



### **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**

Dewasa ini permainan tradisional semakin lama semakin menghilang dari kalangan masyarakat terutama bagi masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. Beberapa jenis permainan tradisional yang dulunya ada di kalangan masyarakat saat ini sudah tidak dikenali lagi oleh masyarakat (Kurniati, 2018). Menurut liputan6.com yang diambil dari artikel “Seru dan Menantang dengan Permainan Tradisional” menyatakan bahwa beberapa permainan tradisional yang ada di daerah Indonesia sudah tergantikan dengan permainan yang lebih modern seperti video games. Jika semakin banyak permainan tradisional yang digantikan dengan permainan permainan modern atau permainan digital maka semakin lama permainan tradisional ini akan menghilang dari kalangan masyarakat terutama pada anak-anak. Dengan hilangnya permainan tradisional maka anak-anak akan kehilangan manfaat-manfaat yang didapatkan dari permainan tradisional tersebut. Manfaat-manfaat yang bisa didapatkan dari permainan tradisional adalah dapat memupuk persatuan dan kesatuan, kerjasama, kebersamaan kedisiplinan dan kejujuran (Kurniati, 2018).

Dengan semakin hilangnya permainan tradisional yang ada di Indonesia penulis ingin melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia dengan cara membuat board game tentang permainan tradisional tersebut. Menurut Hidayat, Damayanti, Elvian (2014) permainan tradisional tanpa disadari memiliki manfaat bagi pemainnya. Permainan tradisional ini memiliki nilai sejarah, nilai seni, nilai

olahraga dan juga bisa dijadikan sebagai asset wisata bagi daerah. Salah satu permainan tradisional dari daerah Bangka yang hampir punah adalah permainan biji saga. Biji saga merupakan sebuah permainan yang menggunakan sebuah biji yang berwarna merah. Cara memainkan permainan biji pletik hampir sama dengan cara untuk memainkan kelereng yaitu dengan cara disentil. Tetapi perbedaannya adalah saat bermain kelereng Dikarenakan cara Bermain biji saga sama dengan cara bermain kelereng. Menurut sahabat keluarga kemdikbud.go.id yang diambil dari artikel “Banyak Manfaatnya Biarkan Anak Main Kelereng” mengatakan bahwa kelereng beberapa manfaat untuk bermain kelereng adalah mengatur emosi, melatih kecermatan dan ketelitian dan bekompetensi.

Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah board game tentang biji saga tersebut. Melalui perancangan board game yang akan penulis rancang ini, penulis berharap dapat melestarikan salah satu permainan dari daerah Bangka yang hampir punah.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan, penulis menemukan rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang *board game* biji saga yang dapat dimengerti oleh anak-anak umur 8-12 tahun ?

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 1.3. Batasan Masalah

Berhubung luasnya topik permasalahan yang diangkat oleh penulis maka terdapat batasan-batasan yang membatasi penelitian ini. Batasan masalah di dalam penelitian ini adalah :

1. Topik yang dibahas dalam penelitian ini merupakan permainan biji saga yang berasal dari daerah Bangka.
2. Secara demografis untuk anak laki-laki dan perempuan yang berumur 8-12 tahun yang tinggal di kota Bangka sebagai *target market* primer dan anak-anak di kota Tangerang sebagai target sekunder.
3. Secara geografis perancangan *board game* ini ditujukan untuk daerah Bangka.
4. Secara psikografis untuk anak-anak yang biasanya memainkan permainan tradisional.

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *gameplay* dari *board game* perang saga yang dapat membantu anak-anak yang memainkannya mengenal biji saga dan dapat membantu melestarikannya.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagi penulis

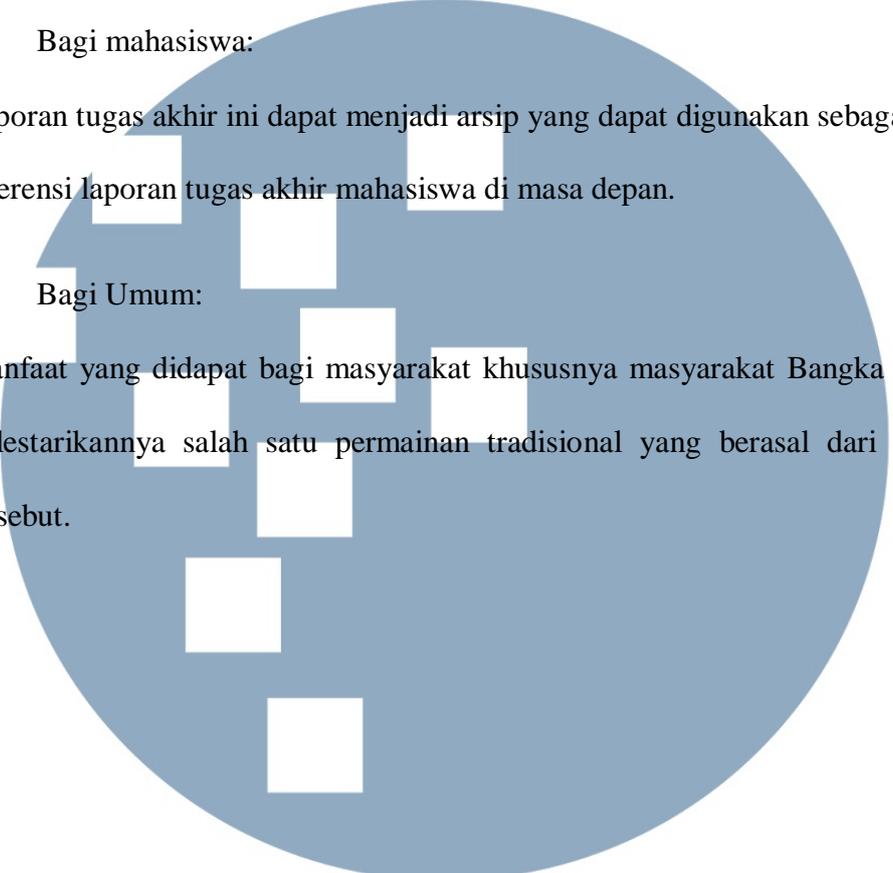
Manfaat tugas akhir ini bagi penulis adalah sebagai sumber pengetahuan tentang biji saga dan berbagai jenis pengetahuan tentang pembuatan *board game*.

2. Bagi mahasiswa:

Laporan tugas akhir ini dapat menjadi arsip yang dapat digunakan sebagai referensi laporan tugas akhir mahasiswa di masa depan.

3. Bagi Umum:

Manfaat yang didapat bagi masyarakat khususnya masyarakat Bangka adalah terlestarikannya salah satu permainan tradisional yang berasal dari daerah tersebut.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA