

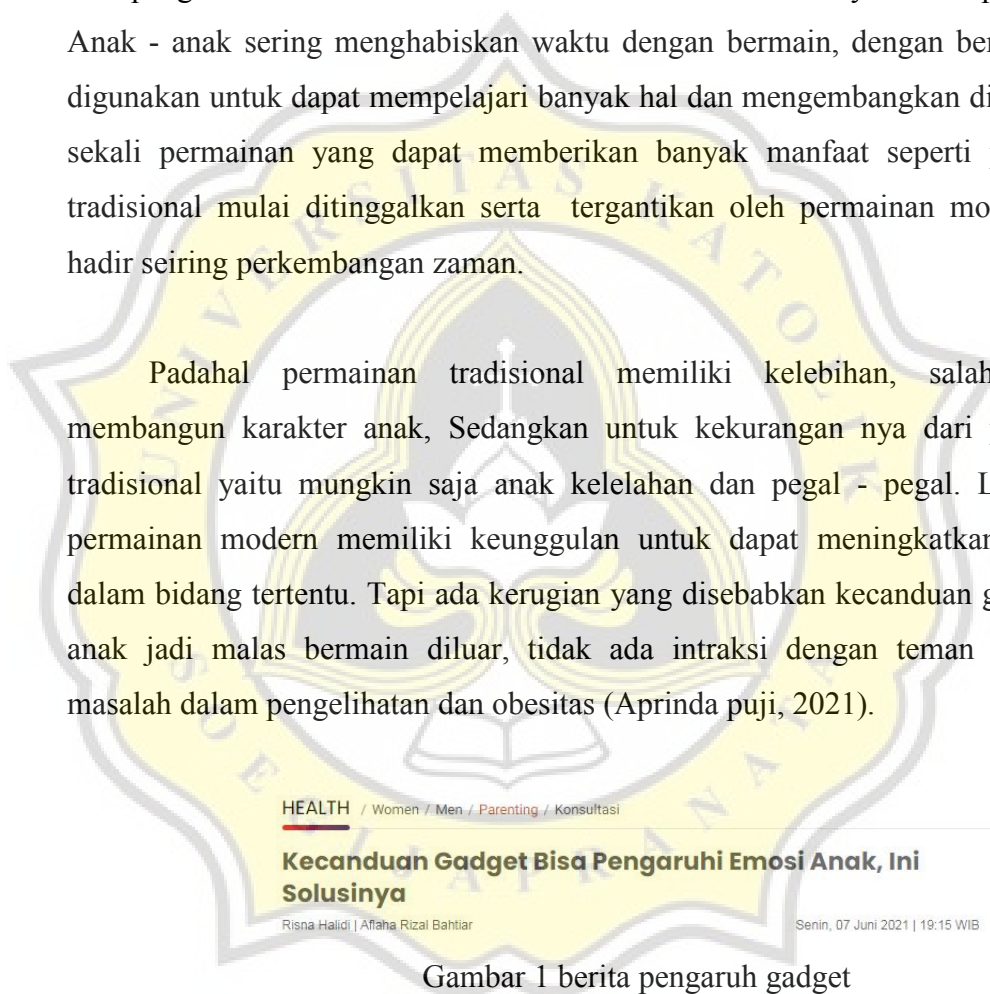
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi di masa sekarang juga dapat mempengaruhi hiburan untuk anak - anak salah satu contohnya adalah permainan. Anak - anak sering menghabiskan waktu dengan bermain, dengan bermain bisa digunakan untuk dapat mempelajari banyak hal dan mengembangkan diri. Sayangnya sekali permainan yang dapat memberikan banyak manfaat seperti permainan tradisional mulai ditinggalkan serta tergantikan oleh permainan modern yang hadir seiring perkembangan zaman.

Padahal permainan tradisional memiliki kelebihan, salah satunya membangun karakter anak, Sedangkan untuk kekurangannya dari permainan tradisional yaitu mungkin saja anak kelelahan dan pegal - pegal. Lalu untuk permainan modern memiliki keunggulan untuk dapat meningkatkan keahlian dalam bidang tertentu. Tapi ada kerugian yang disebabkan kecanduan game yaitu anak jadi malas bermain diluar, tidak ada intraksi dengan teman seusianya, masalah dalam pengelihatannya dan obesitas (Aprinda puji, 2021).



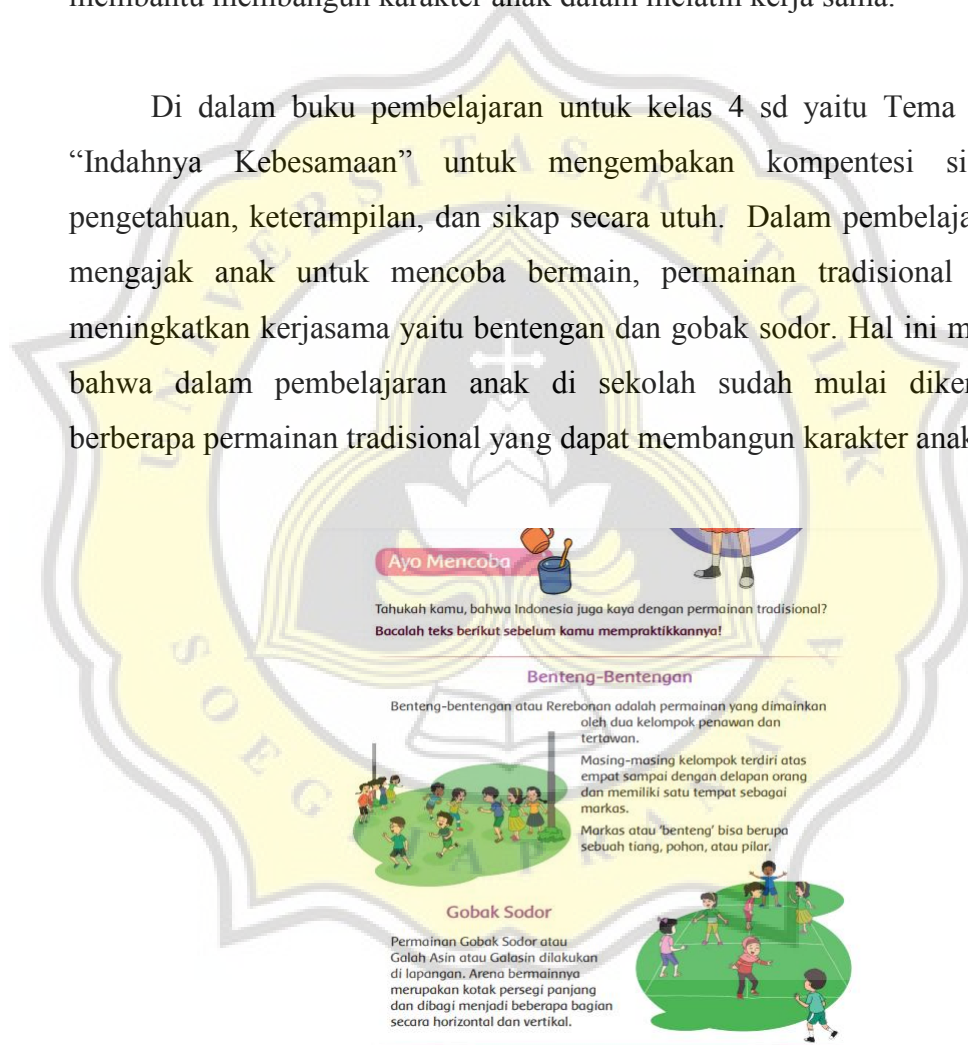
Gambar 1 berita pengaruh gadget

Dalam artikel berita tersebut dijelaskan pengaruh buruk dari anak jika dibiarkan terus menerus menggunakan gadget. Dalam perkembangan karakter, anak yang mulai melakukan sifat buruk seperti marah dan mengamuk jika di tidak bolehkan bermain gadget. Anak yang sudah mulai ketagihan game di gadget

akan lebih tidak peduli dengan sekitarnya mudah merasa cemas dan kesepian. (Halidi & Bantar, 2021)

Permainan tradisional khususnya di Indonesia sangat beragam jenisnya seperti bentengan, petak umpet, gobak sodor, congklak, bakiak, bola bekel, gundu, boi - boian, dan masih ada yang banyak lainnya. Salah satu permainan yang populer pada zaman dahulu adalah gobak sodor, permainan tersebut dapat membantu membangun karakter anak dalam melatih kerja sama.

Di dalam buku pembelajaran untuk kelas 4 SD yaitu Tema 1 mengenai "Indahnya Kebesamaan" untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Dalam pembelajaran tersebut mengajak anak untuk mencoba bermain, permainan tradisional yang dapat meningkatkan kerjasama yaitu bentengan dan gobak sodor. Hal ini menyatakan bahwa dalam pembelajaran anak di sekolah sudah mulai dikenalkan oleh beberapa permainan tradisional yang dapat membangun karakter anak.



Gambar 2 buku tema 1 kelas 4

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengamati secara langsung anak saat memainkan permainan gobak sodor lalu dilakukan penilaian

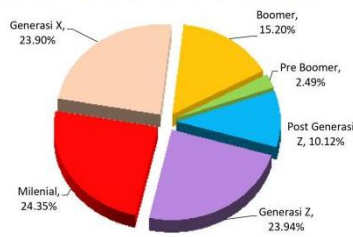
kemampuan kerjasama anak dalam tes awal, siklus 1 dan siklus 2. Lalu setelah melakukan penelitian tersebut didapati anak - anak yang kurang paham mengenai berkerjasama dalam sebuah kelompok semakin kecil, setelah selesai melalui siklus 2 indikator minimal ketuntasan sebesar 75% ini menandakan pembelajaran melalui permainan gobak sodor dapat meningkatkan kerjasama anak dan berpengaruh dalam sikap sosial anak. (Nurul & Dwi, 2020)

Di perancangan ini untuk menanggapi permasalahan permainan tradisional yang mulai tergantikan oleh permainan modern. Bagaimana cara untuk memperkenalkan keseruan permainan tradisional yang dapat melatih karakter anak dalam bekerja sama dalam sebuah tim. Jika memperkenalkan permainan tradisional melalui sebuah event yang sangat besar akan sangat sulit dikarenakan situasi pandemi saat ini.

Pada usia anak -anak di usia 7 hingga 12 tahun adalah masa pertumbuhan dan perkembangan, pada usia tersebut anak - anak cenderung menghabiskan sebagian penuh waktunya untuk bermain. Menurut penjelasan dokter spesialis anak konsultan tumbuh kembang yaitu DR dr Soedjatmiko SpA(K) Msi mengatakan anak -anak pada usia tersebut mengalami proses transformasi yang paling intens dalam hidupnya pada tahap ini mereka sedang mengembangkan kemampuan serta pengetahuan seiring dengan pertumbuhan fisik mereka. (Handayani, 2016)

Perancangan ini berfokus kepada anak sekolah yang berada di daerah perkotaan mulai berkembang dan masih memiliki beberapa lahan kosong atau lapangan yang dapat digunakan anak - anak bermain. Kota - kota kecil di Indonesia yang menjadi sasaran untuk perancangan ini salah satunya kota Pati yang mulai berkembang.

Gambar 5.
Komposisi Penduduk Kabupaten Pati Menurut Generasi, SP2020



Catatan : Tidak memasukkan penduduk tanpa keterangan umur (TT)



Gambar 3 data penduduk kabupaten pati

Media yang dipilih adalah buku komik dengan harapan perancangan dapat menjadi opsi untuk memilih bacaan untuk buku komik di Indonesia. Komik dapat membantu untuk meningkatkan minat baca dari anak-anak dengan adanya gambar membuat membaca menjadi menyenangkan. Tulisan-tulisan pendek yang ada di komik memudahkan anak membaca serta memahami lebih banyak kosakata untuk anak, komik juga sebagai media belajar untuk anak-anak karena komik seringkali menyelipkan nilai-nilai kebaikan untuk anak (Vania Rossa, 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan dapat diidentifikasi masalah, yaitu :

1. Anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern.

2. Banyak manfaat dan keunggulan dari permainan tradisional salah satunya membangun karakter dari kerja sama tim di permainan tradisional gobak sodor yang tidak ada di permainan modern.
3. Perancangan media komik yang sesuai untuk mengajak anak - anak mengenal tentang keseruan bermain permainan tradisional gobak sodor.

1.3 Batasan Perancangan

Pada perancang ini memiliki ruang lingkup batasan supaya perancangan ini tidak terlalu luas cakupnya dan keluar dari tema yang sudah ditentukan, batasan terbagi menjadi dua, yaitu :

a) Perancangan

- Perancangan ini digunakan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional gobak sodor sebagai salah satu permainan tradisional yang dapat membangun karakter anak dari kerjasama tim.
- Membuat sebuah desain dan cerita komik yang dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh target sasaran pada usia anak - anak 7 -12 tahun.

b) Target dan Sasaran

a. Geografis :

- Primer : anak yang bersekolah di Jawa tepatnya perkotaan kecil yang berkembang seperti kota Pati.
- Sekunder : anak yang bersekolah di seluruh daerah Indonesia.

b. Demografis :

- Primer : anak - anak sekolah usia 7- 12 tahun, sering menggunakan gawai dan laki - laki.
- Sekunder : anak - anak sekolah usia 7- 12 tahun, sering menggunakan gawai dan perempuan.

c. Psikografis :

- Primer : anak - anak yang menyukai permainan dan hal baru.
- Sekunder : rasa penasaran tinggi mengenai sesuatu yang menarik perhatian.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah dari latar belakang bisa didapat rumusan masalah, yaitu:

- Bagaimana perancangan komik yang tepat untuk mengajak anak - anak dapat mengenal permainan tradisional gobak sodor ?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini setelah melihat latar belakang dan mengidentifikasi masalah yang terjadi, yaitu :

- Dapat memperkenalkan permainan tradisional gobak sodor dari media komik untuk anak usia 7 -12 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini untuk masyarakat, institusi, perancang / praktisi, yaitu :

1. Masyarakat

Mengajak masyarakat khususnya anak - anak usia 7 - 12 tahun untuk dapat mengenal keunggulan bermain permainan tradisional *gobak sodor* untuk melatih kerjasama tim serta dapat meningkatkan minat baca anak.

2. Institusi

Diharapkan perancangan ini dapat digunakan sebagai bahan literasi bagi mahasiswa yang ingin mengangkat tema yang serupa, dapat juga sebagai referensi sebagai salah satu perancangan dibidang komunikasi visual mengenai permainan tradisional.

3. Perancang/ praktisi

Mendapatkan pengetahuan untuk membuat perancangan yang dapat membuat anak - anak setidaknya mengenal atau mengingat kembali permainan tradisional.

1.7 Kerangka Perancangan



Tabel 1 kerangka perancangan

1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *desing thinking* agar dapat mendefinikan kembali masalah yang diangkat supaya dapat memperoleh strategi dan solusi alternatif untuk dapat menyelesaikan masalah.

1. *Emphatise* : berawal dari mengumpulkan data mengenai permasalahan anak - anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebi memilih permainan modern.
2. *Define* : setelah mengumpulkan data mengenai permasalahan pada tahap ini akan melakukan analisis agar memperoleh inti dari permasalahan tersebut yaitu mengajak anak - anak untuk mengenal kembali permainan tradisional *gobak sodor*.

3. *Ideate* : memikirkan cara untuk menyelesaikan masalah dengan ide yang terpikirkan yaitu membuat perancangan desain komik untuk mengenalkan kembali permainan tradisional *gobak sodor*.
4. *Prototype* : merancang lalu menerapkan ide yang sudah ada untuk melakukan pemecahan masalah dari tema yang diangkat untuk menarik target sasaran.
5. *Test* : setelah melalui tahap Prototype dapat di peroleh hasil dari data mengenai penggunaan media yang dipilih, hal tersebut dilakukan di luar jadwal tugas akhir.

