



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain berasal dari kata dasar main, yakni merupakan sebuah hiburan atau sebuah aktivitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan di kalangan anak sangatlah beragam, mulai dari jenis, media dan tehniknya, seperti permainan yang menggunakan keterampilan dan kesenian hingga permainan yang menggunakan media elektronik. Petak Umpat, Petak Jongkok, Bebentengan, Engklek hanya beberapa permainan tradisional di Indonesia.

Bermain Permainan Tradisional Indonesia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seorang anak. Pada permainan engklek anak-anak diajarkan tentang sikap terhadap kehidupan, karena untuk mempelajari tentang kehidupan kita harus memulai dari dasar hingga puncaknya. Namun pada permainan petak umpat, anak-anak yang kalah harus bisa menerima hukuman, hal ini bisa dijadikan sebagai bagaimana kita bisa melakukan tanggung jawab atas yang kita lakukan di kehidupan.

Dengan bermain Permainan Tradisional Indonesia sesungguhnya memiliki banyak manfaat dan makna tersembunyi bagi anak-anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya. Selain itu, Permainan Tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya karena banyak menggunakan

alat sederhana untuk memainkannya, seperti dalam permainan Engklek yang hanya memerlukan batu dan kapur tulis.

Permainan Tradisional Indonesia sudah tenggelam di zaman sekarang. Tentunya kita tidak bisa menyalahkan atau menyudutkan siapa yang menenggelamkan tentang Permainan Tradisional Indonesia. Kesalahan itu dilakukan oleh kita sendiri (masyarakat Indonesia) yang tidak mengajarkan bahkan tidak memberi tahu tentang permainan-permainan tradisional. Anak-anak zaman sekarang tidak tahu tentang Permainan Tradisional Indonesia itu karena tidak ada yang memperkenalkannya maupun mengajarkannya, sehingga anak-anak tidak tahu bagaimana caranya bermain Permainan Tradisional Indonesia.

Pada saat ini kita tidak bisa menyalahkan dengan hadirnya permainan modern. Permainan modern memang disajikan dengan praktis pada suatu piranti atau perangkat teknologi, Sedangkan Permainan Tradisional membutuhkan ruang dan bahan-bahan untuk bermain. Media permainan modern saat ini seperti *console (playstation, xbox, dan lain lain)*, komputer, *handphone* dan elektronik lainnya. Seiring perkembangan teknologi dan semakin sempitnya ruang publik, permainan tradisional ini sudah jarang dimainkan dan kalah bersaing. Dengan kata lain, kita tidak bisa membandingkan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern.

Bermain Permainan Tradisional Indonesia jauh lebih memberikan tentang pelajaran, kebersamaan, keakraban, dan bermanfaat untuk melatih fisik seorang anak menjadi lebih kuat. Permainan Tradisional Indonesia juga

membuat anak mengasah kemampuan untuk bersosialisasi, bekerja sama dan menaati aturan. Sistem *social reward and punishment* berlaku dalam Permainan Tradisional, Contohnya seorang anak yang kalah dalam sebuah permainan harus siap menerima hukuman dan pemenang berhak menerima hadiah. Hal tersebut yang membuat anak membiasakan diri untuk mengikuti aturan dan bermental sportif untuk kehidupan.

Berdasarkan observasi, buku tentang Permainan Tradisional Indonesia sudah semakin susah dicari. Ditambah minat anak-anak yang sudah mulai berkurang dan lebih memilih membaca komik. Namun, pada *event-event* Permainan Tradisional Indonesia minat anak-anak justru sangatlah tinggi ditambah minat Orang Tua yang ingin mengingat permainan masa kecilnya. Ketika *event* berlangsung memang minat anak cukup besar, hal tersebut karena media dan lingkungan atau ruangan yang tersedia cukup untuk bermain.

Dalam hal ini yang mendukung kurangnya anak-anak bermain Permainan Tradisional Indonesia adalah kurangnya lahan atau ruang publik yang cukup untuk bermain lagi permainan tradisional. Serta kurangnya pembekalan dari Orang tua yang tidak mengajarkan Permainan Tradisional kepada anak-anaknya. Pada Tugas Akhir ini penulis merancang buku ilustrasi yang dapat membantu anak dalam mengenal dan mengerti cara bermain Permainan Tradisional Indonesia dengan lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diambil kesimpulan masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat buku ilustrasi tentang permainan tradisional untuk yang di khususkan untuk pembaca (target) anak-anak ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi baik yang telah dijelaskan dalam Latar Belakang dan juga Rumusan Masalah, maka masalah akan dibatasi seputar permainan tradisional yang menggunakan bahan-bahan sederhana yang bisa didapatkan disekitar rumah. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya:

1. Membuat buku ilustrasi seri 1, yaitu Layang-layang, Bakiak, Egrang, Lompat tali, dan Kelereng.
2. Menggunakan aplikasi dengan *software*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe InDesign*.

Target Primer: Anak-anak

Geografis : Daerah DKI Jakarta dan Sekitarnya.

Demografis

Usia : 6-12 tahun

Gender : Laki-laki dan perempuan

Pekerjaan : Pelajar

Psikografis

Gaya Hidup : *Modern*

Kelas sosial : menengah dan menengah atas

Target Sekunder: Orang tua

Geografis : Daerah DKI Jakarta dan Sekitarnya.

Demografis

Usia : 30-40 tahun

Gender : Laki-laki dan perempuan

Pekerjaan : Pekerja, Ibu Rumah tangga, Guru

Psikografis

Gaya Hidup : *Modern*

Kelas sosial : menengah dan menengah atas

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas akhir tentang Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia ini, yaitu:

1. Mengenalkan budaya Indonesia yaitu Permainan Tradisional, khususnya pada permainan Layang-layang, Bakiak, Egrang, Lompat tali, dan Kelereng kepada anak-anak.
2. Meningkatkan perkembangan Permainan Tradisional Indonesia di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas akhir tentang Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia ini, yaitu:

1. Anak-anak dapat mengenal Permainan Tradisional Indonesia dan cara bermainnya.
2. Melestarikan salah satu budaya Indonesia, yaitu Permainan Tradisional Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang tentang Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Indonesia, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori apa saja yang dipakai sebagai dasar pembuatan Tugas Akhir. Teori tersebut didapatkan dari studi pustaka.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi hasil seputar penelitian dan pengolahan data yang dilakukan penulis. Adanya perancangan konsep visual. Selain itu, dibahas mengenai perancangan sistem baik perancangan buku, sketsa, dan proses kreatif.

BAB IV : ANALISIS RANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Bab ini berisi analisis tentang perancangan karya, dari sisi warna, layout, tipografi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan dan penelitian Tugas Akhir yang penulis buat. Serta adanya saran untuk penelitian dan harapan di masa yang akan datang.

UMMN