



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang melimpah. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, sensus penduduk 2010 terdapat 1.331 kelompok suku dan budaya yang beragam di setiap sukunya. Salah satunya adalah suku Betawi yang merupakan suku bangsa Indonesia yang tersebar di wilayah Jabodetabek. Suku Betawi sendiri memiliki permainan tradisional yang merupakan salah satu tradisi dari budaya Betawi.

Menurut Kurniati (2016), Permainan tradisional adalah suatu kegiatan bermain yang merupakan warisan turun-temurun dan berkembang ditengah-tengah nilai budaya serta tata nilai kehidupan pada suatu daerah tertentu. Permainan tradisional merupakan perwujudan dari pengetahuan lisan yang mengandung pesan moral serta manfaat di dalamnya (Haris, 2016). Permainan tradisional menjadi kegiatan yang penting bagi anak – anak sebagai sarana belajar karena memiliki nilai dan manfaat yang terkandung di dalam setiap permainan tradisional yang ada.

Peneliti dan pakar dari permainan tradisional yaitu Zaini Alif mengungkapkan bahwa permainan tradisional sendiri berjumlah 2.600 jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia (Khoiri, 2018). Nilai – nilai yang terdapat pada permainan tradisional memberikan manfaat bagi anak, Jawati (2013) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat memicu kreativitas, meningkatkan kecerdasan pada otak, mengatasi masalah , sebagai media terapi anak.

Permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai – nilai kehidupan dalam budaya yang memberikan dampak yang besar bagi perkembangan anak, selain itu permainan tradisional memberi ciri khas tersendiri

pada suatu budaya. Akan tetapi, menurut Zaini Alif dalam Gatra.com, permainan tradisional di Indonesia tidak berkembang dan mulai punah. Hal ini disebabkan buku mengenai permainan tradisional sulit untuk didapatkan, selain itu sulit dalam menemukan lahan untuk memainkan permainan tradisional. Berdasarkan studi eksisting yang dilakukan penulis, buku – buku mengenai permainan tradisional Betawi merupakan data yang baru. Hal ini menyebabkan anak – anak tidak lagi melakukan permainan tradisional pada masa sekarang dikarenakan berdasarkan hasil survey yang dilakukan penulis, terdapat 91.4% responden tidak pernah membaca informasi mengenai permainan tradisional betawi karena tidak pernah menemukannya. Berdasarkan 76.4% responden mengatakan tidak mengetahui bahwa terdapat buku mengenai permainan tradisional Betawi dan 73.6% responden mengatakan tidak mengetahui tentang permainan tradisional Betawi.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis melakukan perancangan buku teks berilustrasi yang berjudul permainan tradisional Betawi dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai permainan tradisional betawi kepada anak – anak yang berusia 6 – 15 tahun di Jakarta sehingga warisan kebudayaan tradisional Betawi tetap terawat, terjaga dan lestari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan dalam rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang buku teks berilustrasi mengenai permainan tradisional Betawi di Indonesia untuk mengenalkan kembali dan melestarikannya?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup batasan masalah dalam topik yang diangkat dalam proposal ini akan dibatasi pada:

1. Demografis
  - a. Usia : 6-15 tahun

- b. Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
  - c. Pendidikan : SD, SMP
  - d. Pekerjaan : Pelajar
  - e. Bahasa : Indonesia
2. Geografis  
Anak – anak yang berdomisili di DKI Jakarta
3. Psikografis  
Anak – anak yang senang bermain dan senang dengan gaya visual yang modern dan kekinian.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Membuat perancangan buku mengenai permainan tradisional Betawi di Indonesia untuk meningkatkan kepedulian dan ketertarikan anak-anak terhadap kebudayaan tradisional Indonesia agar tetap lestari.

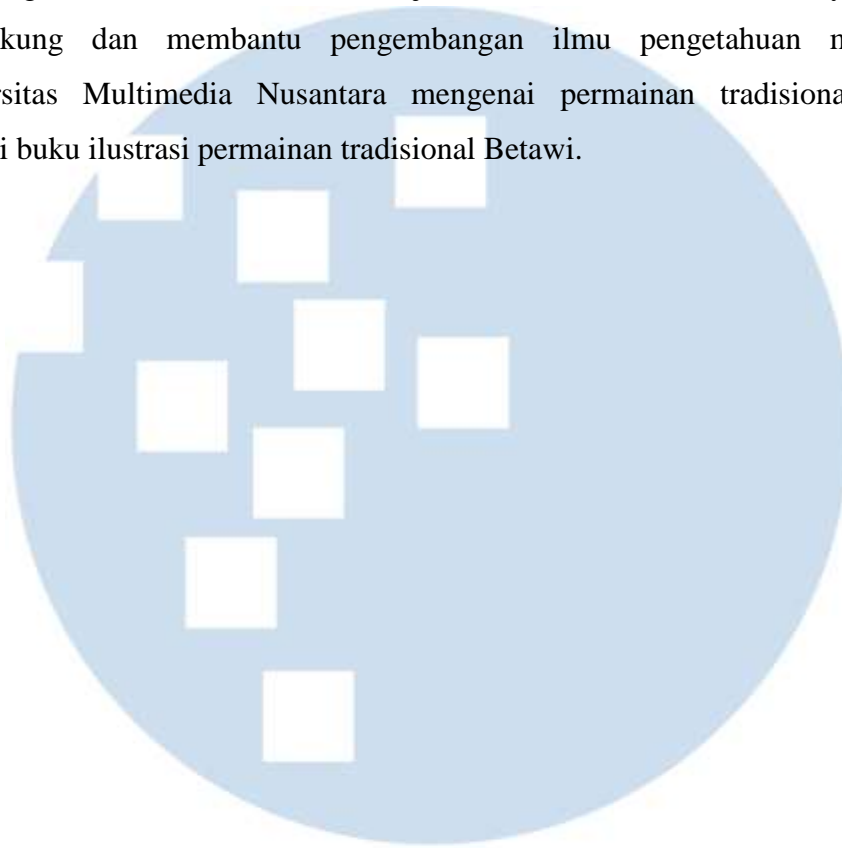
#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari Perancangan Buku Permainan Tradisional Betawi:

Bagi penulis, penulis memperoleh pengalaman dalam merancang dan mendokumentasikan permainan tradisional Betawi yang ada di Indonesia dalam bentuk buku ilustrasi. Penulis juga memperoleh banyak pengetahuan dalam mengelola informasi yang didapatkan sehingga penulis sendiri mengetahui cara merawat, menjaga, dan melestarikan budayanya yang dicintainya.

Bagi orang lain, pembaca memperoleh informasi mengenai permainan tradisional Betawi seperti, jenis permainan, cara melakukan permainan, serta manfaat dari permainan tradisional Betawi di Indonesia. Permainan tradisional yang dilakukan pembaca dapat meningkatkan kreatifitas, mengembangkan kemampuan dalam bersosialisasi di masyarakat, meningkatkan sportifitas, dan melatih pembaca dalam mengelola emosi.

Bagi universitas, universitas menjadi memiliki sumber informasi yang dapat mendukung dan membantu pengembangan ilmu pengetahuan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai permainan tradisional Betawi melalui buku ilustrasi permainan tradisional Betawi.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA