

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Permasalahan**

Saat ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, bahkan sudah mulai ditinggalkan dan dilupakan. Pada zaman sekarang, terjadinya kesenjangan sosial antara masyarakat ekonomi menengah ke bawah dengan menengah ke atas berdampak pada anggapan bahwa permainan tradisional hanya untuk kalangan menengah ke bawah. Hal ini membuat permainan tradisional kurang disegani oleh anak-anak daerah perkotaan.

Anak-anak cenderung lebih memilih permainan modern seperti yang ada di ponsel. Padahal, dalam permainan tradisional tersimpan makna untuk menumbuhkan kebersamaan dengan anak di lingkungan sekitar. Dan di dalam permainan tradisional tertentu terdapat nilai sejarah yang dapat memberi pengetahuan kepada anak.

Ada banyak permainan tradisional, yaitu Petak Umpet, Engklek, Gobag Sodor, Cublak-cublak Suweng, Ular Naga, Gundu, Bola Bekel, Lompat Tali, dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi yang pesat juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional tersebut tak lagi menjadi permainan favorit anak zaman sekarang. Selain itu, mulai berkurangnya lahan bermain untuk anak-anak juga merupakan salah satu alasan anak-anak mulai meninggalkannya.

Hosni Bimo Wicaksono, seorang pendidik bidang Wisata Budaya Kampung Dolanan mengatakan, ada beberapa faktor yang menyebabkan permainan tradisional mulai tenggelam di masyarakat. Faktor-faktor tersebut di antaranya karena zaman sudah semakin modern sehingga menuntut untuk lebih dekat dengan produk berteknologi. Semakin sedikitnya para pengrajin membuat produk permainan tradisional. Juga alasan para orang tua yang khawatir akan keselamatan anak atau karena gengsi semata.

Setelah melakukan wawancara ke anak-anak SD di lingkup Kota Semarang, diketahui mereka jarang memainkan permainan tradisional di lingkungan sekolah. Mereka hanya bermain lari-larian keliling lapangan bersama teman di sekolah saat jam istirahat. Di lingkungan rumah, mereka juga jarang melakukan permainan tradisional. Mereka keluar rumah hanya untuk kumpul bersama teman tetapi tidak memainkan permainan tradisional.

Empat dari 7 anak SD di lingkup Kota Semarang yang rata-rata sudah dibekali gadget oleh orangtua mereka tidak mengetahui apa itu permainan ular naga. Sisanya mengetahui permainan ini tetapi sudah sangat jarang memainkannya di lingkungan tempat tinggal mereka maupun lingkungan sekolah. Karena sudah dibekali gadget, anak-anak lebih sering menghabiskan waktu di rumah dengan bermain gadget. Padahal dengan bermain permainan tradisional ular naga, anak-anak dapat berkumpul bersama dengan teman-temannya di tempat tinggal mereka.

Ular naga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang bersifat turun-temurun. Tidak diketahui kapan tepatnya permainan tradisional ular naga ini terbentuk. Berdasarkan buku yang berjudul Folklor Betawi, permainan ular naga berasal dari Jakarta karena daerah asal permainan ini adalah dari provinsi tempat bernaungnya keturunan Betawi. Permainan tradisional ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah.

Cara memainkan ular naga adalah anak-anak berjumlah 5-10 orang berkumpul menjadi satu barisan, diantara barisan tersebut dipilih tiga anak yang bertubuh besar. Dua dari mereka akan menjadi gerbang dengan saling berpegangan tangan ke atas seperti membuat terowongan, dan satunya akan menjadi induk bagi barisan anak-anak lainnya. Yang menarik dari permainan ular naga adalah ketika anak-anak berbaris melewati gerbang, mereka menyanyikan lagu:

*Ular naga panjangnya bukan kepalang  
Menjalar-jalar selalu kian kemari  
Umpan yang lezat, itu yang dicari  
Kini dianya yang terbelakang*

Setiap lagu selesai akan ada satu anak yang tertangkap, tidak harus yang paling belakang barisan, asalkan lagu selesai di bagian anak yang tepat di bawah gerbang. Setelah tertangkap, kedua penjaga gerbang akan menanyakan kepada anak yang tertangkap. Jika dia menjawab salah maka sudah diputuskan dia harus berdiri di belakang gerbang yang kanan atau kiri. Begitu seterusnya sampai sang induk kehabisan barisan dan permainan selesai.

Dalam permainan ular naga selain terdapat kegembiraan bersama, permainan ini juga mengajarkan untuk bersosialisasi dan kekompakan, saling membantu agar tidak terlepas gerak meliuk sang ular naga. Saat berbaris menyerupai naga, anak-anak diajarkan untuk disiplin dalam antrian. Tidak perlu berdesakkan karena mereka akan mendapat

gilirannya. Melatih anak disiplin dan tahu aturan hukum, sehingga jika bersalah harus bisa menerima konsekuensi dari kesalahannya.

Saat menyanyikan lagu ular naga, dapat membantu melatih kemampuan dasar anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengikuti arah. Lagu anak mempercepat kesadaran fonetik, yaitu ilmu yang mempelajari bunyi bahasa yang diproduksi oleh manusia sebagai pembeda makna dalam suatu bahasa yang meningkatkan pemahaman anak terhadap kata, membaca, dan kemampuan menulis.

Terdapat nilai yang terkandung dalam permainan tradisional ular naga, yaitu kita diajarkan untuk menghargai apa yang kita miliki dan orang lain, menjadi pemimpin yang baik bagi diri sendiri dan orang lain untuk mencapai kehidupan yang harmonis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang komunikasi visual untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional ular naga kepada anak?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak khususnya permainan Ular Naga. Karena di sekolah, mereka sudah jarang memainkan permainan tradisional dan cenderung tidak mengetahui apa itu Ular Naga.

### **1.3.2 Manfaat**

Manfaat yang didapat dari perancangan yang dihasilkan, bagi:

#### **a. Masyarakat**

Mengajak masyarakat khususnya anak-anak untuk mengenal kembali permainan tradisional Ular Naga yang sudah jarang dimainkan karena cenderung bermain permainan di ponsel.

#### **b. Institusi**

Diharapkan mampu menambah referensi yang baik bagi institusi tentang perancangan komunikasi visual pengenalan kembali permainan tradisional.

#### **c. Diri Sendiri**

Mendapat pengetahuan dalam membuat perancangan yang efektif agar anak-anak mengenal kembali permainan tradisional.

## 1.4 Metodologi Perancangan

### 1.4.1 User Research

Target pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Anak-anak di Indonesia dengan umur 7-9 tahun.
- Jarang memainkan permainan tradisional.
- Belum tahu tentang permainan tradisional Ular Naga.

### 1.4.2 Insight

Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapat beberapa *insight* sebagai berikut:

- a. Permainan tradisional ular naga memiliki nilai dan manfaat.
- b. Permainan tradisional merupakan suatu kebudayaan yang harus dilestarikan.
- c. Media buku cerita bergambar interaktif merupakan kebutuhan anak untuk belajar dan berkembang.

### 1.4.3 Background Research

Perkembangan teknologi yang pesat, juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional tak lagi menjadi permainan favorit anak zaman sekarang. Selain itu, mulai berkurangnya lahan bermain untuk anak-anak juga merupakan salah satu alasan anak-anak mulai meninggalkannya. Maka dari itu, penulis merancang sebuah komunikasi visual dalam bentuk buku bergambar untuk memperkenalkan kembali permainan Ular Naga kepada anak-anak.

Metode untuk mengumpulkan data perancangan ini menggunakan studi pustaka, wawancara, dan observasi *offline*.

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi relevan yang terpercaya dari artikel, jurnal, atau skripsi, buku, maupun internet yang berkaitan dengan masalah atau topik yang dibahas.

Mewawancarai guru, dan anak-anak SD di lingkup Kota Semarang untuk menggali informasi yang mendalam mengenai aktivitas anak-anak apakah masih memainkan permainan tradisional atau tidak di lingkungan sekolah maupun tempat tinggal mereka.

Observasi *offline* digunakan untuk mengetahui keadaan lokasi yang diamati di lingkungan sekolah SD PL Xaverius Semarang yang tepat sasaran terhadap target audiens yang merupakan anak-anak.

#### 1.4.4 Initial Concept

Setelah penulis melakukan pengamatan dan mendapatkan data hasil riset, penulis berencana untuk membuat perancangan komunikasi visual berbentuk buku cerita bergambar yang dapat memperkenalkan kembali anak-anak kepada permainan tradisional Ular Naga.

#### 1.5 Skema Perancangan



Bagan 1.1 Skema Perancangan

#### 1.6 Tinjauan Pustaka

##### 1.6.1 Definisi Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai tersendiri yang terkandung didalamnya, bersifat turun-temurun, seperti permainan tradisional ular naga. Menurut Novi Mulyani dalam Widyawati (2018:15) permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang turun temurun yang perlu dilestarikan karena terkandung nilai kearifan lokal didalamnya.

Menurut Marzoan & Hamidi (2017), permainan tradisional dikenal dengan permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk melestarikan hubungan dan kenyamanan sosial.

### **1.6.2 Faktor Tenggelamnya Permainan Tradisional**

Menurut Hosni Bimo Wicaksono dalam (Marlina, 2014), seorang pendidik bidang Wisata Budaya Kampung Dolanan, mengatakan ada beberapa faktor yang menyebabkan permainan tradisional mulai tenggelam di masyarakat, yaitu:

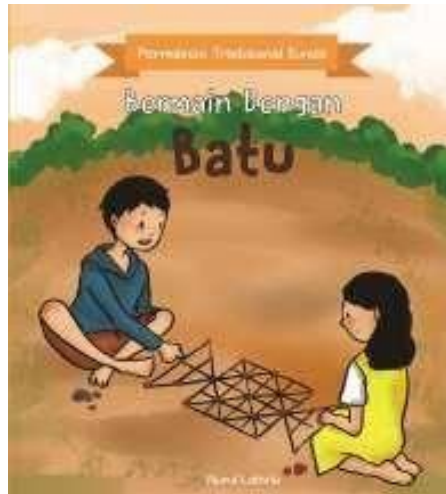
1. Karena zaman sudah semakin modern sehingga menuntut untuk lebih dekat dengan produk berteknologi.
2. Semakin sedikitnya para pengrajin membuat produk permainan tradisional.
3. Dan alasan para orang tua yang khawatir akan keselamatan anak dan gengsi semata.

### **1.6.3 Definisi Buku Bergambar**

Buku bergambar adalah salah satu jenis buku yang didalamnya berisi ilustrasi yang memberikan rasa kesenangan, pemahaman dan minat baca pada pembacanya serta memiliki peranan penting untuk pembelajaran sastra anak-anak karena ada gambar dan kata-kata yang saling bersisian (Fang, 1996:130).

## **1.7 Studi Komparasi**

- a. Sebuah jurnal milik Nurul Lathifa, Patra Aditia, S.Ds., Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds. (2015), berjudul “Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak” yang merancang media berupa buku untuk mengenalkan permainan tradisional Jawa Barat dengan batu sebagai alat bermain. Dalam perancangan tersebut, menggunakan media batu sebagai alat bermain, dan isi buku tersebut adalah mengenalkan permainan tradisional. Persamaan dari perancangan ini dengan perancangan yang akan saya buat adalah sama-sama menggunakan ilustrasi kartun dalam membuat buku, karena target anak-anak. Kalau perancangan ini mengajak anak-anak atau pembaca untuk menggunakan batu sebagai alat bermain, tetapi saya menggunakan media papercraft untuk mengajak sekaligus melatih perkembangan anak.



Gambar 1.2 Perancangan Buku Bergambar karya Nurul, dkk.

Sumber: [openlibrary.telkomuniversity.ac.id](http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id)

- b. Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional karya Jessica Christie Ranciu, dkk. Yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Dan Penanaman Nilai Etika Dasar”. Memperkenalkan permainan tradisional untuk anak-anak dalam bentuk buku ilustrasi. Membahas tentang macam-macam permainan tradisional di Indonesia karena sudah sangat jarang dimainkan anak-anak. Perancangan ini memiliki persamaan dengan perancangan yang akan saya buat yaitu menggunakan ilustrasi gaya kartun untuk anak-anak. Yang tidak sama dengan perancangan yang akan saya buat adalah media interaktif. Perancangan karya Jessica ini hanya berupa gambar untuk memperkenalkan permainan tradisional.



Gambar 1.3 Perancangan Buku Ilustrasi karya Jessica, dkk.

Sumber: [media.neliti.com](http://media.neliti.com)