

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, perkembangan zaman dan peradaban budaya terus mengalami perubahan yang dinamis. Oleh karena itu, warisan budaya harus terus didokumentasikan, dilestarikan, dan dikembangkan agar tetap memiliki relevansi di masa kini. Dalam upaya mengatasi tantangan modernisasi dan globalisasi, diperlukan tindakan yang direncanakan secara strategis, seperti inventarisasi budaya untuk mencatat dan mengklasifikasikan warisan budaya serta inovasi dalam pengemasannya agar tetap menarik bagi masyarakat, terutama generasi muda. Salah satu contohnya adalah pelestarian permainan tradisional Nusantara seperti gobak sodor, bentengan, egrang, dan engklek di Jawa Tengah, yang memiliki nilai filosofis dan historis yang kaya

Banyak warisan budaya, termasuk permainan tradisional, mulai ditinggalkan, data menunjukkan hanya sekitar 20% permainan tradisional yang masih dimainkan secara aktif (Regiana et al., 2020). Di sisi lain, permainan digital semakin digemari seiring dengan kemajuan teknologi gadget yang semakin pesat (Regiana et al., 2020). Namun pada masa kini, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena anak-anak lebih memilih hiburan digital dan game online yang berkembang seiring kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi menyebabkan generasi masa kini semakin meninggalkan nilai-nilai budaya yang telah diwariskan oleh generasi sebelumnya, sehingga nilai-nilai yang seharusnya tertanam pada generasi muda perlahan ikut hilang seiring dengan perkembangan zaman (M. Husein. MR, 2021). Ini disebabkan oleh fakta bahwa permainan digital menyediakan visual yang menarik dan interaksivitas yang mudah dijangkau, sehingga anak-anak cenderung lebih menyukai permainan digital ketimbang permainan tradisional (Prastiasa et al., 2021).

Permainan tradisional adalah bagian dari budaya dan kearifan lokal yang diturunkan oleh para nenek moyang dari generasi ke generasi untuk menjaga kebahagiaan serta keharmonisan dalam hidup bermasyarakat (Prasetya & Sarmini, 2023). Dengan memainkan permainan tradisional, masyarakat memiliki kesempatan untuk memahami dan mempelajari sejarah alam, pengetahuan, serta nilai-nilai budaya (Lintangkawuryan & Adiati, 2017).

Perkembangan anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh faktor eksternal yang melingkupi kehidupan mereka; keluarga, sekolah, dan komunitas (Setiana & Eliasa Eva, 2024). Oleh karena itu, permainan tradisional yang merupakan elemen dari budaya sosial memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk karakter, membantu perkembangan anak, serta memperkuat identitas budaya mereka (Prasetya & Sarmini, 2023).

Dengan berjalaninya waktu dan pengaruh modernisasi, permainan tradisional di pesisir Jawa Tengah mulai tergeser (Hidayati & Lestari, 2021a). Perubahan gaya hidup, kemajuan teknologi, dan hadirnya berbagai hiburan modern membuat anak-anak semakin jarang memainkan permainan tradisional (Hidayati & Lestari, 2021a). Akibatnya, permainan yang dulu akrab dan menjadi bagian dari keseharian anak-anak pesisir kini perlahan mulai terlupakan dan kehilangan tempatnya di tengah masyarakat.

Di tengah pergeseran minat anak-anak terhadap permainan modern, penting untuk kembali melihat nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional. Permainan tradisional di wilayah pesisir Jawa Tengah tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung berbagai nilai dan tuntunan perilaku yang bermanfaat bagi anak-anak (Hidayati & Lestari, 2021a). Bergesernya permainan tradisional di Jawa Tengah terjadi seiring dengan perkembangan zaman dan arus modernisasi, yang menjadi salah satu faktor utama pergeseran ini (Hidayati & Lestari, 2021a). Kehadiran berbagai permainan modern yang diproduksi secara massal, seperti game digital, mulai menggantikan peran permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak. Bahkan, permainan tradisional maupun permainan jaman dulu kini semakin jarang diminati, karena anak-anak

cenderung memilih permainan modern yang tidak menuntut banyak aktivitas fisik, lebih praktis, dan mudah diakses. Pergeseran ini menunjukkan bagaimana perkembangan teknologi dan gaya hidup modern memengaruhi cara anak-anak

Informasi dan dokumentasi tentang permainan tradisional masih sangat sedikit. Penelitian yang dilakukan oleh Shofiyah dkk. mengungkapkan bahwa banyak anak belum mengenal budaya lokal, terutama permainan tradisional, hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam permainan dan sedikitnya sarana pembelajaran yang mendukung (Shofiyah et al., 2022). Menurut William Tedi (Tedi, 2015 p.8) hilangnya permainan tradisional dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: (1) tidak tersedianya fasilitas dan ruang bermain; (2) semakin sedikitnya waktu luang anak; (3) tergeser oleh permainan modern dari luar negeri yang dapat dimainkan kapan saja; dan (4) terhentinya pewarisan budaya akibat minimnya upaya pencatatan, pendokumentasian, serta sosialisasi permainan tradisional kepada generasi berikutnya.

Sayangnya, kurangnya dokumentasi yang mudah diakses mengenai permainan-permainan ini membuat generasi muda semakin sulit mengenalnya. Masalah lain yang terlihat adalah banyak anak yang tidak mengenal dan tidak diajarkan tentang permainan tradisional. Temuan Shofiyah dkk (2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa saat ini belum ada media pembelajaran yang sesuai untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak (Shofiyah et al., 2022). Penelitian membuktikan bahwa mengintegrasikan warisan budaya ke dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan rasa memiliki siswa (Kurniawan et al., 2024).

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mendokumentasikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional dengan cara yang relevan bagi generasi saat ini. Berbagai penelitian telah mengkaji pengaruh teknologi digital terhadap upaya pelestarian budaya, dengan menyoroti kontribusinya dalam mendokumentasikan serta merevitalisasi permainan tradisional melalui arsip digital, aplikasi mobile, dan media interaktif (Purnomo & Pratiwi, 2023).

Berdasarkan penelitian Wulandari (2017) yang mengacu pada data Nielsen Mobile Insights Informance, pengguna smarthphone di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan dengan tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 33% dari tahun 2013-2017. Sekitar 61% berusia dibawah 30 tahun dan 19% dari pengguna aktif bermain gim dengan rata-rata waktu penggunaan 1,5 jam per hari (Wulandari, 2017). Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital, terutama smartphone, kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari masyarakat, termasuk di lingkungan pelajar dan mahasiswa (Wulandari, 2017).

Didukung oleh kemajuan teknologi digital, media dokumentasi budaya kini dapat dikemas dalam bentuk yang lebih interaktif dan mudah diakses. Ensiklopedia digital telah terbukti menjadi media yang efisien untuk pembelajaran karena menyajikan informasi dengan ringkas dan jelas, serta dilengkapi dengan elemen visual yang menarik yang sesuai dengan ketertarikan para siswa di tingkat sekolah dasar (Shofiyah et al., 2022). Ensiklopedia dianggap sebagai sarana yang ideal untuk menyampaikan informasi secara sistematis karena menyajikan penjelasan yang rinci, disertai ilustrasi yang menarik, dan disusun berdasarkan urutan abjad agar pembaca dapat dengan mudah mencari informasi (Shofiyah et al., 2022). Oleh sebab itu, perancangan ensiklopedia digital mengenai permainan tradisional Jawa Tengah menjadi langkah strategis untuk memastikan warisan budaya tetap terjaga dan tidak hilang di tengah arus perkembangan zaman. Akibatnya, sangat penting untuk mempertahankan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Keluarga, institusi pendidikan, dan masyarakat harus memainkan peran dalam menjaga warisan budaya ini (Arisman et al., 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni :

1. Kurangnya media pendokumentasian yang menyajikan informasi mengenai permainan-permainan tradisional Jawa Tengah.

2. Kurangnya perancangan visual dan struktur ensiklopedia yang mudah dipahami serta sesuai dengan audiens.
3. Kurangnya pemanfaatan ensiklopedia sebagai media pelestarian dan edukasi budaya lokal.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana perancangan ensiklopedia digital tentang permainan tradisional Jawa Tengah?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 6-12 tahun yang berdomisili di Jawa Tengah. Lingkup perancangan akan difokuskan pada desain Ensiklopedia Digital yang menyajikan informasi mengenai sejarah, tata cara bermain, aturan permainan, serta nilai-nilai yang dapat dipelajari dari permainan tradisional tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk membuat perancangan ensiklopedia digital untuk dapat mendokumentasikan permainan tradisional Jawa Tengah yang mengidentifikasi dan mendeskripsikan permainan tradisional Jawa Tengah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dalam penggerjaan Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu manfaat teoretis, manfaat praktis dan manfaat sosial-budaya.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan akademik tentang desain media edukatif, ilustrasi interaktif, dan strategi komunikasi visual. Penelitian ini akan berkontribusi dalam menambah literatur desain komunikasi visual (DKV) dalam konteks pelestarian budaya, khususnya dengan mempelajari bagaimana elemen desain visual dapat digunakan untuk mencatat dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Studi ini juga dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana desain berbasis budaya dapat dikemas untuk tetap

relevan di era digital, menarik perhatian generasi muda untuk mengetahui dan melestarikan permainan tradisional Nusantara.

2. Manfaat Praktis:

Secara praktis, penelitian Tugas Akhir ini terdiri dari ensiklopedia digital yang dapat digunakan untuk medokumentasikan permainan tradisional. Media ini bermanfaat bagi anak-anak, orang tua, guru, dan lembaga pendidikan sebagai sumber referensi tambahan.

3. Manfaat Sosial-Budaya:

Melalui dokumentasi permainan tradisional dan memperkenalkannya kembali kepada generasi muda, tugas akhir ini membantu melestarikan warisan budaya. Selain itu, diharapkan ensiklopedia ini dapat membantu menanamkan nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan identitas budaya sejak dini melalui penyajian yang mudah dipahami.

