BAB II

PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAH

II.1 Definisi Bermain

Menurut Brook,J.B. and D.M. Elliot (seperti dikutip Dhanumurti, 2009),bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Sulit menentukan kapan permainan mulai muncul, karena tidak ada data sejarah maupun tinggalan arkeologi yang dapat digunakan sebagai indikasi adanya permainan. Menurut hasil wawancara dengan Eti Khodijah, S.Pd. selaku staf di Museum Negeri Sribaduga Bandung, apabila kita menggunakan pendekatan konsep terhadap sifat permainan sebagai penghibur diri, maka kita dapat menentukan perkiraan bahwa permainan dikenal bersamaan dengan lahirnya manusia ke dunia. Dugaan ini muncul disebabkan hiburan merupakan suatu kebutuhan manusia untuk menghilangkan kebosanan dari rutinitas kehidupan sehari-hari.

Pemain akan menggunakan otot-ototnya saat bermain, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ditinggali dan menemukan seperti apa diri pemain itu sendiri. Dengan bermain, pemain akan menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhan (*need*).

Mildred Parten (seperti dikutip Dhanumurti, 2009) dilihat dari perkembangan sosial, bermain dapat dikelompokkan menjadi lima macam:

- *Solitary games* (bermain sendiri)
- *Onlooker games* (bermain dengan melihat temannya bermain)

- *Parallel games* (bermain paralel dengan temannya), bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri
- *Associative games* (bermain beramai-ramai), anak bermain bersama-sama tanpa ada suatu organisasi
- *Cooperative games* (bermain kooperatif), ada aturan dan pembagian peran, salah satu anak menolak bermian, permainan tidak akan terlaksana.

Permainan juga dapat dikelompokkan dalam:

- Permainan fisik
- Lagu anak anak
- Teka-teki, berpikir logis/matematis
- Bermain dengan benda-benda
- Bermain peran

Hughes (seperti dikutip Dhanumurti, 2009) bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Harus ada 5 (lima) unsur dalam sebuah kegiatan bermain. Kelima unsur tersebut adalah:

- Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang
- Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang meenyuruh atau memaksa
- Menyenangkan dan dinikmati
- Ada unsur khayalan dalam kegiatannya
- Dilakukan secara aktif dan sadar

II.2 Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata main yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, main berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan arti dari kata permainan itu sendiri adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau dapat diartikan pula sebagai barang atau

sesuatu yang dipermainkan. Kata tradisional memiliki arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Jadi permainan tradisional adalah sesuatu yang di permainkan atau yang dimainkan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan yang ada secara turun-temurun.

Menurut Sukirman (2005), permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.
Permainan tradisonal mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisonal mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Menurut Yunus (1981), permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasar yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan 6 perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

II.3 Permainan Tradisional Jawa Barat

Menurut M. Zaini Alif (2009), Berdasarkan sifat permainan, maka permainan tradisional atau permainan rakyat (folk games) dapat dbagi menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (play) yang bersifat rekreasi, mengisi waktu senggang dan permainan untuk bertanding yaitu yang terikat oleh sebuah aturan, berorientasi pada menang dan kalah (game). Dan aturannya tidak tertulis, disepakati oleh semua anak, dan biasanya bermain kelompok. (h.28)

Di daerah Jawa Barat ada jenis *kaulinan* (permainan) dan *cocooan* (mainan), permainan ada yang bersifat rekreasi dan ada yang bersifat bertanding begitu pula

dengan mainan, jenisnya dibagi dua pula yang bersifat rekreasi dan bersifat bertanding. Rekreasi biasanya bersifat sekedar bersenang-senang dan mengisi waktu luang sedangkan bertanding sifatnya *game* dimana ada yang menang dan ada yang kalah.

II.3.1 Pengelompokan Permainan Tradisional Jawa Barat

Mainan dan permainan tradisional terdiri dari 2 garis besar pengelompokan. Permainan yang bersifat rekreasi (*play*) dan yang bersifat menang kalah (*game*). Berikut pengelompokan jenis permainan tradisional.

- Rekreasi : Oray-Orayan, Tetenyekan-Tutuyukan, Patipung-Tipung Balung, Anjang-Anjangan, Tetemute, Hahayaman, Paciwit-Ciwit Putri, Pakaleng-Kaleng Agung, Peupeusingan, Ambil-Ambilan, Huhuian, Tok Tar, Galah Burulu, Pal-Palan, dan Paciwit-Ciwit Lutung.
- Menang kalah : Congklak, Hong-Hongan, Ngadu Muncang, Boy-Boyan, Encrak, Dodomaan, Lolodehan, Kolontong, Kobak, Hahayaman Jukut, Engkle, Galah Asin, Ucing Kalangkang, Gatrik, Ucing Tiang, Perepet Jengkol, Tuk-tuk brug tuk-tuk brag, Jajamuran, Cingkup, Keukeuyeupan, Bubuyungan, Simseu, Bebentengan, Patingtung, Gobag, Lais, Ngadu Ungkuy, Ujunga, Balenan, Dampu, Nanangkaan, dan Kali-Kali Jahe.

Pengelompokan jenis mainan yang digunakan dalam permainan tradisional.

– Rekreasi : Bebeletokan, Suling, Ketepel, Anjang-Anjangan, Sasapian, Angsretan, Bedil Sorolok, Celempung, Karinding, Jajangkungan, Sesengekan, Kolom Batok, Kokomprakan, Empet-Empetan, Bangbara, Ngapung, Ker-Keran, Sumpit, Bedil Jepret, Rorodaan, Gogolekan, Keprak, Ewod, Kekerisan, Simeut Cudang, Sisimeutan, Posong, Pamikatan,

Nok-Nok, Dog-Dog, Hatong, Toleot, Pancur Rendang, Kakalungan, Golek Kembang, Kolecer, dan Sanari.

- Menang Kalah : Hing-Hongan, Encrak, Panggal Gasing, Hahayaman Jukut, dan Dodombaan.

II.3.2 Pengaruh Permainan Tradisional Jawa Barat pada Perkembangan Anak

Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih sangat kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial, sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu. Terlepas dari penekanannya sekarang pada nilai sosilisasi dari bermain, terdapat bukti bahwa bermain menimbulkan pengaruh lainnya bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak yang terlalu penting untuk diabaikan begitu saja.

Menurut Dhanumurti (2009), bermain dapat mempengaruhi perkembangan pemainnya terutama dalam perkembangan anak, yang masih harus dikembangkan.

- Perkembangan fisik, berupa melatih otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bemain juga merupakan sarana untuk menyalurkan tenaga yang berlebihan agar tidak terpendam yang akan menyebabkan anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.
- Dengan bermain, anak dituntut untuk berkomunikasi satu dengan yang lain dalam hal ini membuat anak dapat mengerti dan sebaliknya anak harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.
- Anak dapat menyalurkan kebutuhan dan keinginan dengan bermain. Anak yan tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan dalam bermain.
- Bermain dapat dijadikan sebagai sarana penyaluran bagi energi emosional yang terpendam akibat pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari beberapa hal, melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

- Merangsang kreativitas dengan merancang sesuatu yang baru dan berbeda. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.
- Perkembangan wawasan diri. Mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman lain. Hal ini memungkinkan anak mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.
- Dengan bermain bersama anak lain, anak akan belajar membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul.
- Perkembangan ciri kepribadian yang akan timbul pada diri anak seperti belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan pemainnya terutama dalam kecerdasan majemuk anak, hal tersebut adalah:

- Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
  Jenis permainan yang termasuk permainan ini adalah dimana permainan ini akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Salah satu contoh permainannya adalah Gagarudaan dan oray-orayan.

- Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.
  Emosi yang ditimbulkan adalah rasa toleransi dan empati terhadap orang lain. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok antara lain Perepet jengkol, Ucing peungpeun, dan Gatrik.

- Mengembangkan kecerdasan logika anak
  Anak dituntut untuk menyelesaikan permainan dengan urutan yang sesuai dan menentukan langkah yang harus dilaluinya. Beberapa contoh permainannya anatara lain Congklak, Lompat tali / Sapintrong, dan Sondah.

– Mengembangkan kecerdasan kinestesis anak

  Pada permainan tradisional, anak selalu dituntut untuk bergerak, seperti melompat, berlari, berputar, menari, dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya adalah Lompat tali, Sorodot gaplok, dan Ucing kup.

– Mengembangkan kecerdasan natural anak

  Karena bahan dan alat yang digunakan berasal dari alam, anak akan menyatu dengan alam sehingga muncul sikap dimana anak akan hidup secara natural dan saling melengkapi dengan alam sekitarnya. Beberapa contoh permainannya adalah Anjang-anjangan, Mobil-mobilan, dan Engrang.

– Mengembangkan kecerdasan spasial (berkenaan dengan ruang atau tempat) anak.

  Permainan ini akan dituntut untuk bisa mengenal konsep dan berganti peran dimana permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan anak yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Beberapa contoh permainannya adalah Anjang-anjangan, dan permainan Si miskin si kaya.

– Mengembangkan kecerdasan musikal.

  Permainan tradisional sangat akrab dengan bunyi-bunyian dan nyanyi-nyanyian. Beberapa contoh permainannya adalah Ucang-ucang angge, Oray-orayan, dan Perepet jengkol.

II.3.3 Manfaat Permainan Tradisional

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional penting untuk perkembangan jiwa anak. Anak akan menjadi lebih kreatif karena bahan dan alat yang akan anak mainkan biasanya dibuat langsung oleh anak selaku pemain. Anak menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong anak untuk berfikir dan bertindak lebih kreatif dan dapat menciptakan alat sesuai dengan daya fikirnya.

Banyak sekali nilai lebih yang terkandung dalam permainan tradisional, Menurut Eti Khodijah, banyak nilai lebih yang terkandung dalam permainan tradisional, diantaranya:

- Murah, karena bahan yang digunakan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar dan berasal dari alam
- Mengasah kerja sama antara permain
- Mengasah ketajaman anak dalam berfikir dan menyusun strategi
- Dinamis, karena hampir semua permainan tradisional menuntut pemainnya untuk bergerak
- Membangun kreatifitas
- Mengontrol emosi
- Menerapkan sikap kepemimpinan, perduli terhadap orang lain, bertanggung jawab, mengakui kelemahan diri sendiri, menerima kelebihan orang lain, dan sportifitas.

Permainan tradisional dapat pula digunakan sebagai media terapi terhadap anak. Terapi tersebut berupa teriakan, tertawaan, dan gerakan yang dilakukan saat anak bermain. Dengan melakukan hal tersebut, anak akan melepaskan emosinya.

Menurut Bernadette Tynan, alasan mengapa permainan baru lebih diminati oleh masyarakat khususnya anak-anak adalah:

- Instan
- Mudah
- Menawarkan keindahan dari segi warna, bentuk, ukuran dan tampilan
- Praktis
- Langsung bisa dimainkan
- Tidak membutuhkan area bermain yang luas
- Mengikuti zaman
- Mengasah strategi

II.3.4 Bahan yang Digunakan dalam Permainan Tradisional

Pada permainan tradisional bahan material yang digunakan biasanya menggunakan bahan yang ada disekitarnya dan selalu mengikuti bahan-bahan dimana mereka berada. Bahan material permainan tradisional untuk masyarakat yang berada di pegunungan berbeda dengan bahan material untuk masyarakat yang ada di pesisir demikian pula dengan cara menggunakannya. Sebagai contoh nyata, jika anak-anak yang berada di pegunungan menggunakan biji-bijian, maka di pesisir menggunakan kerang atau *kewuk*.

Karena memanfaatkan benda yang ada di alam, pemain yang akan melakukan permainan tradisional harus memiliki kreatifitas yang tinggi. Dari kebiasaan ini, pemain seakan diajari tidak banyak tuntutan, dapat memanfaatkan apa yang ada, serta mampu mengukur kemampuan sendiri.

II.3.5 10 Permainan Tradisional Jawa Barat yang Populer

Ada 10 permainan yang yang dipilih dari beberapa jenis permainan berdasarkan pengelompokan yang berbeda. Permainannya antara lain:

1. Engrang

   Permainan tradisional egrang ataupun jajangkungan dimainkan dengan sepasang tongkat atau galah, yang terbuat dari kayu atau bambu setinggi 2 hingga 3 meter. Sementara untuk tumpuan atau pijakan kaki dibuat dengan ketinggan 30-60 cm dari ujung bawah tongkat. Beberapa orang pemain dapat serentak memainkannya bersama-sama.



Gambar II.1 Egrang
Sumber: http://www.radar-bogor.co.id/uploads/berita/dir18092011/img18092011795021.jpg
(Diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

Disejumlah daerah, umumnya permainan dilakukan sebagai adu ketahanan keseimbangan tubuh. Namun didaerah lainnya, permainan egrang ataupun jajangkungan dilakukan sebagai adu ketahanan fisik, strategi, dan konsentrasi karena harus memainkan egrang atau jajangkungan berupaya menjatuhkan lawannya. Dua kelompok pemain saling berpasangan satu lawan satu. Setelah saling berhadapan, pemain, satu dengan yang lainnya saling menendang ujung egrang yang menyentuh tanah. Selain itu, dibeberapa daerah pesisir (pantura) permainan egrang lebih banyak dipadukan dengan permainan lain. Semisal permainan sepakbola, pukul kendi dan lainnya.

2. Kelom batok

Permainan kelom batok (tempurung kelapa) tidak jauh bedanya dengan permainan atau mainan egrang atau jajangkungan. Cara memainkannya adalah mengatur keseimbangan serta ketahanan tubuh.

Kelom atau pijakan dibuat dari tempurung kelapa yang dibelah dua. Umumnya tempurung kelapa yang digunakan adalah tempurung dengan diameter besar dan sudah tua. Tempurung kelapa yang sudah mengering dibagi dua dan bagian tengahnya diberi lubang untuk dipasang tali yang terbuat dari serat pohon pisang atau tali ijuk muda.



Gambar II.2 Kelom batok
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. Rorodaan

Rorodaan adalah mainan yang menyerupai bentuk roda, yang banyak dimainkan dengan cara didorong ketika sedang berjalan-jalan sendiri atau

bersama temannya. Rorodaan dibuat dari bahan bambu atau kayu pada rodanya. Pada bambu dibuat pegangan sebagai tempat tangan.



Gambar II.3 Rorodaan
Sumber: http://us.images.detik.com/content/2009/11/01/501/ban3.jpg
(diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

4. Perepet Jengkol

Permainan ini dilakukan oleh tiga sampai empat orang, dengan cara mengaitkan kaki kanan ke belakang dengan kaki temannya, begitupun ketiga teman yang lainnya. Apabila salah seorang jatuh menyebabkan seluruh anak berjatuhan pula. Permainan ini membutuhkan kekompakan saat memainkannya. Pemain berloncatan sambil memutar diiringi nyanyian :

Perepet jengkol jajahean
Kadempet kohkol jejeretean



Gambar II.4 Perepet jengkol
Sumber: Dokumentasi pribadi

5. Sorodot Gaplok

Sorodot gaplok merupakan permainan yang memakai batu pipih berdiameter sekitar 20 cm. Jumlah pemain bisa sampai 10 orang terbagi dua kelompok. Setelah diundi melalui lempar batu terdekat dengan garis batas, tim yang menang kemudian menaruh batu di punggung kaki. Sementara tim satunya mendirikan batu berjejer di salah satu garis. Dari jarak sekitar lima meter tim

penyerang berusaha merobohkan batu tim lawan hingga semua batu tim lawan roboh. Tapi jika tak berhasil, gantian tim lawan yang akan merobohkan batu tim penyerang.



Gambar II.5 Sorodot gaplok
Sumber: http://multiply.com/mu/dezig/image/23/photos/121/1200x120/5/DSC-0469.JPG?et=W2%2B1gORVMqB89cx%2BJpZKMg&nmid=15501312
(diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

6. Sondah

Sondah adalah permainan yang dibentuk dari dua kelompok dan setiap pemain memiliki setopong pecahan genting kemudian dilemparkan ke kotak yang dipola di tanah. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak berisi pecahan genting tidak boleh diinjak. Pemain dinyatakan kalah jika menginjak garis otak atau bagian luar kotak.



Gambar II.6 Sondah
Sumber: Dokumentasi pribadi

7. Gatrik

Gatrik adalah permainan yang menggunakan alat dua potongan bambu, yang satu menyerupai tongkat berukuran sekitar 30 cm, dan lainnya berukuran lebih kecil. Pertama potongan bambu yang kecil ditaruh di antara dua batu,

lalu dipukul oleh tongkat bambu, diteruskan dengan memukul bambu kecil tersebut sejauh mungkin. Pemukul akan terus memukul hingga beberapa kali sampai pukulannya meleset dari bambu kecil tersebut. Setelah gagal maka orang berikutnya dari kelompok tersebut akan meneruskan. Sampai giliran orang terakhir.



Gambar II.7 Gatrik
Sumber: http://www.mainyuk.byethost14.com/web/Gatrik%202.jpg
(diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

8. Gasing

Gasing adalah permainan dengan media gasing sendiri, yang terbuat dari kayu atau bambu, bahkan ada juga yang terbuat dari plastik. Gasing terdiri dari bagian kepala, bagian badan, dan bagian kaki atau paksi. Cara memainkannya diputar dengan seutas tali hingga berputar-putar di tanah.



Gambar II.8 Gasing
Sumber: http://www.pikiran-rakyat.com/ffarm/www/imagecache/625x350/ffarm/www/2011/09/17/1709gasing1.jpg
(diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

9. Bedil Jepret

Permainan yang terbuat dari bambu ini dapat dimainkan perorangan atau kelompok. Cara mainnya adalah apabila dilakukan secara perorangan yaitu dengan cara menembak sasaran dengan tepat, seangkan apabila dilakukan

secara berkelompok. Cara bermainnya adalah dua kelompok saling berhadapan dan saling menembak, tapi cara bermain berkelompok jarang dilakukan.



Gambar II.9 Bedil jepret
Sumber: http://www.vhrmedia.com/2008/ngadimin/dir_upload/images/bediljepretsatu.jpg
(diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

10. Sumpit

Permainan yang terbuat dari bambu ini dapat dimainkan oleh perorangan. Bahan yang terbuat dari bambu yang telah diatur sedemikan rupa agar anak panah berada di dalamnya. Pemain meniup anak bambu yang sudah berisi anak panah ke sasaran yang telah ditentukan. Pemain dianggap menang apabila anak panak yang ada di dalam bambu terlontar dan tepat mengenai sasarannya.



Gambar II.10 Sumpit
Sumber: http://danikancil.files.wordpress.com/2011/09/191.jpg.
(Diakses pada tanggal 15 Desember 2011)

II.4 Analisa Masalah

II.4.1 Penyebab Permainan Tradisional tidak Dimainkan di Perkotaan

Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju dan *modern.* Saat ini banyak masyarakat yang perlahan meninggalkan kebudayaan lokal atau tradisional dan lebih memilih budaya baru. Hal ini terjadi karena adanya proses akulturasi dan asimilasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akulturasi diartikan sebagai proses masuknya kebudayaan baru yang secara lambat laun dapat diterima dan diolah dengan kebudayaan sendiri, tanpa menghilangkan kebudayaan yang ada. Sedangkan asimiliasi adalah proses masuknya kebudayaan baru yang berbeda setelah mereka bergaul secara intensif, sehingga sifat khas dari unsur-unsur kebudayaan itu masing-masing berubah menjadi unsur kebudayaan campuran.

Menurut Eti Khodijah, selaku staf di Museum Negeri Sribaduga Bandung, alasan jarangnya permainan tradisional dimainkan oleh masyarakat adalah:

- Menyempitnya lahan untuk bermain
- Kurangnya bahan alam yang tersedia disekitar masyarakat
- Maraknya pembangunan pabrik dan rumah tinggal
- Mudahnya permainan dari “luar” masuk dengan alasan era globalisasi



Gambar II.11 Sempitnya lahan di perkotaan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

II.4.2 Kondisi Anak di Perkotaan

Kondisi anak-anak diperkotaan yang akrab dengan semua hal yang berhubungan dengan teknologi, membuat anak lebih menginginkan hal yang praktis dan gampang dicari. Permainan baru pun menjadi alternatif anak untuk menghabiskan waktu luang. Berjamurnya tempat yang menyediakan dan menyewakan permainan tersebut semakin mempermudah anak menjauhi permainan tradisional. Ditambah kurangnya lahan bermain anak menjadi alasan tambahan anak lebih memilih permainan baru. Sifat permainan yang cenderung instan dan menarik untuk dimainkan. Tampilannya dilayar, didukung dengan visual, warna, dan suara yang menarik.



Gambar II.12 Permainan masa kini
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut hasil wawancara kepada 20 anak usia sekolah dasar mengenai permainan, bahwa hampir seluruh anak sering bermain, dan hanya sebagian kecil anak yang jarang bermain. Namun kebanyakan dari mereka jarang sekali memainkan permainan tradisional saat mereka bermain. Didukung dengan hasil riset yang dilakukan oleh Dhanumurti Adyogi pada tahun 2009 kepada 30 ibu yang memiliki anak usia sekolah dasar, yang hasilnya menunjukan bahwa hal yang menyebabkan anak jarang memainkan permainan tradisional saat anak bermain adalah kurangnya pengetahuan anak akan permainan tradisional Jawa Barat.

Tim survey dari Museum Negeri Sribaduga Bandung pernah melakukan penelitian ke beberapa sekolah dasar di daerah Jawa Barat untuk mendokumentasikan

eksistensi permainan tradisional di daerah Jawa Barat. Hasil dari penelitian tersebut terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

- Anak-anak kurang mengenal jenis-jenis permainan tradisional Jawa Barat
- Jarangnya sumber daya manusia yang mau mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak
- Guru-guru kurang menguasai bebrapa permainan tradisional, sehingga tidak mengajarkan kepada anak didiknya

II.5 Tinjauan Umum Buku

II.5.1 Pengertian Buku

Buku adalah salah satu media informasi yang memiliki peran yang sangat penting. Meski sekarang jaman sudah berkembang kian pesatnya di mana tekhnologi sekarang sudah mendominasi, akan tetapi buku sebagai sumber pengetahuan belum bisa tergantikan. Selain media yang mudah untuk dijangkau dan memiliki sifat mobilitas yang tinggi, buku dapat dibaca di mana saja dan kapan saja. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

II.5.2 Pengertian Toturial

Menurut kamus besar bahasa Indonesia tutorial adalah pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa. Tutorial adalah salah satu metode untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan spesifik dari sebuah buku. Tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

II.5.3 Pengertian Buku Bergambar

Menurut Guntur (2006), buku bergambar merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan dengan bentuk teks disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung yang dikemas menjadi sebuah buku. Komik, cergam atau kartun

merupakan buku yang cukup popular dimasyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak, komik atau denganistilah yang dikenal juga cerita bergambar (cergam) terdiri dari teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog dan alur cerita.

II.4.3 Pengertian Buku Tutorial Bergambar

Buku tutorial bergambar merupakan suatu bentuk penyampaian pesan dengan bentuk teks yang berupaya untuk mengajarkan sesuai dengn contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung yang dikemas menjadi sebuah buku.

II.5 Penyelesaian Masalah

Proses pembelajaran tidak hanya didapatkan pada kegiatan formal, tapi pada kegiatan non-formal pun anak bisa mendapatkan pelajaran salah satunya pada proses bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan non-formal yang menyenangkan sekaligus media pembelajaran yang bisa diterapkan kepada anak disela-sela kegiatan formal yang dilakukan setiap hari, yaitu kegiatan belajar di sekolah. Terutama pada permainan tradisional, agar anak bisa mengenal permainan tradisional, diperlukan media dirancang untuk mengenalkan kembali permainan tradisional khas Jawa Barat yang dapat meningkatkan kembali eksistensinya di masyarakat Jawa Barat khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dibalik permainan tradisional bisa diserap dan dipahami secara tidak langsung oleh pemain terutama anak-anak.

II.6 Segmentasi

Segmentasi yang ingin dicapai guna memecahkan masalah dalam mengenalkan permainan tradisional adalah anak-anak.

– Demografis.

Target primer : Anak-Anak
Target Sekunder : Orang Tua
Usia : Usia Sekunder : Anak usia sekolah dasar 6-12 thn
Pendapatan Orang Tua : Penghasilan 2 juta keatas.

– Geografis

Dalam segi geografis target sasaran perancangan meliputi kawasan kota Bandung dan sekitarnya.

– Psikografis

Anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan kreatif. Memanfaatkan waktu yang ada dengan kegiatan yang positif dan menyenangkan.

Pelaku permainan adalah anak-anak yang seharusnya menjadi penerus dalam melestarikan budaya bangsanya. Tapi dalam kenyataannnya, permainan tradisional sudah jarang dimainkan anak-anak karena berbagai alasan. Hal ini dikhawatirkan akan terus terjadi apabila tidak adanya tindak lanjut mengenai pelestarian budaya, khususnya permainan tradisional Jawa Barat. Permainan tradisional merupakan salah satu aspek penting karena selain dapat menghibur anak-anak, permainan tradsional juga mengandung nilai-nilai yang baik untuk kehidupan.