

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Definisi dari permainan adalah sebuah hal yang seimbangan antara otak kanan dan yang kiri untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tujuan. Dalam kehidupan sehari-hari untuk mengisi waktu atau istirahat dari pekerjaan, manusia terutama anak-anak akan bermain permainan tradisional untuk tujuan *refreshing*. (Melisa dkk, 2015). Permainan tradisional adalah permainan yang keseluruhannya memakai alat dan bahan yang ada di sekitar, lebih seperti memanfaatkan alam yang tersedia. Permainan tradisional yang sudah diturunkan dari nenek moyang hingga ke generasi kita, harus tetap dilestarikan dan dijaga keberadaannya dengan cara kita menerapkan atau bermain permainan tradisional (Mulyana dkk, 2019).

Anak-anak zaman dulu sangat berbeda dengan anak zaman sekarang. Dulu anak-anak sering kali bermain permainan tradisional yang kerap kali membutuhkan tenaga fisik untuk melakukannya. Sedangkan sekarang berbeda, anak lebih suka bermain namun berada di dalam rumah saja karena sudah difasilitasi oleh orang tua berupa gadget. Bermain gadget menjadikan anak-anak hilang minat terhadap literasi. Menteri Keuangan Sri Mulyani mengatakan "perubahan ini menjadi tantangan besar bagi kita semua. Di era yang berbeda, tidak berarti substansinya berubah. Anak-anak belajar mulai dari menari, menyanyi, membaca, mengenal warna dia bisa dilakukan berdasarkan alam sekitarnya. Hal ini bisa didorong sehingga anak-anak mengenal lingkungannya. Gadget kan membuat mereka terabsorb terlalu besar, jadi memang harusnya setiap orang tua juga memberikan semacam policy, batasan," ungkapnya dalam acara Story Telling buku aktivitas anak "Pergi ke Kantor Ayah" dalam rangka Festival Literasi di Kementerian Keuangan (30/9/2019).

Menurut Sri Mulyani dalam buku 45 permainan tradisional macam macam permainan tradisional adalah anjlik, ancak ancak kalis, balap pelek, laying laying, lari karung, boy boyan, enggrang bambu, tarik tambang, congklak dll (Sri, 2013). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2010) bahwa permainan anak tradisional sangat berhubungan dengan tingkat emosi, sosial dan perkembangan kepribadian anak. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional. Jawa Timur congklak sebagai upaya melestarikan warisan budaya lokal. Permainan tradisional seperti congklak merupakan salah satu aset warisan budaya yang harus dilestarikan.

Taman kanak-kanak merupakan suatu pendidikan yang melakukan pembelajaran dengan bermain karena bermain merupakan dunia anak. Di salah satu TK di Bebekan, yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal belum memiliki buku pembelajaran yang interaktif. Hal ini mendasari penulis untuk membuat perancangan berupa buku cerita yang didampingi dengan media interaktif agar anak-anak mudah memahami isi buku. Sebagaimana pernyataan (Merpina dkk, 2014) dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran yang efektif bagi anak adalah dengan cara bermain dan belajar sehingga anak-anak mudah mengerti dan faham akan nilai yang terkandung juga anak-anak dapat mengekspresikan diri melalui bermain.. Sama halnya yang dikatakan oleh (Widodo & Lumintuarso, 2017) yang mengatakan bahwa “bermain merupakan suatu aktivitas yang harus diwajibkan pada anak untuk menjadikan dirinya lebih senang agar terhindar dari stress pada anak sehingga anak lebih bebas untuk berinteraksi dengan teman sebayanya”.

Aspek yang terkandung dalam pembelajaran melalui media buku cerita bergambar adalah aspek bahasa, emosional dan keterampilan (psikomotorik). Melalui pembelajaran media buku cerita bergambar, anak dibimbing dan dituntut untuk mengembangkan aspek emosionalnya. Selain itu dengan media buku cerita bergambar anak dapat meningkatkan pola pikir, pengetahuan, dan membantu anak

untuk melatih kemampuan otak (Utami, 2014). Menurut Elisabeth (2018), Salah satu cara untuk menarik dalam memberikan anak pengetahuan yang mudah dipahami yaitu dengan menerapkan bercerita dan memberikan buku cerita bergambar sebagai sarana belajar yang menyenangkan. Karena buku cerita bergambar mempunyai visualisasi yang membantu merangsang mata dan otak untuk memberi penjelasan dan pemahaman akan visualisasi dan teks. Menurut Eka (2020), menyatakan bahwa dengan dengan memberikan buku cerita anak yang tepat dan sesuai dengan usia anak, anak dapat terstimulus sehingga anak dapat meningkatkan kecerdasan visualnya.

Menurut Susanto (2011 :99) menyatakan bahwa “perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika ini, karena sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak)”. Lebih lanjut Susanto (2011:99) “masa ini berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bekerja dengan bilangan”. Sejalan dengan Piaget (Khadijah 2016:147) mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini memerlukan benda disekitar atau suatu benda yang membantu untuk berhitung karena anak tidak bisa diajarkan secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan pendekatan secara visual untuk anak-anak yang berumur 4-7 tahun melalui buku ilustrasi karena anak dengan usia demikian merupakan anak-anak yang mudah mengerti dan mempelajari sesuatu. Penyampaian buku cerita bergambar merupakan peranan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai penyampaian pesan edukasi untuk anak dan mengemasnya melalui pendekatan visual. Buku cerita bergambar tersebut mempunyai kegunaan untuk anak usia 4-7 tahun, yaitu anak dapat mengetahui manfaat dari permainan congklak. Dengan pendekatan demikian dapat di peroleh hasil yang efektif dan mampu menyampaikan pesan kepada anak usia 4-7 tahun. Oleh karena itu perancangan media informasi ini

melalui buku anak dengan pendekatan visual yang berupa penyampaian permainan tradisional congklak dan cara bermainnya kepada anak-anak.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- A. Kurangnya minat anak anak pada permainan tradisional congklak. “berdasarkan dari wawancara kepada guru TK ABA ibu Mairanti mengatakan bahwa anak anak TK cenderung bermain permainan modern dan kurang berminat terhadap permainan tradisional” (Wawancara, 18 November 2022).
- B. Ketidaktahuan anak terhadap permainan tradisional congklak. Berdasarkan dari wawancara kepada salah satu wali murid di TK ABA, Beliau mengatakan “Oh itu mainan saya dulu mbak. Anak anak sekarang mana ada yang main itu, bahkan mungkin ngga tau. Sekarang mainnya hp, gatau aku mereka main apa, ngga paham mbak” Ibu Partuti (wawancara, 24 November 2022).
- C. Keresahan yang dirasakan orang tua terhadap anak yang kerap kali bermain *handphone*. Berdasarkan wawancara kepada salah satu wali murid di TK ABA, Beliau mengatakan “anak kecil jaman sekarang mesti main hp terus, biasanya kalau ga tiktok ya yutup an mbak. Nggak berhenti kalo ga dimarahin. Kalau keseringan main hp kan bisa ngerusak mata ya mbak. Pengen nya saya kasih buku, tapi bingung yang gimana sukanya. Biar ngga main hp terus gitu mbak” Ibu Partuti (wawancara, 6 Februari 2023).

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang buku cerita yang interaktif agar menarik minat anak umur 4-7 tahun tentang permainan tradisional congklak khas Jawa Timur.

#### **1.4. Batasan Masalah**

1. Perancangan buku cerita bergambar difokuskan pada permainan tradisional khas Jawa Timur yaitu congklak.
2. Pembahasan yang ada di dalam buku hanya menjelaskan tentang pengenalan permainan tradisional dan cara bermainnya.
3. Perancangan buku cerita bergambar diberi cerita dan aspek pendukung berupa stiker sebagai media interaktif.

#### **1.5. Tujuan Perancangan**

1. Memperkenalkan permainan tradisional congklak khas Jawa Timur kepada anak-anak pada usia 4-7 tahun.
2. Menghasilkan buku cerita bergambar permainan tradisional congklak khas Jawa Timur yang mampu menjelaskan tentang permainan congklak dan cara bermainnya.
3. Mampu mengenalkan permainan congklak sebagai permainan tradisional khas Jawa Timur.
4. Menghasilkan buku cerita bergambar yang mampu melestarikan kebudayaan lokal Jawa Timur.
5. Membantu proses belajar berhitung bagi anak usia 4-7 tahun atau yang disebut prasekolah.
6. Melatih dan memberikan pemahaman anak dalam bermain congklak bersama.

#### **1.6. Manfaat**

Manfaat yang didapat dari perancangan tugas akhir ini dapat dijabarkan mulai dari manfaat untuk akademis maupun untuk masyarakat dibagi menjadi beberapa poin sebagai berikut :

##### **A. Manfaat Teoritis**

1. Menambahkan literature bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam melakukan perancangan khusus perancangan yang serupa.

2. Memberikan kemudahan dalam mencari referensi mengenai permainan tradisional congklak.
3. Memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam memahami dan mempelajari permainan tradisional congklak.
4. Dapat menstimulasi dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak khususnya dalam perkembangan bicara.

#### B. Manfaat Praktis

1. Meningkatkan kemajuan perindustrian buku cerita bergambar.
2. Menjaga kebudayaan lokal yang sudah ada untuk anak usia dini agar dapat melatih kemampuan membaca, menulis, dan bercerita.