

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

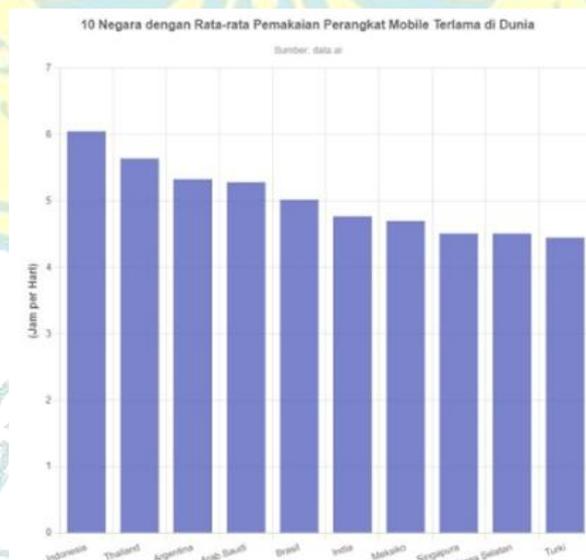
Salah satu ragam hasil kebudayaan yang tumbuh di Indonesia adalah permainan tradisional. Menurut peneliti Mohamad Zaini Alif, terdapat 2.600 permainan tradisional yang ada di Indonesia, salah satunya permainan tradisional Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng, Ampar-Ampar Pisang dan lain-lain. Permainan tradisional biasanya hanya menggunakan peralatan dan bahan sederhana mudah didapat dan sempat mewarnai dunia anak-anak Indonesia sejak lama sebelum hadirnya gadget. Seorang ahli Psikologi bernama Jean Piaget (1962) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang sehingga dilakukan berulang-ulang sepanjang hari dimana terkadang anak memerlukan teman untuk berinteraksi.

Melalui bermain khususnya permainan tradisional Indonesia, anak Indonesia dapat merangsang perkembangannya seperti perkembangan sosio-emosional, bahasa, kognitif, dan lainnya. Permainan tradisional Indonesia juga memiliki nilai yang positif seperti melatih kekompakan, kebersamaan, gotong royong, hingga saling menghargai. Menurut Ayu Rifka Sitoresmi pada laman *liputan6.com*, seiring waktu permainan tradisional Indonesia kini sudah jarang dimainkan bahkan anak-anak ada yang tidak pernah

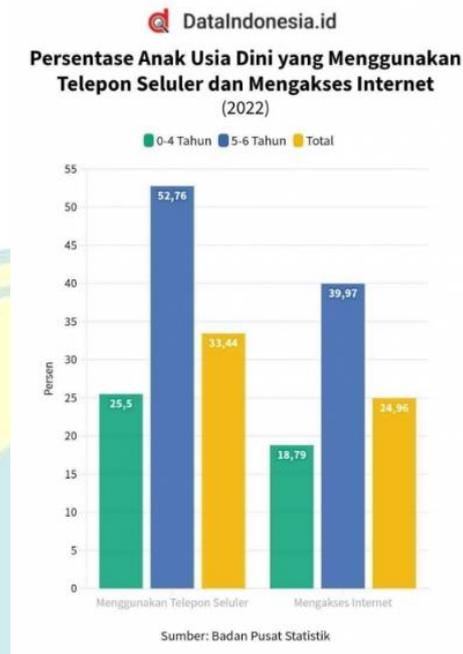
memainkan setelah mengenal gadget dimana didalamnya terdapat *game online* yang menggunakan jaringan internet.

Game online menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams pada laman *dailysocial.id* adalah teknologi, dan bukan *genre game*. Pada awalnya di tahun 1969 *game online* terdapat di komputer yang tujuannya untuk pendidikan di perguruan tinggi. *Game online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1997 menggunakan perangkat Nokia dengan tampilan sederhana dalam segi grafis dan fitur. Perangkat tersebut dapat memunculkan minat sebagai hiburan masyarakat Indonesia yang lama kelamaan dapat menimbulkan kecanduan pada gadget.

Melansir laporan *State of Mobile 2024* yang diluncurkan oleh data ai. Indonesia merupakan negara dengan rata-rata penggunaan perangkat gadget terlama di dunia, mencapai 6,05 jam per harinya di tahun 2023.



Grafik 1. Negara Indonesia Pengguna Perangkat Gadget Terbesar
Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-jadi-negara-paling-kecanduan-hp-di-2023-BH8MU>
Diakses pada 19 Agustus 2024, pukul 13.00 WIB.



Grafik 2. Presentase Anak Usia Dini Yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet

Sumber: https://www.kompasiana.com/muhammadfauzil3605/6417cbc8d734ba20254e5232/dampak-perkembangan-smartphone-pada-anak-dikaitkan-dengan-sistem-komunikasi-indonesia?page=2&page_images=3
Diakses pada 5 Oktober 2024, pukul 14.38 WIB.

Menurut Muhammad Fauzil pada laman *kompasiana.com* yang melampirkan laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0 sampai 6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada tahun 2022, sementara 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5 sampai 6 tahun telah menggunakan ponsel.

Kecanduan gadget pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Menurut dr. Fadhli Rizal Makarim pada laman *halodoc.com*, anak yang kecanduan *game online* mengakibatkan dampak negatif seperti tidak adanya keinginan untuk perawatan diri, kehilangan minat pada sekolah, menurunnya minat baca, hobi, dan hubungan

atau sosial, serta mengalami perubahan struktur otak pre-frontal cortex dan fungsi otak.

Maka peneliti akan menampilkan penelitian yang berjudul “*Picture Book Yuk Kita Main! Sebagai Media Awareness Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun*” Karya tersebut akan menampilkan permainan tradisional Ular Naga untuk series pertama, Cublak-Cublak Suweng untuk series kedua, dan Ampar-Ampar Pisang untuk series ketiga. Permainan tradisional tersebut memiliki sebuah nyanyian yang baik untuk perkembangan ingatan anak dan tidak menggunakan alat atau bahan agar anak mudah memainkannya di manapun dan kapanpun.

Picture Book untuk series pertama ini membahas permainan tradisional Ular Naga. Dilansir dari laman *anakbisa.com* pada (21/8) asal usul permainan Ular Naga sulit diketahui namun, dalam buku berjudul “*Folklor Betawi*” disebutkan permainan Ular Naga asalnya dari Jakarta provinsi tempat tinggal etnis keturunan Betawi. Permainan tradisional Ular Naga lebih praktis dilakukan karena tidak memerlukan alat apa pun, dimainkan secara berkelompok, dan umumnya dimainkan di tanah lapang ataupun halaman rumah yang luas. Jumlah pemain Ular Naga umumnya lima orang atau lebih dilakukan oleh anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Uniknya, permainan tradisional Ular Naga ini mempunyai nama yang berbeda-beda di tiap daerah dengan lirik lagu yang berbeda juga.

Picture book untuk series kedua ini membahas permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng. Cublak-Cublak Suweng merupakan permainan

tradisional yang berasal dari Yogyakarta dan Jawa Tengah yang sering dimainkan oleh sekelompok anak perempuan antara 3 orang atau lebih (Aisyah, 2014). Menurut pendapat tim playplus Indonesia (2016:80), sejarah permainan Cublak-Cublak Suweng ini terkait dengan penciptaan lagu Cublak-Cublak Suweng, yang dipercaya berasal dari Walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Lirik pada lagu Cublak-Cublak Suweng merupakan salah satu bentuk karya sastra Jawa yang digunakan anak-anak untuk bermain. Mengajarkan lagu Cublak-Cublak Suweng merupakan alternatif untuk mengatasi modernisasi yang umumnya menjauhkan anak untuk memiliki moral yang baik (Triyono, 2000:12).

Picture book untuk series ketiga ini membahas permainan tradisional Ampar-Ampar Pisang. Permainan Ampar-Ampar Pisang berasal dari Kalimantan Selatan suku Banjar salah satu bentuk kearifan lokal yang ada di Indonesia (Maulida, 2020). Permainan Ampar-Ampar Pisang ini saat memainkannya menggunakan lagu Banjar. Dilansir dari laman anakbisa.com pada (11/5) menurut sejarah lagu Ampar-Ampar Pisang awalnya adalah lagu yang secara tak sengaja dinyanyikan saat masyarakat Banjar sedang membuat kue berbahan pisang yang dinamakan wadai kue khas Banjar. Cara pembuatan wadai kue khas Banjar dengan mengampar atau menyusun pisang yang diletakkan di bawah terik sinar matahari sampai pisang tampak mengeras kemudian mengeluarkan aroma manis yang khas.

Dilansir dari laman *Get Your Book Illustrations* pada Minggu (12/05), buku yang tepat untuk anak 7 sampai 11 tahun sebagai calon target pengguna

karya seni rupa peneliti adalah *picture book* karena banyak menampilkan ilustrasi yang penuh warna dan pendek-pendek ceritanya atau dibuat dalam seri agar anak-anak dapat membacanya satu demi satu.

Karya seni rupa peneliti yang berupa *picture book* tema permainan tradisional akan dibuat dengan menampilkan gambaran beberapa hasil budaya di lokasi permainan tradisional tersebut berasal yang sesuai berdasarkan beberapa sumber data yang didapat. Karya *picture book* yang dibuat peneliti selain sebagai *awareness*, bahwa hasil kebudayaan khususnya permainan tradisional salah satunya permainan Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng dan Ampar-Ampar Pisang juga perlu terus dilestarikan agar tidak punah, serta membiasakan anak untuk membaca karena banyak manfaat yang di dapat seperti meningkatkan minat baca, meningkatkan kemampuan bahasa dan dapat mengurangi dampak dari penggunaan gadget.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan "*Picture Book Yuk Kita Main! Sebagai Media Awareness Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun*" bermula saat mata kuliah Studio Desain, semester 118. Peneliti membuat sebuah topik penelitian yang serupa yaitu mengangkat tema permainan tradisional, namun menggunakan media yang berbeda yaitu animasi dengan judul "*Yuk Kita Main, Episode Bermain Petak Umpet*". Peneliti mengganti media animasi menjadi *picture book* dikarenakan media *picture book* dapat meningkatkan minat baca anak karena nantinya peneliti ingin menampilkan permainan

tradisional dan beberapa hasil ragam budaya daerah tersebut. Selain itu dilansir dari laman *Get Your Book Illustrations* pada Minggu (12/05), buku yang tepat untuk anak usia 7 sampai 11 tahun sebagai calon target pengguna karya seni rupa peneliti adalah *picture book*.

Media *picture book* juga sangat disukai oleh peneliti sewaktu kanak-kanak karena banyak menampilkan ilustrasi dan warna serta teks yang tidak begitu padat sehingga tidak membuat bosan ketika dibaca, salah satu buku cerita tersebut adalah "*Little Red Riding Hood, Sesame Street Elmo and Friend, dan The Little Prince*". Peneliti sewaktu masih kecil juga merasa lebih giat belajar Bahasa Inggris karena buku tersebut memiliki banyak visual seakan bercerita juga melatih imajinasi peneliti seperti "*Kamus Bahasa Inggris Indonesia Disney*", dan "*Learn English With Tito*". Berbeda dengan buku sekolah Bahasa Indonesia yang di dalamnya mengajarkan permainan tradisional, Namun buku tersebut sulit dipahami, kurang menarik karena gambarnya sedikit, terlalu banyak teks, sehingga dalam prakteknya banyak sekali yang terlewatkan cara bermainnya.

Kemudian saat peneliti dewasa mendapat mata kuliah Ilustrasi yang menggunakan media *picture book* pada semester 115, peneliti belajar bagaimana cara menyampaikan pesan dengan melalui gambar didesain dengan sederhana, kontras dan bermakna. Peneliti juga mempelajari cara layouting sebuah karya *picture book* agar memudahkan para pembaca untuk menikmati sebuah karya tersebut. *Picture book* tersebut berjudul "*Sakit Gigi*".

Peneliti merasa penelitian tentang permainan tradisional penting dibuat karena permainan tradisional Indonesia kini sudah mulai digantikan dengan adanya gadget yang didalamnya terdapat *game online*. Dampak negatif tersebut dirasakan oleh peneliti yaitu pada keponakan peneliti yang berumur 7 tahun menjadi anti sosial, lebih emosional, tidak sopan kepada orang yang lebih tua sejak mengenal gadget dan bermain *game online*.

C. Masalah penciptaan

Dari pernyataan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka masalah penciptaan karya seni rupa “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konsep *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun?
2. Bagaimana visualisasi media *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun?
3. Bagaimana proses merancang media *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun?

Intelligentia - Dignitas

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya seni rupa “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” adalah:

1. Mengembangkan konsep *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun.
2. Menciptakan visualisasi karakteristik media *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun.
3. Mengembangkan proses merancang media *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun.

E. Fokus Penciptaan

1. Aspek Konseptual

Permainan tradisional merupakan salah satu ragam hasil kebudayaan yang sempat mewarnai dunia anak-anak Indonesia sejak lama. Menurut Ayu Rifka Sitoresmi pada laman *liputan6.com*, seiring waktu permainan tradisional Indonesia kini sudah jarang dimainkan, bahkan anak-anak ada yang tidak pernah memainkannya setelah mengenal gadget dimana didalamnya terdapat *game online*.

Melansir laporan *State of Mobile 2024* yang diluncurkan oleh data ai, Indonesia merupakan negara dengan rata-rata penggunaan perangkat

gadget terlama di dunia, mencapai 6,05 jam per harinya di tahun 2023. Menurut Muhammad Fauzil pada laman *kompasiana.com* yang melampirkan laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0 sampai 6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada tahun 2022, sementara 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet yang dapat menimbulkan kecanduan pada penggunaan gadget.

Menurut dr. Fadhli Rizal Makarim pada laman *halodoc.com*, anak yang kecanduan *game online* mengakibatkan dampak negatif seperti tidak adanya keinginan untuk perawatan diri, kehilangan minat pada sekolah, menurunnya minat baca, hobi, dan hubungan atau sosial, serta mengalami perubahan struktur otak pre-frontal cortex dan fungsi otak.

Alasan peneliti ingin mengangkat kembali permainan tradisional Indonesia agar tidak dilupakan oleh masyarakat terutama anak usia 7 sampai 11 tahun dan sebagai bentuk *awareness* peneliti dengan melestarikan kebudayaan Indonesia salah satunya permainan tradisional dengan menciptakan buku *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun, sehingga anak dapat membatasi penggunaan gadget dan meningkatkan minat baca.

2. Aspek Visual

Visualisasi media *picture book* menggunakan *layout landscape*,

dengan gaya ilustrasi karakter chibi dan menggunakan desain karakter tokoh utama anak laki-laki usia 7 tahun agar sesuai dengan calon target pengguna karya seni rupa berupa *picture book* permainan tradisional sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun. Media *picture book* ini menggunakan warna polikromatik, hitam, dan putih. Warna Polikromatik adalah warna sekunder yang dicampur dengan putih dan hitam sehingga akan menghasilkan intensitas berbeda-beda. jadi warna sekunder ini adalah warna hasil campuran warna-warna primer.

3. Aspek Operasional

Perancangan sebuah karya seni rupa “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” menggunakan alat gambar, yaitu *Apple Pencil*, dan Ipad tipe Air 5 dengan aplikasi perangkat lunak *Procreate*.

Tahapan Pembuatan *picture book* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Procreate* diawali dengan membuat *storyboard*, *line art*, *colouring*, *finishing*, *texting*, lalu di ekspor dengan file format *png* dimasukan kedalam *Adobe Illustrator* untuk melakukan *layouting landscape* atau horizontal dengan ukuran 1 halaman lebar 15,3 cm, dan tinggi 20 cm dan di *save* dengan format *pdf* selanjutnya akan dicetak menjadi sebuah buku dengan menggunakan jenis kertas *art carton doff* ketebalan 380 gsm dan menggunakan *hard cover*.

F. Manfaat Karya

1. Bagi Peneliti

Karya seni rupa “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” diciptakan untuk mengasah kemampuan peneliti dalam berkarya membuat *picture book* dan sebagai bentuk kepedulian terhadap kebudayaan Indonesia.

2. Bagi Masyarakat

Melalui buku *picture book* ini agar masyarakat mau sama-sama peduli dan peka terhadap kebudayaan Indonesia khususnya permainan tradisional yang makin lama punah akibat dampak globalisasi dan membantu mengingatkan kembali betapa serunya permainan tradisional, serta masyarakat mau menceritakan kembali pengalamannya saat bermain permainan tradisional kepada anak-anaknya.

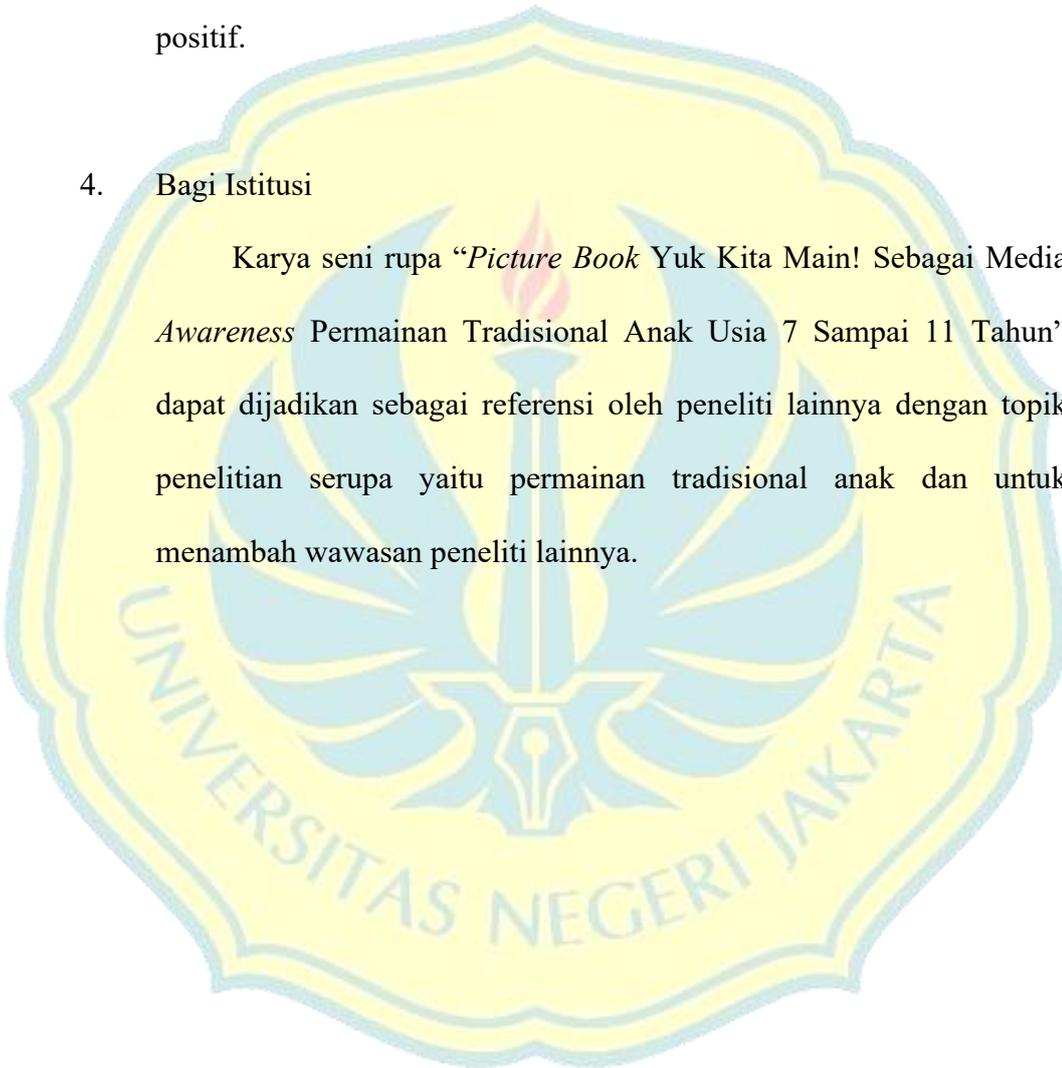
3. Bagi Anak

Melalui buku *picture book* ini anak usia 7 sampai 11 tahun dapat membatasi penggunaan gadget karena selain buruk bagi kesehatan berdampak buruk bagi perkembangan motorik anak, bahkan dapat mengalami perubahan struktur otak *pre-frontal cortex* dan fungsi otak. Peneliti juga berharap untuk para orang tua, dan orang dewasa yang di

sekitarnya terdapat anak agar lebih banyak menghabiskan waktu bersama untuk mengenalkan permainan tradisional agar anak lebih berinteraktif dengan teman sebayanya, sehingga membawakan hal yang positif.

4. Bagi Istitusi

Karya seni rupa “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti lainnya dengan topik penelitian serupa yaitu permainan tradisional anak dan untuk menambah wawasan peneliti lainnya.



Intelligentia - Dignitas