BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang tidak asing bagi anak-anak. Melalui proses bermain, anak-anak mendapatkan berbagai pengetahuan yang sangat baik serta dapat mengembangkan emosi, fisik dan pertumbuhan kognitifnya. Bermain dapat dilakukan dengan melakukan berbagai macam permainan yang menarik. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Permainan sudah ada sejak jaman dulu yang lebih dikenal permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu peninggalan budaya yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan.

Salah satu permainan tradisional yang dulu popular di Jawa Barat adalah permainan *gatrik*. Permainan *gatrik* adalah salah satu dari sekian jenis permainan tradisional dari jawa barat. Banyak istilah lain untuk memberi nama permainan *Gatrik* ini seperti *entek, gepok lele, keladi, engklek* dan lain sebagainya, karena setiap daerah mempunyai nama lokal sendiri. Dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan dua bilah kayu (disebut *gatrik*), masing-masing *gatrik* pendek dan *gatrik* panjang. Jika lebih dari dua orang, maka permainan dibentuk menjadi dua kelompok yang berhadapan.

Gatrik pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia pada masanya dan dengan seiringnya perkembangan jaman dan banyaknya berbagai pusat permainan elektronik di berbagai pertokoan, seperti toko-toko *game* komputer atau *video games* dijual di pasaran sudah mengambil alih permainan tradisional di

Indonesia sehingga kini permainan tradisional terutama *gatrik* sudah tergantikan. Anak-anak jaman sekarang lebih suka bermain sendiri dengan *video game* atau bahkan *game online* yang bersifat individu. Permainan *modern* saat ini tumbuh subur menjadi sasaran perdagangaan dan target industri dan merupakan bisnis yang menguntungkan. Padahal permainan *gatrik* lebih memberikan pelajaran, kebersamaan, keakraban dan bermanfaat untuk melatih fisik anak untuk lebih terampil, serta juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dengan kelompok, menaati aturan, dan melatih untuk berjiwa besar (menerima kekalahan). Banyak anak-anak yang tinggal di perkotaan sudah tidak mengenal permainan tradisional, seperti *gatrik, boy-boyan, sorodot gaplok, bebentengan.* Permainan tradisional sudah hampir terpinggirkan dan tergantikan oleh permainan yang lebih *modern* hal ini terjadi terutama di kota-kota besar

I.2 Identifikasi Masalah

Dari permainan gatrik ini ada muncul beberapa masalah yang ditemukan terhadap generasi anak-anak sekarang, diantaranya sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan tentang permainan gatrik dikalangan masyarakat, khususnya anak-anak sekarang.
2. Anak-anak jaman sekarang lebih suka bermain permainan yang lebih *modern*.
3. Kurangnya sarana dan prasarana sebagai wadah, ruang dan tempat untuk melestarikan permainan tradisional.

I.3 Fokus Permasalahan

Fokus permasalahan pada Tugas Akhir ini adalah untuk memperkenalkan kembali permainan *gatrik* yang sudah hampir punah di kalangan anak-anak Sekolah Dasar umur 7-11 tahun di kota Bandung. Sehingga permainan ini bisa dikenal dan dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini lebih memberikan pelajaran, kebersamaan, keakraban dan bermanfaat untuk melatih fisik anak untuk

lebih terampil, serta juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dengan kelompok, menaati aturan, dan berjiwa besar (menerima kekalahan).

I.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan fokus permasalahan maka merancang sebuah mainan untuk anak-anak yang diadaptasi dari permainan *gatrik* .

Manfaat perancangan media ini adalah bertujuan untuk :

1. Memperkenalkan kembali dan memberi tambahan pengetahuan tentang permainan *gatrik* kepada anak-anak generasi saat ini di kota Bandung.
2. Agar permainan tradisional *gatrik* tetap lestari tidak hilang ditengah-tengah permainan *modern* yang bermunculan sehingga melalui mainan ini, permainan tradisional yang lainnya bisa lebih dihargai dan dilestarikan hingga generasi berikutnya agar tidak dilupakan.
3. Membantu anak untuk melatih saraf motorik kasar dan halus mereka melalui kegiatan bermain.