

BAB 1 PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan oleh beberapa orang dengan menggunakan teknik yang dipikirkan dengan sungguh-sungguh, namun dalam hal ini setiap permainan yang dimainkan itu sangat dibutuhkan sebagai bagian dari aktivitas jasmani dan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock 1987).

Saat ini di Indonesia banyak sekali permainan-permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah seperti egrang, layang-layang, gasing kayu dan juga kelereng. Kelereng merupakan permainan dahulu yang sudah lama berkembang di berbagai negara termasuk Indonesia khususnya Jawa Barat. Kelereng sendiri memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya seperti kaleci di tanah Sunda, gundu oleh masyarakat Betawi, neker oleh masyarakat Jawa, ekar oleh masyarakat Palembang, kleker oleh masyarakat Banjar, tidak hanya itu masyarakat asing yang berasal dari luar Indonesia pun mengenal kelereng seperti contohnya Belanda menyebutnya Knikker, di Inggris menyebutnya dengan *marbles* dan di Perancis dinamakan Billie (Kumparan 2021).

Kelereng pertama kali muncul pada 3000 tahun sebelum masehi (SM) pada awal pembuatan kelereng terbuat dari tanah liat dan pada tahun 2000-1700 (SM) ditemukan kelereng pertama di The British Museum yang berada di London (Kaskus 2002). Pada awalnya kelereng dari Prancis lalu menyebar ke negara Mesir, tidak hanya Mesir, Yunani pun menjadi bagian penyebaran awal permainan ini, permainan kelereng dikenal oleh orang-orang Romawi. Di Perancis menyebutnya dengan sebutan Pentaque. Perbedaannya, jika permainan kelereng menggunakan gundu yang berukuran kecil, Pentaque memerlukan dua jenis bola yang mempunyai ukuran yang cukup besar yang terbuat dari kayu jati dan baja. Pentaque ini pertama kali diperkenalkan oleh Suku Gaule (Perancis Kuno) (Anggi 2018). Kelereng adalah mainan bulat kecil yang kebanyakan dibuat dari kaca. Ada pula yang terbuat

dari tanah liat, baja, plastik. Bola-bola kelereng memiliki ukuran dan jenis yang berbeda.

Tidak diketahui dimana kelereng pertama kali diproduksi, tetapi ada bukti arkeologis bahwa banyak permainan kelereng yang dimainkan oleh anak-anak ribuan tahun yang lalu dari berbagai belahan dunia. Para ilmuwan telah menemukan bola kecil berwarna-warni di kuburan piramida Mesir. Tampaknya kelereng adalah bagian dari permainan sehari-hari anak-anak Mesir dahulu kala. Satu set kelereng tertua digali dari makam seorang anak Mesir sekitar 3.000 SM di Nagada. Kelereng yang terbuat dari tanah liat telah ditemukan di reruntuhan prasejarah di barat daya Amerika Serikat. Riwayat Permainan Kelereng: Sudah Ada Sejak Ribuan Tahun Lalu.

Kelereng juga merupakan permainan yang populer dikalangan anak-anak Romawi. bahkan, kaisar Romawi pertama, Caesar Augustus, pernah diceritakan turun dari tandu untuk bergabung dengan anak-anak jalanan yang menembakkan kerikil dan batu marmer. Kelereng pada umumnya memiliki ukuran setengah inci dan juga bentuk yang bulat dan terbuat dari kaca namun pada setiap kelereng memiliki corak yang berbeda seperti contohnya kelereng susu, kelereng ini memiliki warna dasar berwarna putih dengan guratan garis warna dengan warna beragam, selanjutnya kelereng mata kucing yang memiliki warna dasar bening dengan satu corak warna melengkung ditengahnya yang menyerupai mata kucing, dan masih ada beberapa bentuk kelereng lainnya.

Pada umumnya kelereng dimainkan oleh 2-4 orang atau lebih yang bertempat di lahan yang cukup luas yaitu contohnya lapangan terbuka kemudian anak-anak memainkan kelereng dengan membuat lingkaran dan mengumpulkan kelereng ditengah-tengah lingkaran tersebut untuk dibidik keluar dari lingkaran oleh setiap pemain agar para pemain dapat memenangkan permainan tersebut. Banyak sekali manfaat bermain kelereng seperti sosialisasi, belajar kejujuran, mengasah strategi, dan juga memberikan Kesehatan karena terkena langsung sinar matahari, akan

tetapi permainan ini sudah jarang diminati terutama di daerah perkotaan karena anak-anak lebih menyukai bermain *gadget*.

Permainan *gadget* memiliki visual maupun karakter yang lebih menarik dimata anak-anak, sehingga anak-anak jaman sekarang lambat laun sudah melupakan permainan tradisional yang sudah ada di Indonesia sejak dulu. Salah satu penyebab anak-anak mulai melupakan permainan ini adalah anak-anak sangat meminati permainan di *gadget* kemudian gaya hidup yang ada di lingkungan maupun keluarganya yang sudah modern yang membuat sekelilingnya tidak ada yang mengenalkan permainan tradisional kelereng tersebut kepada anak-anak, kemudian anak-anak mengatakan bahwa di lingkungannya saat ini sangat minim lahan luas dan juga kosong yang dijadikan tempat bermain permainan tradisional di daerah pemukiman yang menjadikan masyarakat maupun anak-anak malas untuk bermain permainan tradisional dengan teman-temannya.

Sesuai yang sudah terjadi ditengah anak-anak saat ini maka tema yang di angkat mengenai permainan tradisional kelereng ini semoga dapat meningkatkan kembali minat para anak-anak untuk memainkan kembali permainan tradisional tersebut di lingkungan sekitar dan anak-anak juga semakin ingin lebih mengenal lagi permainan permainan tradisional lainnya yang dulu pernah berkembang di Indonesia dan anak-anak mengetahui teknik bermain permainan tradisional tersebut dan mengenal setiap bentuk mainan tradisional khususnya kelereng melalui tema yang diangkat saat ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Sebagian besar anak-anak sudah mendengar kata kelereng akan tetapi belum mengetahui bentuknya dan cara memainkannya.
- banyak sekali manfaat dari permainan kelereng, akan tetapi minim atau hanya sebagian kecil saja yang memainkannya.
- Sebagian besar masyarakat khususnya anak-anak menganggap tidak ada atau minimnya lahan untuk bermain kelereng, padahal di pemukiman tersebut ada

lapangan yang dapat digunakan seperti lapangan disekolah maupun lahan di pemukiman warga.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut bagaimana memotivasi anak-anak untuk bermain kelereng kembali.

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini terfokus sesuai rencana maka dalam perancangan ini, perancang akan membatasi masalah yang dirancang, batasan yang akan digunakan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

- Ditujukan khususnya untuk khalayak anak-anak yang berumur 7-12 Tahun.
- Luasnya permasalahan kelereng terkait permainan kelereng seperti aspek sejarah dan filosofi maka pada perancangan tugas akhir ini dibatasi lebih pada memberikan motivasi atau dorongan berupa informasi terkait dengan kelereng.
- Batasan mengenai pengenalan akan permainan tradisional kelereng pada anak- anak yang menurut masyarakat terbatas oleh lahan bermain yaitu terlebih dahulu dengan menumbuhkan kembali minat anak-anak untuk memainkan kembali permainan kelereng terlebih dulu, kemudian mengenalkan jenis-jenis kelereng yang ada di Indonesia serta mengenalkan proses pembuatan kelereng dengan gambar dan memberikan teknik cara bermain permainan kelereng.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan kembali minat anak-anak dalam bermain permainan tradisional kelereng dalam segi teknik bermain maupun pengetahuan sejarah akan asal-usul permainan kelereng serta informasi-informasi lainnya yang belum banyak diketahui oleh anak-anak saat ini mengenai kelereng.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam perancangan mengenai permainan tradisional kelereng diantaranya yaitu:

- Memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional kelereng kepada masyarakat khususnya anak-anak
- Memberikan informasi terkait permainan kelereng kepada anak-anak sebagai dorongan untuk bermain kelereng

I.5.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dalam perancangan tersebut yaitu diantaranya:

- **Bagi Masyarakat:**
Masyarakat khususnya anak-anak mendapatkan informasi terkait permainan kelereng sehingga terdorong untuk memainkannya dan dapat mengetahui alternatif area bermain kelereng.
- **Bagi Institusi:**
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran desain komunikasi visual untuk mengembangkan permainan menjadi lebih menarik.