BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa orang ada yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas dan juga akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah, walaupun tidak sepenuhnya salah tapi kurang bijaksana. Santi (2015) psikologi anak, mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak namun permainan yang dilakukan anak melampaui batas kewajaran bisa mengakibatkan terganggunya proses belajar anak. Perhatian dan fikiran anak selalu tertuju pada permainan bukan pada pelajaran, bahkan bisa dibilang bahwa aktivitas satu-satunya bagi anak-anak adalah bermain.

Kegiatan bermain membuat anak-anak dapat mengenal dunianya, juga belajar bersosialisasi dengan lingkungannya lebih jauh lagi. Bermain bagi anak-anak juga berarti mengakomodasikan dirinya keluar, ke lingkungan sekitarnya, keteman-temannya, ke benda-benda di sekelilingnya serta pada aturan-aturan yang kadang-kadang ditemui dalam sebuah permainan. Bermain juga merupakan bentuk kegiatan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisik anak. Kegiatan bermain bagi anak memiliki fungsi sebagai kegiatan rekreasi memberikan kesenangan dan kepuasan diwaktu luang serta sebagai kegiatan edukatif dalam membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi bagi anak. Karena itu anak-anak membutuhkan jenis permainan yang lebih terarah dan bersifat mendidik serta membantu anak dalam membentuk kepribadian, bersosialisasi dengan lingkungan, dan dapat mengasah kretifitas serta menciptakan inovasi dari permainan.

Sebagai contoh adalah permainan tradisonal ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah

permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, emosi, bahasa, sosial, spiritual, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap tumbuh kembang anak. Saat ini sangat sulit ditemukan anak-anak bermain permainan tradisional, karena dengan kemajuan teknologi saat ini banyak masyarakat anak-anak mulai meninggalkan kebudayaan lokal, salah satunya permainan tradisional.

Orang tua mempunyai peranan penting dalam mengajarkan anak-anaknya berbagai hal termasuk permainan tradisional, tapi pada kenyataanya saat ini orang tua tidak mengajarkan anaknya permainan tradisional dikarenakan kesibukan pekerjaannya serta banyak orang tua yang sudah lupa dengan cara bermain permainan tradisional. Sehingga membuat anak-anak memilih bermain permainan yang sedang ramai di mainkan baik di lingkungan tempat tinggalnya ataupun sekolahnya. Anak-anak lebih akrab dengan media-media permainan baru yang berbasis *game digital*, hal ini terjadi karena menjamurnya permainan yang berbasis *game digital* dilingkungan masyarakat khususnya anak-anak kemudian jumlah penduduk serta pesatnya pembangunan pemukiman penduduk dan mall-mall yang ada di kota besar membuat semakin menyempitnya lahan terbuka yang menjadi sarana bermain bagi anak-anak. Maka semakin menjauhkan anak-anak dari kegiatan bermain permainan tradisional yang memang secara umum di lakukan di halaman rumah.

Di era digital ini pengenalan serta sosialisasi tentang permainan tradisional yang sangat minim dan terkadang terkesan membosankan membuat permainan tradisional tersebut menjadi sekedar dari bagian bahan *workshop* atau pengenalan *event* tertentu saja, cara penyampaian kurang efektif dan kurang menarik minat anak-anak untuk memainkan permainan tradisional tersebut. Ditemui kasus dimana saat mengenalkan permainan serta memberi *workshop* tentang pengenalan permainan tradisional yang pada awalnya anak-anak tertarik tetapi pada akhirnya setelah selesai acara anak-anak akan kembali kepada rutinitas mereka yang semua lebih dipenuhi dengan teknologi digital seperti *gadget* mereka masing-masing.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan ruang untuk memainkan permainan tradisional.
2. Keterbatasannya alat dan bahan untuk membuat permainan tradisional.
3. Tidak adanya data tentang permainan tradisional serta kurangnya pengetahuan bagaimana aturan dan cara permainan tradisional tersebut di mainkan.
4. Kurangnya peran orang tua dalam memperkenalkan dan mensosialisasikan permainan tradisional kepada anak.
5. Permainan tradisional dianggap permainan kuno yang sudah tidak sesuai dengan jaman.
6. Maraknya *game-online* dan penggunaan *gadget.*

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di dapat, maka rumusan masalah yang ditemukan sebagai berikut diperlukannya upaya informasi yang membuat orang tua dan anak mengetahui bagaimana permainan tradisional tersebut dimainkan dan manfaatnya?

I.4. Batasan Masalah

Dari banyaknya ragam yang dibahas dalam penelitian mengenai permainan tradisional pada pertumbuhan anak, maka masalahnya dibatasi hanya membahas pada masyarakat Bandung yang mewariskan permainan tradisional yang bagaimana maianan serta permainan tradisional dimainkan dan manfaat dari permainan tradisional tersebut terhadap tumbuh kembang anak.

I.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari dibuatnya perancangan ini adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat apa itu permainan tradisional dan memberikan informasi kepada orang tua pentingnya manfaat permainan tradisional pada pertumbuhan fisik anak, membantu mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional khusunya permainan tradisional di kota Bandung. Manfaat permainan tradisional memiliki banyak nilai lebih baik itu bagi fisik maupun mental yang berpengaruh pada

pertumbuhan anak. Permainan tradisional akan lebih mengajarkan anak untuk bersosialisasi karena permainan tradisional selalu dilakukan bersama-sama.