



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

Menurut keterangan Endi Aras dalam Pameran dan Gelar Permainan Tradisional 2017 di Bentara Budaya Jakarta, permainan tradisional bukan hanya soal kesenangan semata, namun adanya ajaran nilai-nilai moral dalam kearifan budaya yang ditradisikan oleh generasi pendahulu. Menurutnya, permainan tradisional memang menyimpan ajaran budi pekerti yang perlu dipahami oleh anak.

Di lingkungan sekolah, guru menyediakan tempat main sebagai salah satu upaya preventif bagi anak terhadap bergesernya nilai moral budaya dalam keseharian. Permainan tradisional seperti tapak gunung dan bentengan dihadirkan kembali di lapangan guna mendukung fasilitas pembelajaran nilai moral karakter budaya bangsa. Namun, karena adanya keterbatasan wawasan tenaga pengajar, penanaman pemahaman nilai moral dibalik permainan tradisional hanya sebatas fasilitas semata.

Hal ini dijelaskan oleh Syukron selaku Kepala Sekolah Dasar Swasta Islam Nurul Hikmah juga selaku orangtua dalam wawancaranya pada tanggal 20 Maret 2017. Ia menyatakan bahwa butuh kerjasama bagi para orangtua di rumah, maupun di lingkungan bermasyarakat untuk memperhatikan perkembangan karakter budaya bangsa di generasi muda.

Sayangnya, baik guru maupun orangtua tidak memiliki media pembantu penunjang wawasan mengenai nilai moral dibalik permainan tradisional yang memadai. Syukron bersama dengan Kepala Sekolah Dasar lain mengutarakan

adanya kebutuhan bagi orangtua terhadap media informasi penunjang wawasan mengenai nilai moral dibalik permainan tradisional Nusantara.

Hadirnya media informasi penunjang wawasan mengenai nilai moral dibalik permainan tradisional mendukung usaha orangtua dalam mengintegrasikan tujuan dari pendidikan karakter (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011). Yaitu mengembangkan potensi peserta didik, membangun karakter berdasarkan Pancasila, serta pengembangan potensi warganegara agar cinta budaya tanah air dan sesama umat manusia (hlm. 7) yang tidak hanya dilaksanakan di sekolah, tetapi juga di rumah maupun lingkungan bermasyarakat.

Penulis memilih media informasi berupa buku dikarenakan adanya kebutuhan orangtua untuk membatasi anaknya mengakses media digital seperti gadget. Buku bisa menjadi panduan konvensional bagi orangtua maupun anak dalam suatu permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Selain itu menurut Haslam (2006) buku merupakan salah satu usaha pendokumentasian informasi yang sifatnya tak terbatas oleh waktu selama buku disimpan dengan baik (hlm. 9). Oleh karena itu penulis mengajukan perancangan buku edukasi mengenai permainan tradisional sebagai media penunjang wawasan orang tua.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi berupa buku edukasi mengenai permainan tradisional Indonesia sebagai media penunjang wawasan orangtua?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup permasalahan dan menghindari pembahasan yang meluas, penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut.:

- a) Konten dari buku edukasi dibatasi pada permainan tradisional Jawa Barat yang dikutip dari buku Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Jawa Barat oleh Zaini Alif dan Komunitas Hong. Permainan tradisional yang dimuat dalam buku adalah permainan yang sudah diseleksi berdasarkan tingkat kesulitan menjadi 7 permainan yang dapat dipraktikkan setiap hari. Permainan akan dibahas dari segi deskripsi permainan, nilai moral, manfaat, cara main, dan juga materi pengembangan permainan.
- b) Menurut Endi Aras (2017) penting bagi siapapun untuk memahami dan melestarikan budaya kearifan lokal di wilayahnya sendiri. Hal ini mendorong Endi untuk menyelenggarakan program sosialisasi mengenai nilai moral dibalik permainan tradisional di kota-kota besar di Indonesia, agar penduduk lebih mengetahui budaya di daerahnya. Konsep dari buku ini akan dibuat serupa yaitu dalam berbagai edisi yang memuat konten dari seluruh provinsi di Indonesia. Namun Jawa Barat dijadikan pilihan pertama dikarenakan provinsi tersebut memiliki kepadatan penduduk terbesar. Dilansir dari situs <http://pusdalisbang.jabarprov.go.id> yang diakses pada tanggal 15 Mei 2017, total jumlah penduduk Jawa Barat sebesar 46.709.509 jiwa di tahun 2015.
- c) Target audiens primer adalah orangtua selaku tenaga didik yang dapat mendukung pembelajaran fungsi dari pendidikan karakter budaya bangsa melalui berbagai media. seperti keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, pemerintah, dunia usaha, dan media massa (Pusat Kurikulum dan

Perbukuan, 2011). Tentunya orangtua yang mempunyai anak umur 7-13 tahun serta memiliki ketertarikan untuk mempelajari nilai moral dibalik permainan tradisional Indonesia. Hal ini mengacu pada Prinsip dan Pendekatan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011). Bahwa sejatinya, pendidikan budaya dan karakter bangsa dimulai dari kelas 1 SD dan berlangsung paling tidak sampai kelas akhir SMP). Orangtua yang dimaksud adalah orangtua yang bedomisili di Provinsi Jawa Barat dengan latarbelakang bersuku Sunda, atau bisa berbahasa Sunda, dengan anak yang mempelajari budaya Sunda baik di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

- d) Target audiens sekunder dari buku ini adalah orang lain selain orangtua yang mempunyai ketertarikan terhadap manfaat bagi Pendidikan karakter dibalik permainan tradisional.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi berupa buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat sebagai media penunjang wawasan bagi orangtua.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis

Penulis menjadi semakin paham terkait perancangan media informasi berupa buku serta pengaplikasiannya secara baik dan relevan. Penulis juga mengaplikasikan keilmuan yang penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di universitas. Serta sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Target Sasaran

Hasil Penelitian menjadi alat bantu penunjang wawasan yang mendukung tenaga didik khususnya orangtua untuk mengembangkan metode pembelajaran nilai karakter budaya bangsa melalui permainan tradisional di keluarga, sekolah, dan sosial masyarakat. Buku diharapkan akan menjadi bahan edukasi bagi anak-anak agar lebih mencintai Budaya Indonesia sekaligus menjadi pembelajaran pengembangan karakter yang seru dan mengasyikkan. Hasil penelitian juga diharapkan mampu mengisi wawasan tenaga didik lain seperti guru dan masyarakat yang memiliki ketertarikan dengan budaya permainan tradisional serta nilai moral dibaliknya.

3. Universitas

Karya tulis penulis menjadi referensi laporan tugas akhir bagi kalangan civitas Universitas Multimedia Nusantara, khususnya mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual.

UMMN