

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Fenomena makin tersingkirnya permainan tradisional untuk dimainkan anak-anak terutama anak usia sekolah dasar (dengan rentang usia 7 -12 tahun) menimbulkan keprihatinan. Keprihatinan ini lebih banyak didasari karena adanya pemahaman dan keyakinan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang positive bagi anak seperti dapat melatih ketrampilan fisik, mendorong anak menjadi lebih aktif dan kreatif, belajar bekerjasama dan manfaat lain yang dibutuhkan sebagai stimulus untuk pembentukan karakter positif anak.

Lebih jauh, menilik kondisi secara umum disadari maupun tidak permainan tradisional yang sudah di kenal sejak masa kanak-kanak terutama bagi mereka yang belum begitu mengenal gawai seperti jaman sekarang banyak memuat nilai-nilai yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter manusia seperti diuraikan oleh Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas.

Fenomena tersingkirnya permainan tradisional ini ditandai dengan menurunnya minat untuk memainkan permainan tradisional, tidak memiliki kemampuan memainkan permainan tradisional, bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak mengetahui jenis/ nama permainan tradisional karena mereka tidak lagi

memainkan ataupun tidak pernah diperkenalkan oleh lingkungan terdekat mereka. Kondisi tersebut diperparah dengan adanya kecenderungan orang tua jaman modern yang lebih suka dan bangga bila anak-anak mereka berkutat dengan gawai yang mereka anggap lebih canggih dan lebih kekinian.

Banyak pihak membuktikan bahwa anak-anak yang lebih sering memainkan permainan modern memiliki kecenderungan kehilangan atau paling tidak mengalami penurunan kualitas karakter dan nilai-nilai positif seperti kerjasama, komunikasi, kebersamaan, persatuan, semangat berjuang dan lain-lain. Anak-anak yang lebih suka memainkan permainan modern melalui gawai cenderung lebih suka dengan kesendirian, egois dan tidak mau repot. Selain karena mereka harus menyediakan peralatan permainan secara fisik, beberapa jenis permainan tradisional juga membutuhkan ruang yang cukup serta beberapa partner bermain, yang belum tentu bisa mereka temukan pada masa sekarang, untuk bisa memainkannya.

Berbeda dengan permainan tradisional yang membutuhkan ketersediaan alat permainan, ruang maupun partner secara fisik yang tentu lebih merepotkan, permainan modern yang banyak diperkenalkan melalui gawai memiliki kelebihan yang dapat menutupi kekurangan permainan tradisional diantaranya; tidak selalu membutuhkan peralatan fisik karena biasanya aplikasi permainan sudah dilengkapi dengan peralatan permainan virtual, tidak membutuhkan ruang bermain yang luas, tidak memerlukan partner bermain nyata, bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun selama anak memiliki gawai maupun aplikasi permainan dan lain-lain.

Dari sekian banyak permainan tradisional yang dikenal di Indonesia ada salah satu permainan yang dimasa lalu banyak dimainkan oleh anak-anak Indonesia tidak hanya karena mudah dan menyenangkan namun juga karena permainan ini memiliki manfaat dan kandungan nilai positif yang besar yaitu permainan congklak yang juga dikenal dengan nama mancala (bahasa Inggris), Dakon/dhakonan (Jawa), Congkak (Sumatra), Makaotan (Sulawesi) dan di Lampung dikenal dengan nama Dentuman Lamban.

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan permainan yang dinamakan papan congklak dan sejumlah bijian/ butiran yang dinamakan biji atau buah congklak. Beberapa manfaat dari memainkan congklak seperti diuraikan diantaranya ¹Siregar; (2014: 119 -128) adalah melatih logika matematis, mengatur strategi, kejelian dan daya ingat yang kuat untuk mengatur permainan serta mengasah kemampuan interaksi.

Guna menjawab keprihatinan terkait makin tersingkirnya permainan tradisional di kalangan anak-anak, dengan mempertimbangkan manfaat positif yang dapat diperoleh anak-anak melalui permainan congklak, penulis tertarik melakukan penelitian guna menemukan solusi untuk tidak hanya untuk sekedar ikut melestarikan permainan tradisional utamanya permainan congklak tetapi juga mencari solusi untuk menciptakan media permainan congklak yang kreatif dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

¹ Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128.

B. Identifikasi masalah

- 1) Makin banyaknya anak yang kurang memiliki minat untuk memainkan permainan tradisional salah satunya permainan congklak;
- 2) Banyaknya anak yang memiliki pengetahuan yang minim bahkan tidak tahu sama sekali tentang permainan congklak;
- 3) Media permainan congklak yang ada saat ini kurang praktis untuk dibawa berpindah tempat;
- 4) Media permainan congklak yang ada saat ini belum disertai informasi tentang permainan congklak.

C. Rumusan masalah

Bagaimana membuat perancangan komunikasi visual untuk mengenalkan kembali permainan tradisional congklak melalui buku pop up *Mancala Game Book*?

D. Ruang Lingkup

Perancangan desain visual ini ditujukan bagi anak-anak usia 7-12 tahun (anak usia sekolah dasar) yang tidak memiliki pengetahuan cukup tentang tata cara permainan congklak secara mandiri.

E. Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan kembali permainan tradisional congklak kepada anak usia 7-12 tahun

2. Sebagai bahan literasi untuk mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa
3. Mengembangkan pengetahuan yang sudah ada

F. Cara pengumpulan dan analisis data

1) Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data terkait aspek imaji, pembuat dan pemirsa dalam perancangan ini dilakukan melalui:

a. Pengamatan

Pengamatan terhadap aspek imaji dilakukan melalui pengamatan terhadap media/ alat permainan congklak yang sudah ada saat ini untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan akan sebisa mungkin dipertahankan sedangkan kekurangan akan ditutup dengan desain yang baru.

b. Kuestioner

Metode kuestioner dilakukan untuk mendapatkan data terutama untuk data yang terkait dengan aspek pembuat, kuesioner dilakukan untuk dua sampel populasi yaitu:

- i. Anak-anak usia sekolah dasar (usia 7 -12 tahun) yang berada disekitar kota semarang
- ii. Orang tua yang memiliki anak usia 7 – 12 tahun yang berada di sekitar kota semarang

c. Wawancara

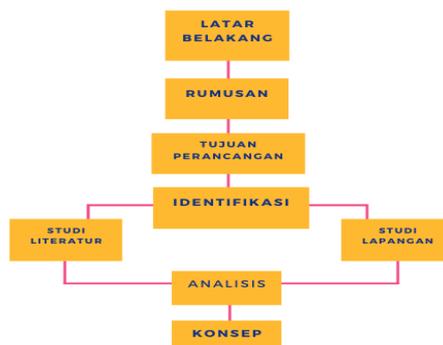
Teknik wawancara dalam perancangan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang terkait dengan aspek pembuat dan pemirsa. Wawancara dilakukan dengan dua skema yaitu wawancara terstruktur dan wawancara mendalam. Untuk wawancara mendalam dilakukan kepada:

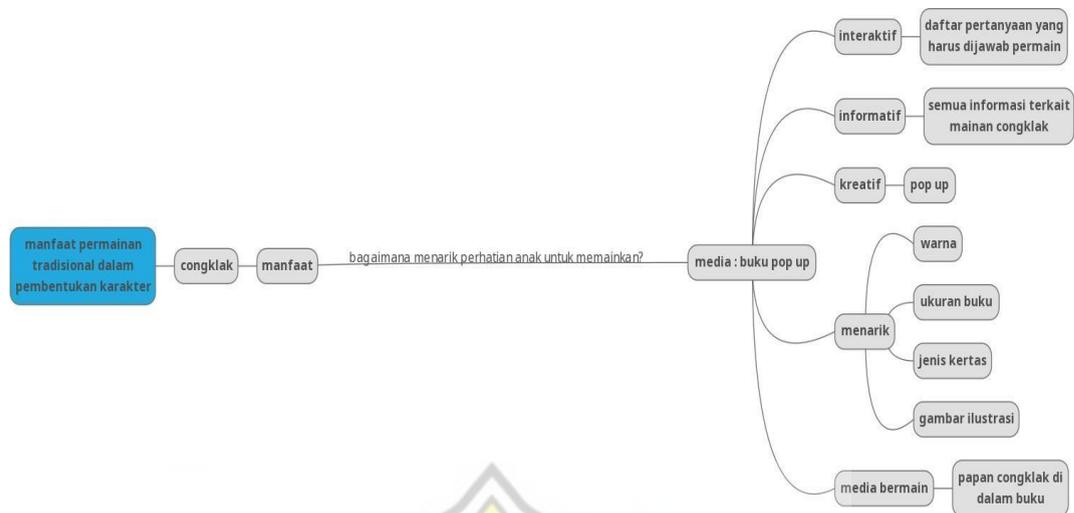
- ✓ Anak-anak usia sekolah dasar (usia 7 -12 tahun) yang berada disekitar kota Semarang.
- ✓ Orang tua yang memiliki anak usia 7 – 12 tahun yang berada di sekitar kota Semarang.

2) Analisis data

Analisis SWOT dipilih penulis dalam proses perancangan ini sebab dapat mencakup hasil analisis faktor internal dan eksternal dalam satu tahap Analisa dengan hasil yang cukup akurat.

G. Kerangka Perancangan





H. Sistematika penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

I. BAB I: Pendahuluan

Bab I berisi tentang pembahasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan sistematika penulisan

II. BAB II: Dasar Pemikiran

BAB II membahas tentang berbagai teori baik definisi maupun teori lain yang berkaitan dengan pembahasan. Teori dapat berasal dari kutipan pendapat ahli maupun definisi yang sudah dipandang sebagai kebenaran umum.

III. BAB III: Strategi Komunikasi Perancangan

Bab III berisi tentang penjabaran jenis penelitian, metode pengumpulan dan pengolahan data serta prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

IV. BAB IV: Strategi dan hasil perancangan

BAB IV memuat tentang dua sub pokok bahasan yaitu:

- 4.1 Strategi yang didalamnya memuat strategi pesan, strategi kreatif, strategi visual dan strategi media
- 4.2 Hasil perancangan

V. BAB V: Kesimpulan dan penutup

Kesimpulan dan penutup berisi tentang masukan dan saran yang diperoleh pada waktu sidang sebagai penyempurnaan hasil perancangan

