighting*, *adventure* dan sebagainya. *Video game* memiliki manfaat seperti meningkatkan keterampilan

strategi pada saat bermain game yang memiliki *genre* strategi serta dapat melatih koordinasi tangan-mata. Namun *video games* juga memiliki sisi negatif bagi anak di usia dini seperti mengganggu perkembangan berempati, sosial, dan pemecahan masalah yang biasanya dapat diperoleh oleh anak dengan menjelajahi, bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Arikadnyana : 2016).

Aspek yang penting dalam perkembangan anak yaitu perkembangan motorik dan interaksi sosial. Menurut Dewi Purnomo Sari spesialis psikolog, umur 6-12 tahun memerlukan stimulasi perkembangan motorik dan sosial agar dapat berkembang dengan optimal. Didalam *video game* aspek tersebut tidak bisa ditemukan karena tidak adanya pergerakan fisik, latihan empati dan relasi sosial langsung dengan teman sebaya. Hal tersebut dapat diakomodir pada permainan tradisional yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi sosial antara teman bermain lainnya.

Dengan perancangan buku bergambar yang berisi permainan tradisional dengan teknik *pop up* dapat membuat anak-anak kembali tertarik untuk mencoba dan membudayakan permainan tradisional khususnya permainan tradisional Sunda. Kelebihan dari buku *pop up* yaitu terdapat sisi interaktif didalamnya. Anak-anak tidak hanya membaca buku namun dapat bermain didalam buku tersebut dimana beberapa teknik *pop up* dapat dimainkan. Menurut Dadan Ramadhan edithor PT. Mizan Media Utama mengatakan buku *pop up* pada saat ini sangat diminati oleh para konsumen.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di latar belakang maka dapat diketahui permasalahannya sebagai berikut :

1. Kurangnya minat bermain anak-anak terhadap permainan tradisional Sunda.
2. Perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan motorik dan sosial pada anak

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas dapat menyimpulkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara memperkenalkan ulang dan menarik kembali minat anak-anak pada permainan tradisional Sunda?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup masalah :

1. Apa
Mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai jarang dimainkan.
2. Bagaimana
Membuat buku bergambar dengan teknik pop up untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional Sunda.
3. Siapa
Buku bergambar ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar (SD) umur 9-12 tahun didaerah perkotaan.
4. Dimana
Pencarian data diambil didaerah Bandung.
5. Kapan

Proses pembuatan buku *pop up* ini memiliki jangka waktu Januari 2017 hingga Juli 2017.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang buku bergambar *pop up* untuk memperkenalkan ulang dan menarik kembali minat anak-anak pada permainan Sunda.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Obsevasi

Menurut Sarwono (2006:224) obsevasi merupakan kegiatan pencatatan sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

Penulis mendapatkan data dengan melihat secara langsung pelaku yang bermain permainan tradisional serta cara memainkannya.

2. Wawancara

Menurut Soewardikoen (2013:20) wawancara lebih dari sekedar percakapan biasa, wawancara selalu ada tujuan. Pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan sedemikian rupa untuk mendapatkan topik yang diminati dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

Wawancara dilakukan pada ahli buku anak untuk mengetahui buku yang diminati oleh anak, *engineer paper* untuk mengetahui data tentang teknik *pop up*, psikolog anak untuk mendapatkan data tentang manfaat dari permainan tradisional dan komunitas Hong untuk mendapatkan data permainan tradisional Sunda.

3. Metode studi pustaka

Menurut Nazir (1988:111), Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan penelaahan terhadap buku-buku, literature, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data-data terkait perancangan dari berbagai sumber seperti referensi buku, e-book dan literatur yang masih memiliki hubungan yang terkait untuk kebutuhan penyusunan laporan tugas akhir.

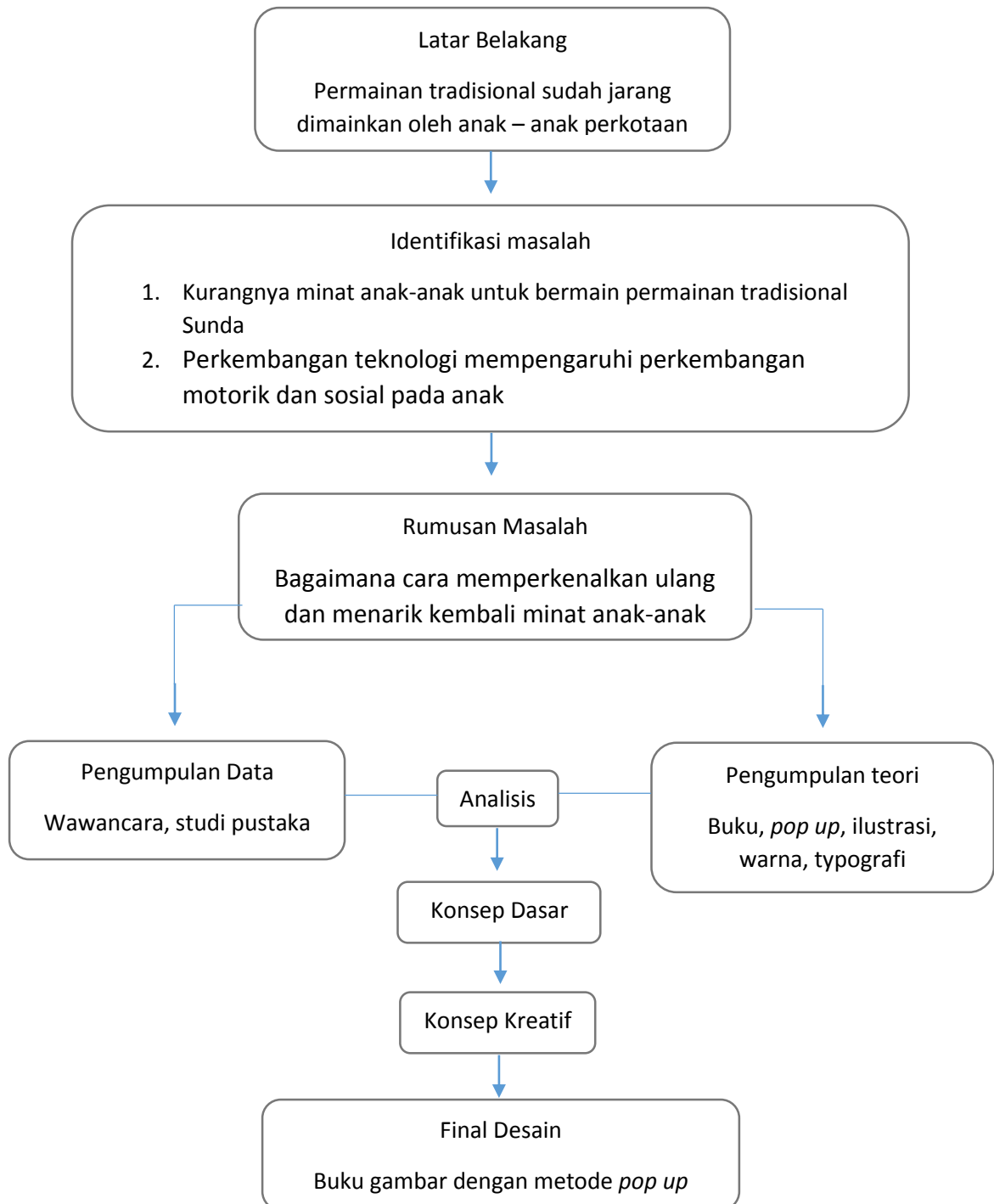
1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks

Menurut Soewardikoen (2013:50) sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan.

Analisis matriks perbandingan akan dilakukan dengan tujuan mendapatkan data-data yang mempermudah dalam penarikan kesimpulan terkait kekurangan dan kelebihan dari beberapa buku untuk tujuan perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1: kerangka perancangan
Sumber: dokumentasi pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, pengumpulan data, metode analisis, skema perancangan dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan tentang teori atau dasar pemikiran tentang permainan tradisional, tentang perkembangan anak, ilustrasi, buku bergambar, teknik *pop up* yang berkaitan dalam perancangan.

BAB III DATA ANALISIS

Menjelaskan yang berhubungan dengan objek perancangan. Seperti lembaga yang bekerja sama, hasil wawancara, tentang buku permainan anak tradisional, hasil analisis matriks perbandingan untuk acuan gambar dan acuan teknik *pop up*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep visual dan konsep media yang digunakan dalam perancangan. Hasil perancangan dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang dibuat.