BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Anak – anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan melalui kegiatan bermain. Waktu yang dimiliki anak – anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak – anak Bermain juga mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan jiwa anak, seperti perkembangan emosi, fisik atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Seluruh manfaat dari bermain bisa dijumpai dalam segala macam permainan, terutama dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional sondah/engklek merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Pada umumnya, permainan tradisional sangat susah untuk dicari dari mana asal muasalnya, maupun mengenai siapa penciptanya. Biasanya permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat mencerminkan warna kebudayaan setempat. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, Simposium Nasional, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional yang teridentifikasi menurut Iswinarti (2007) adalah sebanyak 34 permainan tradisional. Dari keseluruhan permainan tradisional yang teridentifikasi permainan tradisional Sondah/engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai tata cara bermain yang paling bervariasi dan paling kompleks

serta diduga mempunyai nilai terapiutik yang tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes, 1999; Griffiths, 2005). Mengingat makin banyaknya permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak – anak (Santrock, 2005) maka diperlukan alternatif pemberian bantuan atau terapi untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. Sementara ini penelitian yang berkaitan dengan terapi bermain banyak dilakukan pada anak-anak (NPFA, 2000). Dalam KTSP 2007 disebutkan bahwa anak – anak masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya Menurut Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi *problem solving* yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata.

Permainan tradisional sondah/engklek pada saat ini sudah hampir punah dan sudah menjadi sesuatu yang sangat langka, jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Anak – anak sekarang ini lebih cenderung memainkan permainan modern seperti video *game*. Bermain video *game* merupakan permainan yang statis, jadi anak lebih banyak bermain sendiri, yang membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, sehingga meyebabkan aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang dan akibat lainnya adalah menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari jemarinya.

Mengingat banyaknya manfaat permainan tradisional sondah/engklek maka permainan tersebut perlu adanya usaha untuk memperkenalankan permainan tradisional sondah/engklek khususnya kepada anak – anak, yang berfungsi juga untuk melestarikan dan membudayakan kembali permainan tersebut. Salah satu cara memperkenalkan permainan tradisional sondah/engklek tersebut adalah dengan menggunakan teknologi berupa panduan informasi yang berbasis multimedia interaktif.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada, diantaranya:

1. Kurang disadarinya permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya bangsa dan memiliki nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak – anak sebagai generasi penerus agar permainan tradisional tetap terjaga dan dilestarikan.
2. Kurang tersedianya informasi mengenai permainan tradisional sondah/engklek yang merupakan permainan paling dikenal oleh anak dan mempunyai tata cara bermain yang paling bervariasi dan paling kompleks serta diduga mempunyai nilai terapiutik yang tinggi dengan kandungan manfaat yang beragam.
3. Kurang dilestarikan dan dibudayakannya permainan tradisional sondah/engklek khususnya dikalangan anak-anak.
4. Kurang adanya usaha untuk memperkenalankan kembali permainan tradisional sondah/engklek, khususnya kepada anak – anak dengan cara membuat panduan informasi yang lebih menarik dan berbeda.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan indentifikasi masalah tersebut diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah:

- Bagaimana cara mengenalkan permainan tradisional sondah/engklek kepada anak-anak.
- Bagaimana cara merancang panduan informasi untuk permainan tradisional sondah/engklek bagi anak-anak.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan ini adalah proses perancangan multimedia interaktif panduan permainan tradisional sondah/engklek hingga pembuatannya yang ditujukan kepada anak-anak agar anak-anak

mendapatkan informasi tentang permainan tradisional sondah/engklek serta agar anak-anak tertarik untuk memainkannya kembali.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Menerapkan perancangan yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan animasi *flash* dengan gaya visual kartun yang ditujukan kepada anak-anak.
2. Memberikan sarana panduan informasi multimedia interaktif untuk permainan tradisional sondah/engklek bagi anak – anak agar menarik minat anak-anak untuk memainkannya.