

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **II.1 Landasan Teori**

#### **II.1.1 Budaya dan Warisan Budaya**

Budaya menurut Koentjaraningrat (2013) dalam buku “Pengantar Ilmu Antropologi” yang dicetak ulang oleh penerbit Rineka Cipta. Mengemukakan bahwa menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. (h. 144)



Gambar II.1 Prof. Koentjaraningrat bapa Antropologi

(<http://www.bentarabudaya.com/detail-acara/koentjaraningrat-memorial-lectures>)

Warisan budaya sendiri sebenarnya terbagi menjadi dua, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Berdasarkan penjelasan Kementerian Pendidikan dan Budaya (2015) warisan budaya benda adalah warisan budaya yang bisa dilihat dan dirasakan dengan indera dengan mata dan tangan, misalnya seperti berbagai artefak atau situs yang ada di sekitar. Termasuk candi, arsitektur kuno, keris, prasasti, alat musik, batik, sebuah kawasan, dan lainnya.



Gambar II. 2 Contoh warisan budaya benda, Candi Borobudur  
([gln.kemdikbud.com/glnsite/daftar-warisan-budaya-benda-dunia-indonesia/](http://gln.kemdikbud.com/glnsite/daftar-warisan-budaya-benda-dunia-indonesia/))

Dan warisan budaya tak benda memiliki arti yang sebaliknya, yaitu merupakan warisan budaya yang tak bisa diindera dengan mata dan tangan. Namun jelas-jelas ada di sekitar. Contohnya adalah musik-musik nusantara, tarian, dan lainnya.



Gambar II.3 contoh budaya tak benda, tari pinggan kalimantan barat  
(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkt/tari-pinggan/>)

Ada beberapa prinsip dasar dari konsep pelestarian warisan budaya tak benda, yaitu lestari dan melestarikan. Kata pelestarian sudah dikenal secara umum oleh masyarakat luas, dalam KBBI kata lestari memiliki arti seperti keadaan semula, tidak berubah, dan kekal. Sedangkan melestarikan memiliki arti menjadikan tetap tidak berubah, membiarkan tetap seperti keadaan semula, mempertahankan kelangsungan.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya (2017) warisan budaya tak benda terbagi menjadi berbagai bidang, antara lain sebagai berikut :

- Tradisi dan ekspresi lisan : contohnya bahasa, naskah kuno, permainan tradisional, pantun, cerita rakyat, dan lain-lain.
- Seni pertunjukan : seni suara, seni musik, seni teater, seni tari film, dan lainnya.
- Adat istiadat masyarakat adat : upacara tradisional, sistem organisasi sosial, sistem ekonomi tradisional.
- Pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam semesta : pengetahuan tradisional, kearifan lokal, pengobatan tradisional.
- Kemahiran tradisional : teknologi tradisional, arsitektur tradisional, pakaian tradisional, aksesoris tradisional, kerajinan tradisional, kuliner tradisional, transportasi tradisional, senjata tradisional dan lainnya.

Banyak sekali budaya di dunia ini, dan budaya dari setiap negara itu berbeda-beda, mungkin ada yang sama namun memiliki nama dan sejarah yang berbeda. Sama seperti di negara Indonesia, yang di setiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda.

### **II.1.2 Indonesia**

Indonesia adalah negara dengan keanekaragaman kebudayaan yang dimilikinya mulai dari ras, suku, bahasa, dan agama. Keanekaragaman tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi Indonesia untuk tetap menunjukkan identitas dirinya dengan negara-negara lainnya dalam pergaulan dunia internasional (Tilaar, 2007, 15) .

Indonesia kaya akan seni budaya dan permainan tradisional. Setiap daerah memiliki seni budaya, dan permainan tradisional yang beraneka ragam. Mulai dari Sabang hingga Merauke. Permainan yang sering dimainkan di Jawa barat seperti Ucing Sumpat, Boy-boyan, Galah Asin, hingga Bancakan yang sekarang jarang dijumpai di lingkungan masyarakat.



Gambar II. 4 Galah Asin

(<http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=997&lang=ind>)

### II.1.3 Sunda

Jawa Barat diisi oleh beragam suku, ras, dan agama, salah satu suku mayoritas nya adalah suku Sunda. Sebuah suku yang berada di barat pulau Jawa. Masih dalam buku yang sama menurut Anwar dan Nugraha (2013) Kata “Sunda” dipakai pertama kali oleh Raja Punawarman, raja dari kerajaan Tarumanagara. Ia memberi nama ibukota kerjaan Tarumanagara yang didirikannya dengan nama Sunda. Sejak Raja Tarusbawa bertahta, Kerajaan Tarumanagara berubah menjadi Kerajaan Sunda.(h.6)



Gambar II. 5 Raja Punawarman

(<https://pandunusantara.wordpress.com/2015/04/12/purnawarman-sang-maharaja-tarumanagara/>)

#### **II.1.4 Budaya Sunda**

Selain memiliki panorama yang indah Sunda juga memiliki beraneka ragam budaya, ada budaya seni tari tradisional, alat musik tradisional, pakaian tradisional, makanan tradisional, dan masih banyak lagi. Seni tari tradisional yang paling dikenal adalah tari jaipong, untuk alat musik ada alat musik bambu seperti suling, toleat, karinding, calung dan masih banyak lagi, dari pakaian pun ada batik Sunda, iket Sunda, pangsi, kebaya, dan lainnya, termasuk budaya permainan tradisional.

#### **II.1.5 Permainan**

Kata permainan berasal dari kata dasar main, yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Berdasarkan pengertian tersebut berarti suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya. (Purwaningsih, 2006:42).

Permainan adalah kegiatan spontan, yang dilakukan manusia dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Dari banyaknya permainan terdapat jenis permainan yang bersifat edukatif yang mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya yang sangat baik bagi perkembangan anak.

Anak-anak tidak lepas dari yang namanya permainan. Maka permainan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia anak. perkembangan permainan berteknologi maju terus menggerus permainan tradisional. Prinsip perkembangan adalah perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*never ending process*). Manusia secara terus menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh banyaknya pengalaman selama hidupnya. Prinsip yang lain adalah semua aspek perkembangan saling mempengaruhi seperti aspek fisik, emosi, inteligensi maupun sosial. (TPA II, 2016).

Sebagai media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah justru telah hadir sejak lama yang berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan permainan tradisional.

### **II.1.6 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah salah satu dari unsur kebudayaan yang tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Menurut Kurniati (2007), permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh berkembang di daerah tertentu, penuh dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke-generasi berikutnya (h.2).

Menurut Direktorat nilai budaya (2000) menjelaskan bahwa permainan tradisional permainan dibagi menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain, dan permainan untuk bertanding, permainan bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan bertanding kurang memiliki sifat tersebut.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, di Jawa Barat, khususnya warisan budaya Sunda, ada yang namanya permainan tradisional Bancakan.

## **II.2 Objek Penelitian**

### **II.2.1 Permainan Tradisional Bancakan**

Permainan tradisional Bancakan menyerupai permainan Ucing Sumput. Menurut Kurniati (2007) permainan Bancakan merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyusun potongan/pecahan genting bisa juga keramik yang disusun sehingga menyerupai piramida. Tugas Ucing adalah menjaga agar tumpukan piramida itu tetap bisa berdiri dengan kokoh, sementara pemain lainnya, bersembunyi dari pandangan Ucing dan meruntuhkan susunan piramida tersebut.(h.64)



Gambar II. 6 Mengajarkan anak-anak bermain permainan tradisional Bancakan  
(dokumen pribadi)

Setelah bereksperimen dengan mengajarkan permainan tradisional Bancakan langsung ke beberapa anak sekolah dasar ada beberapa hal yang bisa diambil. Walaupun pada awalnya hanya 10 siswa yang mengetahui permainan tradisional Bancakan, dari 36 siswa yang ikut bermain. Namun pada akhirnya semua dapat bersenang-senang berikut hal yang didapat dari hasil eksperimen.

1. Pengetahuan siswa tentang permainan tradisional Bancakan sangat minim.
2. Meskipun begitu dari awal mulai mengajar terlihat wajah anak-anak yang tidak sabar ini memainkan permainan tradisional ini.
3. Setelah menjelaskan tentang Bancakan, dan juga tentang cara bermain nya siswa sudah mempunyai gambaran bagaimana cara untuk bermain, mungkin karena mirip dengan ucing sumput.
4. Hal yang cukup mengejutkan dari anak yang baru pertama kali bermain permainan tradisional Bancakan ini adalah mereka mudah belajar, bahkan sampai ada yang membuat strategi nya sendiri.
5. Anak-anak berhasil bersenang-senang, dengan begitu bisa diartikan bahwa sebenarnya anak-anak masih mau bermain permainan tradisional, namun yang menghambat mereka adalah ketidaktahuan mereka tentang permainan tradisional.
6. Diakhir mengajar, anak-anak meminta untuk bermain lagi untuk besok hari, bahkan sampai ada yang meminta untuk menjadi guru dan mengadakan

kegiatan ekstra kurikuler permainan tradisional, yang menandakan bahwa anak-anak tersebut menyukai permainan tradisional.



Gambar II. 7 Bola hampir mengenai tumpukan batu  
(dokumen pribadi)



Gambar II.8 saat *ucing* menemukan pemain lain berlari sambil berteriak  
bancak (dokumen pribadi)

### II.2.1.1 Cara bermain permainan tradisional Bancakan

Cara bermain permainan tradisional Bancakan pun sangat mudah :



1. Bersama 3 orang atau lebih, lalu *gambrenng* untuk menentukan siapa yang menjadi *ucing*.
2. Siapkan batu atau potongan genting lalu susun seperti piramida, selain *ucing*, pemain lain lempar dengan batu, potongan genting, sandal, atau bola tenis hingga susunan batu nya hancur.
3. *Ucing* akan menyusun batu nya kembali.selagi disusun pemain lain pergi untuk bersembunyi.
4. Setelah selesai menyusun, *ucing* mencari pemain lain yang bersembunyi, bila ketemu lari kearah genting lalu mengucapkan nama dan bancak,
5. Bila *ucing* berada jauh, pemain lain bisa mengendap-ngendap untuk menghancurkan susunan genting, sehingga *ucing* harus kembali menyusun dan pemain yang sudah tertangkap pun kembali bebas.
6. Setelah menemukan semua pemain, yang tertangkap pertama yang menjadi *ucing*.

### II.2.1.2 Manfaat dan dampak bermain permainan tradisional Bancakan

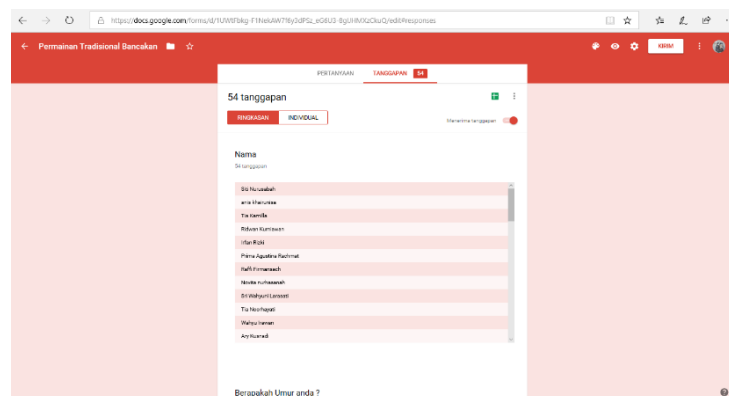
Masih menurut kurniati (2007) berikut tabel dampak bermain permainan tradisional Bancakan.

Tabel II.1 manfaat dan dampak bermain permainan tradisional Bancakan

No.	Aspek Keterampilan Sosial	Deskripsi
1	Keterampilan dalam bekerja sama	Munculnya keterikatan antar pemain dalam permainan ini, yang ditunjukkan dengan berpartisipasinya semua pemain, memunculkan kesempatan kepada anak lainnya untuk memainkan permainan yang telah dilakukannya.
2	Keterampilan dalam menyesuaikan diri	Terjadinya proses penyesuaian diri dari peralihan peran yang terjadi saat permainan berlangsung.

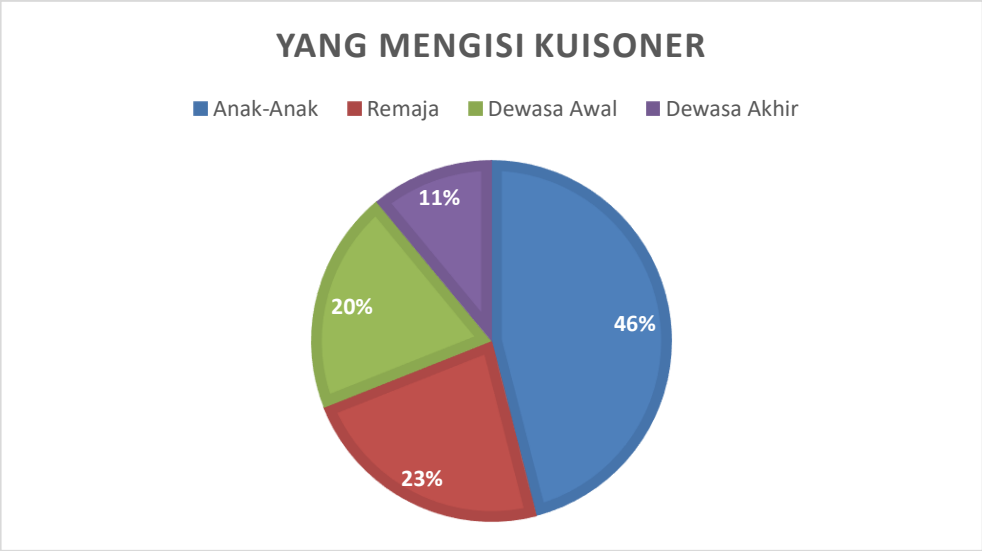
3	Keterampilan anak dalam berinteraksi	Adanya sikap mengajak teman lainnya untuk bermain bersama
4	Keterampilan dalam mengontrol diri	Adanya sikap menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu menghindari diri dari kegiatan yang dapat membahayakan dirinya.
5	Keterampilan dalam berempati	Munculnya rasa senang pada temannya disaat ia mencapai keberhasilan, namun disisi lain juga menghina mereka yang gagal mencapai prestasi,
6	Keterampilan dalam menaati aturan (disiplin)	Permainan ini memiliki prosedur yang jelas dan anak-anak mampu mengikutinya, sehingga membuat anak untuk menunggu giliran dalam bermain,
7	Keterampilan dalam menghargai orang lain	Adanya sikap menghargai berbagai kemampuan yang di miliki teman-temannya,

### II.2.1.3 Kuisoner



Gambar II.9 Kuisoner 1  
(dokumen pribadi)

Ada 54 orang yang mengisi kuisoner pada saat penelitian. Dan tambahan 46 siswa dari dua Sekolah Dasar agar total pas menjadi 100 orang.

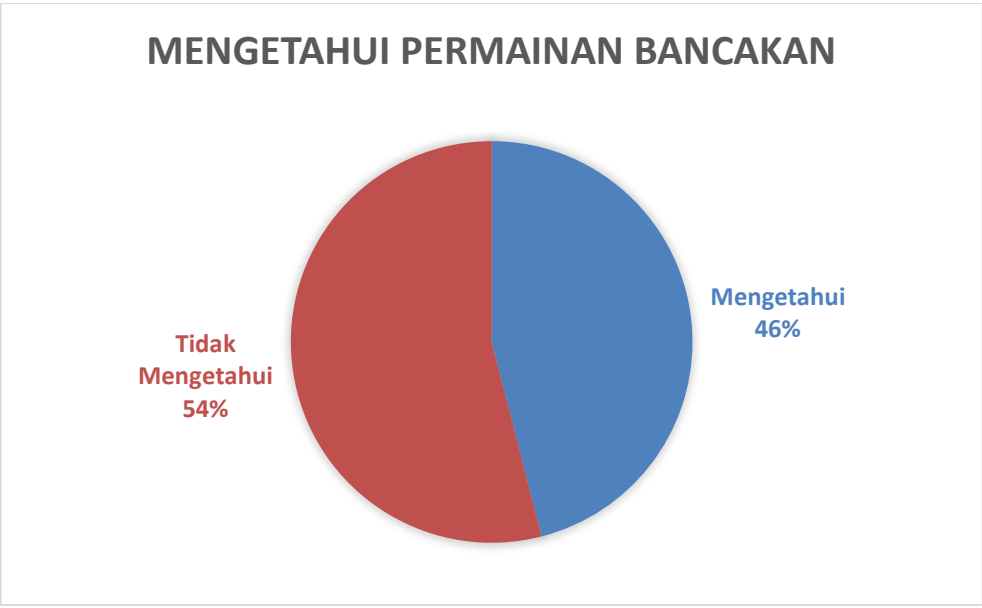


Gambar II.10 Kuisoner 2

(dokumen pribadi)

Diantaranya :

- 46 orang (46%) – Anak-Anak (7 tahun- 12 tahun)
- 23 orang (23%) – Remaja (13 tahun – 19 tahun)
- 20 orang (20%) – Deawasa Awal (20 tahun – 25 tahun)
- 11 orang (11%) – Dewasa (26 tahun – 60 tahun)

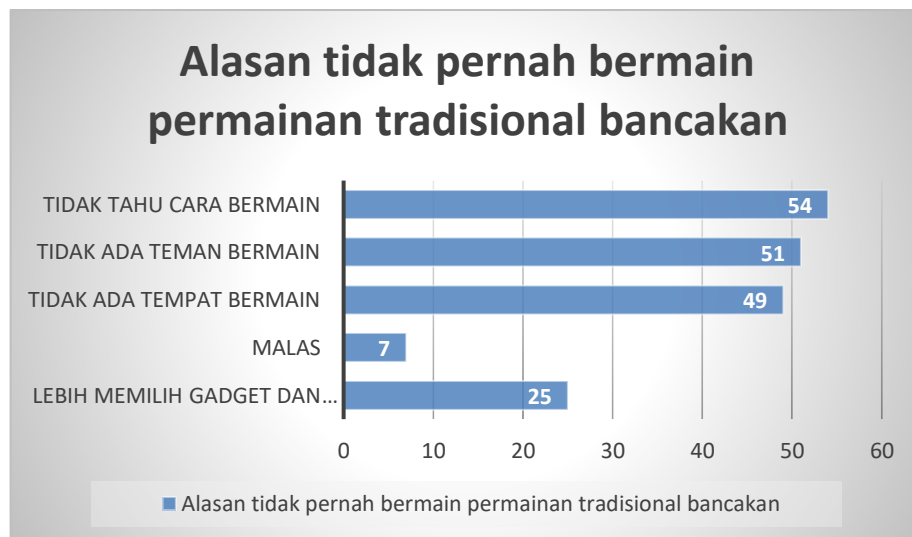


Gambar II.11 Kuisoner 3

(dokumen pribadi)

- 54 % menjawab tidak mengetahui permainan tradisional Bancakan
  - 46 % menjawab mengetahui permainan tradisional Bancakan
- dan
- 58 % menjawab tidak pernah bermain permainan tradisional Bancakan
  - 42 % menjawab pernah bermain permainan tradisional Bancakan

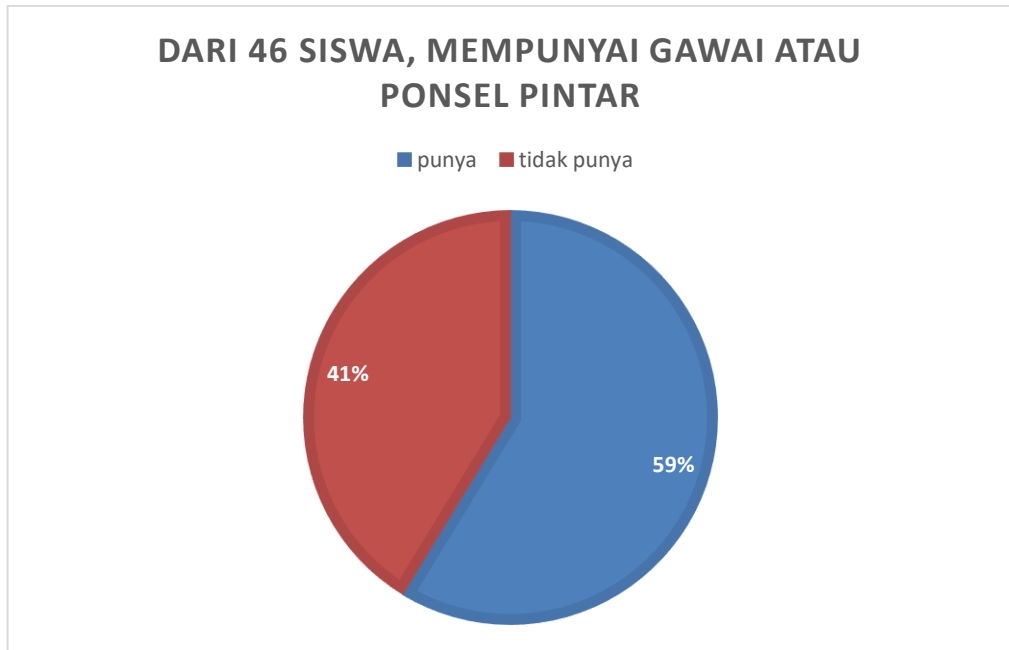
Menurut data kuisioner yang didapat.



Gambar II.12 Kuisioner 4  
(dokumen pribadi)

- Tidak tahu cara bermain menjadi alasan utama kenapa generasi sekarang tidak bermain permainan tradisional Bancakan, selain itu tidak ada teman dan tempat bermain menjadi alasan kedua dan ketiga
- Gadget dan smartpone menjadi alasan keempat.

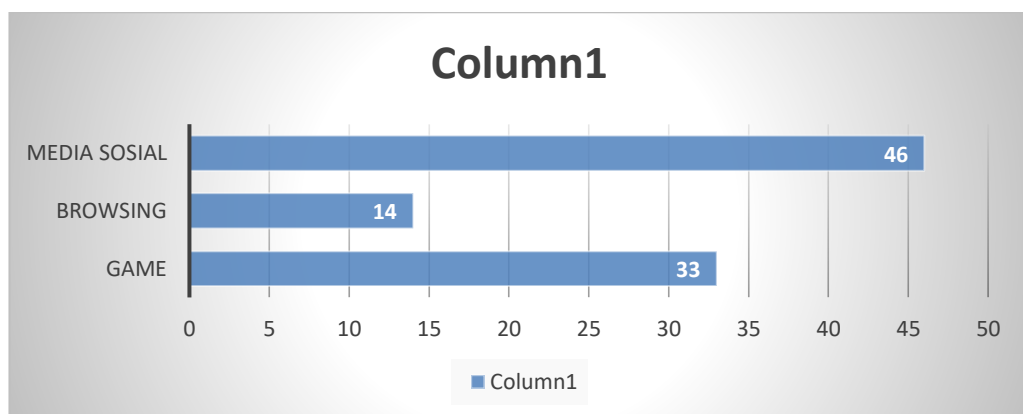
Meskipun menjadi alasan nomor empat, siswa Sekolah Dasar pun kebanyakan sudah mempunyai gawai dan ponsel pintar nya sendiri. Berikut hasil kuisioner nya.



Gambar II.13 kuisoner 5  
(dokumen pribadi)

- Sekitar 27 siswa SD sudah memiliki gawai dan ponsel nya sendiri
- 19 siswa tidak punya, namun tetap memakai ponsel orang tua nya

Apa saja yang dilakukan siswa SD saat menggunakan ponsel pintar ?



Gambar II.14 kuisoner 5  
(dokumen pribadi)

- Media sosial meliputi Youtube, Instagram, Line, Whatsapp, Tiktok, dan lain-lain semua pernah menggunakan youtube, instagram, line, whatsapp. Dan rata-rata yang sering menggunakannya adalah anak perempuan.
- Browsing meliputi mencari sesuatu di google dan sejenisnya. Semua tahu google, dan sesekali pernah menggunakannya untuk mencari sesuatu, cuman kebanyakan jarang membuka google untuk mencari sesuatu, mereka langsung mencari di youtube.
- Game meliputi Mobile Legend, FreeFire, Pubg, dan lainnya. Rata-rata yang bermain game adalah anak laki-laki.

Bila dilihat media sosial memang paling banyak di gunakan, anak laki-laki biasanya membuka youtube untuk menonton konten gaming. Sedangkan anak perempuannya lebih condong menonton konten kehidupan sehari-hari (Vlog).

Di instagram ada beberapa kesamaan antara siswa dan siswi yang menggunakannya untuk mengikuti keseharian idolanya. Selain itu ada juga yang menggunakannya untuk membaca meme, komik digital, dan hal lucu lainnya. Namun anak perempuan lebih menonton tentang video seperti tiktok, dan laki-laki menonton konten gaming.

Untuk Line dan Whatsapp digunakan untuk berkomunikasi dengan teman-teman, atau keluarganya. Bila melihat dari kesamaan pemakaian instagram ternyata anak-anak suka membaca komik digital seperti Si Nopal, Tahi Lalat, dan lainnya. Selain membacanya di instagram, beberapa anak juga membacanya di salah satu aplikasi membaca komik digital yang di rilis oleh Line, yaitu Line Webtoons.

## **II.2.2 Buku Komik**

Menurut Franz dan Meier (1994) komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. (h. 55). Namun menurut McCloud (2002) dalam bukunya *Understanding Comics*, komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya.



Gambar II.15 Komik cetak Jepang 1  
(dokumen pribadi)



Gambar II.16 Komik cetak Jepang 2, HunterXHunter  
(dokumen pribadi)

### II.2.2.1 Komik Digital

Komik digital sendiri merupakan bagian dari komik, berbeda dengan komik cetak, komik digital berupa gambar yang didistribusikan langsung kepada masyarakat via media sosial dan media digital lainnya tanpa adanya proses cetak. Sehingga komik digital tidak dapat disentuh secara langsung oleh tangan, tidak seperti komik cetak yang ada bentuk fisiknya.

Studi mengenai komik masih terbatas meskipun telah digunakan dari zaman dahulu kala. Namun dengan perkembangan zaman muncul-lah komik dengan media baru,

yaitu media digital. *New Media* atau media baru memiliki banyak arti menurut para ahli, salah satunya adalah menurut Manovic dalam bukunya *The New Media Reader* bahwa media baru adalah pembaruan pada model penyebaran informasi dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi atau perangkat lunak.

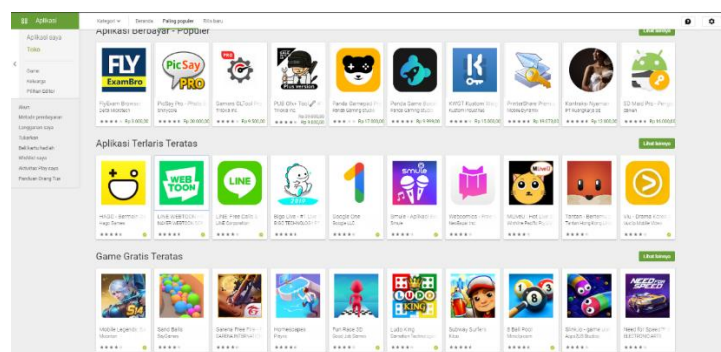
Jadi apa bila melihat dari penjelasan di atas, bisa diartikan komik digital adalah komik atau cerita bergambar yang penyebarannya memanfaatkan teknologi perangkat lunak. Untuk sekarang sudah banyak media untuk membaca komik digital secara online di komputer bahkan di ponsel pintar. Berikut contoh situs media komik digital :

- Line Webtoon
- Ciayo Comics
- Crunchyroll
- webcomics

Dan masih banyak lagi situs media membaca komik digital.

### II.2.2.2 Webtoon

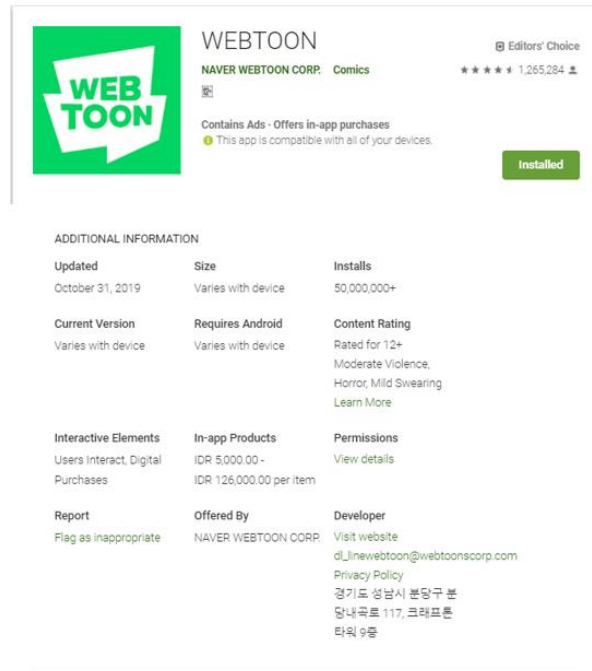
*Line Webtoon* merupakan situs media komik digital terpopuler di Asia, terutama di Korea, Indonesia dan Thailand. *Line* sendiri merupakan media sosial yang dirilis tahun 2011 dan dikembangkan oleh perusahaan asal Jepang *NHN Corp.* Sedangkan *Webtoon* sendiri sudah ada dari tahun 2004, dan dirilis oleh *Naver Corp* di Korea pada tahun 2005. Kemudian *Webtoon* dirilis untuk dunia pada tahun 2014 dengan cara bekerja sama dengan *Line*, sehingga terbentuklah *Line Webtoon*.



Gambar II.17 Aplikasi terlaris di playstore  
(data pribadi)



Dilihat dari playstore indonesia yang diakses pada bulan November 2019, Webtoon masih menduduki peringkat kedua sebagai aplikasi terlaris. Dalam data berikut dapat diketahui bahwa Webtoon telah diunduh lebih dari 50 juta kali.

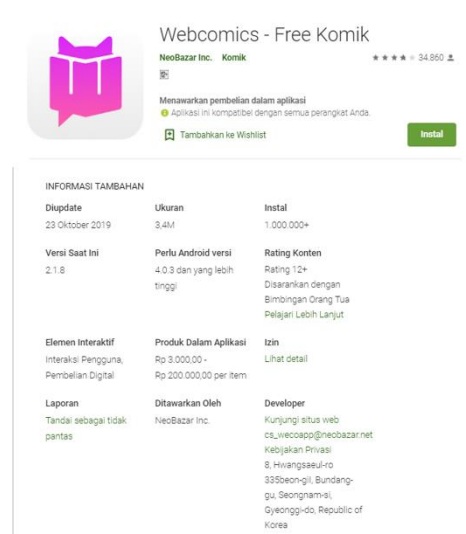


Gambar II.18 Webtoon telah di unduh lebih dari 50 juta (data pribadi)

Sedangkan pesaingnya yaitu ciayo comics dan juga webcomics tidak termasuk kedalam daftar aplikasi terlaris di playstore. Bisa dilihat dari jumlah unduh yang hanya mencapai 1 juta unduhan untuk keduanya, jumlah yang sangat sedikit dibandingkan Webtoon.



Gambar II.19 Ciayo comics  
(data pribadi)

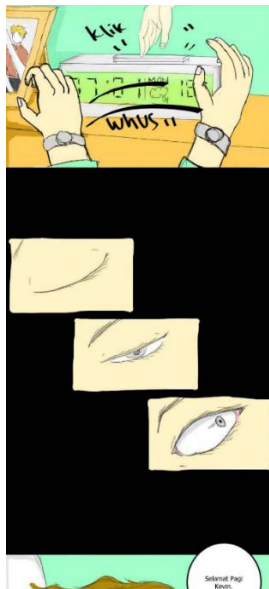


Gambar II.20 Webcomics  
(data pribadi)

Adanya Webtoon juga dapat memudahkan para komikus untuk berkarya, dengan banyak sekali komikus yang menjadi populer, maka dari itu terjadi lonjakan jumlah komik yang masuk ke dalam Webtoon, bukan hanya jumlah komik, jumlah pembacanya pun semakin banyak, sehingga banyak digemari oleh berbagai kalangan dan juga berbagai umur.



Gambar II. 21 Logo Line Webtoon  
(webtoons.com)



Gambar II.22 Webtoon Alinka oleh Iqbal Nurfatah  
(dokumen pribadi)

### II.3 Analisa

Dari data di atas dapat diketahui bahwa ada beberapa poin yang bisa diambil, dimulai dari hasil eksperimen mengajarkan permainan tradisional Bancakan ke beberapa anak sekolah dasar. Bila dilihat mereka begitu semangat dan antusias memainkan permainan ini, meskipun hanya 10 orang yang mengetahui permainan ini. Dan pada akhirnya semua menikmati permainan ini.

Dari analisa kuisioner sudah terlihat bahwa permainan ini mulai terlupakan karena dari 100 orang yang mengisi kuisioner ada 54 orang yang tidak mengetahui permainan ini. Selain itu mengenai kepemilikan ponsel pintar, ternyata siswa sekolah dasar pun sudah memiliki ponsel pintar nya sendiri.

#### **II.4 Resume**

Sebagai warisan budaya dari Indonesia, yaitu daerah Jawa Barat lebih tepatnya budaya dari suku Sunda. Permainan tradisional Bancakan merupakan permainan yang memiliki banyak manfaat serta dampak positif bagi yang memainkannya. Permainan ini bisa dimainkan oleh masyarakat tanpa batasan umur. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun bisa memainkan ini, untuk lansia pun bisa jika mampu.

Namun, permainan ini sudah mulai jarang dimainkan, karena generasi sekarang yang lahir di tahun 2000-an tidak mengetahui apa itu Bancakan dan cara bermainnya, sehingga secara perlahan permainan tradisional ini terlupakan. Alasan lainnya karena anak zaman sekarang sudah asyik dengan dunianya yang senang menggunakan ponsel pintar. Dari data di atas, siswa sekolah dasar pun sudah memiliki ponsel pintar. Rata-rata digunakan untuk menggunakan media sosial, seperti menonton youtube, hingga membaca komik digital di instagram dan juga Webtoons, yang memang beberapa tahun terakhir komik digital banyak digemari oleh beragam usia.

#### **II.5 Solusi perancangan**

Melihat dari data di atas, media yang cocok untuk menyampaikan informasi tentang permainan tradisional Bancakan ini adalah menggunakan media sosial seperti youtube, instagram dan juga Webtoons. Bila dilihat sudah ada beberapa video tentang Bancakan di youtube, namun belum ada komik digital yang menyampaikan informasi tentang Bancakan. Webtoon menjadi pilihan yang tepat, karena diantara media komik digital lainnya Webtoon lah yang terpopuler, bahkan masih menduduki peringkat kedua aplikasi terlaris di playstore Indonesia.