BAB II
PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI

II.1 Definisi Permainan

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata main adalah melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat tertentu atau tidak mengunakan alat. Jadi main adalah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda.

Berdasarkan perkembangan zaman, permainan terbagi menjadi dua kategori :

1. Permainan Tradisional

Istilah tradisional berasal dari kata tradisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasanya dilakukan. Tradisional mempunyai arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma-norma dan adat kebiasaan secara turun temurun.

Menurut James Danandjaja (1987), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana

asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan. (Keen Achroni, 2012, h.45)

2. Permainan Modern

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam *console* maupun komputer dan juga berbentuk permainan online *(online games)*. Ada banyak jenis *console game* yang memberikan kemajuan teknologi, dalam segi tampilan gambar maupun cara memainkan yang beragam, sehingga menarik perhatian anak-anak maupun orang dewasa untuk memainkannya. Pabrik *video game* pun senantiasa memanjakan kita dengan kemajuan teknologi yang semakin mengagumkan. Bahkan jenis *game online* yang sedang *trend* saat ini telah menjadi favorit hampir di seluruh dunia.

Video Game atau permainan video adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan – misalnya skor – yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

Permainan Online (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan *online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006, h. 770)

II.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu:

1. Permainan untuk bermain (rekreatif). Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.

2. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

3. Permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan diperlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

II.3 Manfaat Permainan Tradisional

Menurut James Danandjaja (1987) seperti dikutip Keen Achroni (2012), permainan tradisional mempunyai berbagai kelebihan dan manfaat. Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- Melatih kreativitas anak
- Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak
- Mendekatkan anak-anak pada alam
- Sebagai media pembelajaran nilai-nilai
- Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak
- Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi

(Keen Achroni, 2012, h.46)

II.4 Permainan Tradisional Betawi

II.4.1 Latar Belakang Kebudayaan Betawi

Budaya Betawi adalah salah satu yang menjadi ciri khas terkuat di kota Jakarta. Antropolog Universitas Indonesia, Dr. Yasmine Zaki Shahab (seperti dikutip Fidelara, 2009), memperkirakan bahwa etnis Betawi baru terbentuk sekita seabad yang lalu, antara tahun 1815-1893. Budaya Betawi memiliki sejarah yang ternyata tidak lepas dari pengaruh bangsa luar. Nama Betawi yang sering disebut oleh bangsa Indonesia, atau Batavia yang sering disebut oleh bangsa Belanda, merupakan nama peninggalan kolonial penjajah Belanda. Nama itu merupakan nama suku bangsa ras Jermania di tanah Rendah Belanda yang menghuni tepian Sungai Rhein.

Kemudian, dalam sejarahnya, menjadi nama kapal VOC yang karam di kepulauan Beacon, Australia. Para pelaut karam itu kemudian bersekoci sampai ke Sunda Kelapa. Itulah awal penamaan Betawi bagi Sunda Kelapa. Dari situ jugalah sejarah budaya Betawi mulai bekembang dan dikenal luas oleh masyarakat.

Orang pribumi Sunda Kelapa berasal dari kultur suku Sunda pesisiran. Karakter bahasanya memiliki akar dari bahasa Sunda. Budaya Betawi ternyata juga mengakar pada kebudayaan Sunda.

Namun dalam penelitian Lance Castle asal Australia, suku bangsa ini dibentuk dari percampuran antara penghuni asli dan para budak yang dibawa dari seluruh penjuru Indonesia, orang Arab, India, dan China hoakiau. Tidak heran jika kenyataannya di lapangan, budaya Betawi seringkali mirip dengan kebudayaan-kebudayaan lain.

Akulturasi budaya terjadi pada budaya Betawi. Bahwa letak Batavia sebagai pusat perdagangan, menjadikan kota ini sebagai pelabuhan bagi banyak

suku bangsa. Dan para pendatang itulah berpengaruh dalam pembentukan budaya Betawi itu sendiri.

Bentuk budaya Betawi bermacam-macam. Ada beberapa yang secara akar sama dengan seni Sunda, seperti bentuk rumah, hidangan masakan, hiburan. Kemudian budaya Betawi diperkaya dengan hasil budaya berdasarkan pertemuan kultur dunia. Gambang Kromong yang berakar dari Negeri China, Tanjidor yang berakar dari Belanda, Keroncong yang berakar dari Portugis, rebana yang kearab-araban, dan orkes Melayu yang kehindi-hindian. Semua kebudayaan asing tersebut berperan besar dalam menginsiprasi budayawan Betawi tempo dulu. (Fidelara, 2009, h.7)

II.4.2 Perkembangan Permainan Tradisional Betawi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Indra Sutisna, Ketua Pengelola Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan, permainan tradisional Betawi adalah bagian dari kebudayaan masyarakat, baik dari masyarakat Betawi maupun masyarakat daerah lain seperti masyarakat Sunda, Jawa, dan lain-lain. Oleh karena itu, ada kecenderungan permainan di daerah Betawi dengan permainan di daerah lain terdapat kemiripan. Yang membedakan adalah penyebutannya dan peraturan permainannya. Seperti misalnya permainan Jangkungan dalam masyarakat Betawi, lebih terkenal dengan sebutan egrang di daerah lain.

Tidak diketahui secara pasti pada tahun berapa permainan tradisional Betawi mulai muncul di masyarakat. Diperkirakan permainan tersebut muncul pada saat kolonial Belanda datang ke Indonesia dan melakukan perdagangan VOC. Pada saat itu di daerah Batavia kedatangan berbagai macam suku dari berbagai daerah di Indonesia. Macam-macam suku bangsa atau etnis ini bermain dengan cara dan tradisi mereka masing-masing sehingga permainan tradisional mulai menyebar di antara etnis-etnis tersebut. Lalu akibat dari perkawinan dari berbagai etnis ini, maka pemainan tradisional diwariskan kepada keturunan

mereka. Hal inilah yang menyebabkan permainan tradisional menyebar dan permainan yang satu dengan yang lainnya terdapat kesamaan.

II.4.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional Betawi

Menurut Ridwan Saidi (2000), permainan anak-anak Betawi dapat dibedakan oleh:

1. Kelompok umur:

1.1 di atas balita sampai remaja,

1.2 remaja sampai dewasa.

2. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan.

Jenis permainan kelompok umur (1.1) masih dibedakan oleh waktu:

1. Permainan siang,
2. Permainan malam.

Jenis permainan anak laki-laki ditinjau dari lokasi permainan dibagi ke dalam:

1. Permainan di dalam ruangan (indoor),
2. Permainan di luar ruangan (outdoor).

Jenis permainan anak laki-laki, indoor, siang:

Permainan anak laki-laki kebanyakan lokasinya di luar ruangan, namun ada beberapa permainan yng lokasinya di dalam ruangan dan sering dimainkan secara campuran dengan anak perempuan. Permainan tersebut adalah:

1. Petak Umpet
2. Wak-wakgung

Jenis permainan anak laki-laki, outdoor, siang:

1. Dampu
2. Tok Kadal
3. Galah Batu
4. Petak lari
5. Adu dengkul

Jenis permainan anak laki-laki, outdoor, malam:

1. Galah asin
2. Torti
3. Badomba
4. Jaelangkung

Permainan anak perempuan, indoor, siang:

1. Main bekel
2. Main karet
3. Ndeng-ndengan
4. Ci ci puteri
5. Pongpong balong

Sedangkan menurut Abdul Chaer (2012), permainan anak Betawi terbagi berdasarkan jenis kelamin.

Permainan Anak Laki-Laki:

1. Galelio atau Golelio
2. Protokan
3. Kuda-kudaan
4. Main bandring
5. Jangkungan
6. Pletokan
7. Jepretan (selepetan)
8. Sumpitan

9. Main gelindingan
10. Main gangsing
11. Adu kembang rumput
12. Adu jangkrik
13. Mainan bunyian
14. Main gundu
15. Main karet gelang

Permainan Anak Perempuan:

1. Main anak-anakan
2. Main rumah-rumahan
3. Congklak
4. Bekel
5. Tepok nyamuk
6. Lompat tali
7. Ayunan
8. Tok-tok ubi
9. Ndeng-ndengan
10. Pongpong balong

Permainan Anak Laki-Laki dan Perempuan:

1. Petak umpet
2. Galah Asin
3. Gala Wadi (Tok kadal)
4. Dampu
5. Seok atau serok
6. Klitikan
7. Uler-uleran

Jenis-jenis permainan tradisional Betawi hampir sama dengan jenis-jenis permainan tradisional di daerah lain. Namun ada beberapa permainan tradisional Betawi yang khas di daerahnya, antara lain :

II.4.3.1 Jangkungan

Permainan ini di daerah lain dikenal dengan sebutan egrang. Jangkungan menggunakan dua batang bambu yang berukuran antara satu setengah sampai dua meter, atau bisa lebih tergantung dari besarnya anak yang memainkannya. Padabagian bawah kedua batang bambu dipasakkan sepotong kayu atau bambu sebagai tempat pijakan kaki. Tingginya dari tanah adalah 30 cm atau 40 cm.

Cara memainkannya, mula-mula kedua batang jangkungan dipegang oleh masing-masing tangan, yang didirikan secara lurus di atas tanah. Lalu, sebelah kaki kiri atau kanan mulai dipijakkan pada pijakan kaki yang ada di batang jangkungan. Setelah mendapat keseimbangan, kaki yang lain dipijakkan juga. Kemudian setelah mendapat keseimbangan barulah dicoba untuk melangkah. (Abdul Chaer, 2012, h.175).



Gambar II.1 Permainan Jangkungan

Sumber : http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/3649/Jangkungan-Permainan (diakses pada tanggal 12 April 2013)

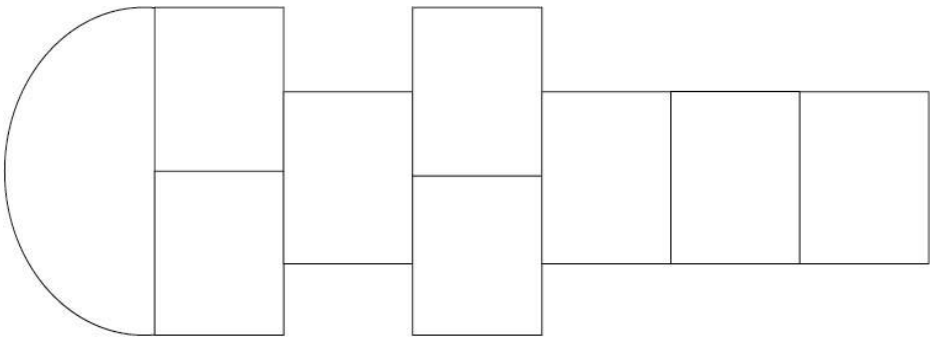
II.4.3.2 Dampu

Permainan ini di daerah lain dikenal dengan nama taplakatau engklek. Di beberapa daerah di Betawi, permainan ini juga disebut dengan Damdas Tiga Batu.

Permainan ini menggunakan kapur untuk menggambar arena yang akan digunakan untuk bermain. Arena berbentuk kotak-kotak, ada satu kotak dan kotak yang terbagi dua dengan gambar setengah lingkaran pada bagian atas yang menyerupai gunung. Ada pula arena bermain yang berbentuk kotak-kotak seperti jaring-jaring kubus.

Cara bermainnya adalah setiap anak mengambil batu kecil dan berusaha melemparkan ke arena, mulai dari kotak yang pertama. Lalu pemain akan berjinjit masuk ke dalam kotak-kotak tersebut tetapi tidak boleh menginjak kotak yang di dalamnya terdapat batu. Setelah berhasil sampai ujung, pemain akan berusaha kembali ke tempat asal, lalu memungut batu miliknya pada kotak sebelum kotak yang terdapat batu miliknya. Pemain akan berhenti bermain dan bergantian dengan pemain lain apabila menyentuh garis, salah mengambil batu, salah melempar batu, dan tidak kuat berjinjit.

Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung, dia akan mendapatkan bintang. Dimana bintang diletakkan, ditentukan dengan melemparkan batu ke kotak yang diinginkan. Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawan-lawannya sehingga akan menyulitkan lawan. Anak yang paling banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya. (Abdul Chaer, 2012, h.188).



Gambar II.2 Skema Permainan Dampu

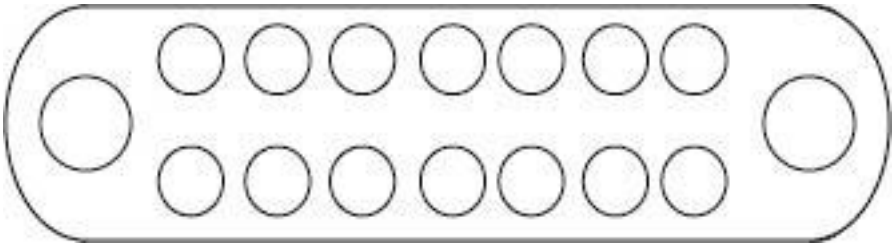
Sumber : Dokumen Pribadi

II.4.3.3 Congklak

Alat dari permainan ini adalah sebuah papan yang disebut papan congklak, tebalnya sekitar 5 atau 6 cm, lebarnya sekitar 20 cm dan panjangnya sekitar 60

atau 70 cm. Ujung kedua papan dibentuk setengah lingkaran dan pada kedua ujung papan itu ada lubang bundar berdiameter sekitar 6 atau 7 cm. Kemudian, di tepi kiri dan kanan terdapat lubang-lubang bundar berdiameter kira-kira 5 cm, masing-masing tepi berjumlah 7 buah lubang. Setiap lubang diisi masing-masing dengan 7 buah biji berupa keong-keong kecil.

Cara bermainnya, pemain yang terdiri dari dua orang mula-mula secara bersama-sama memindahkan biji-biji yang ada di lubang sebelah kiri dimasukan satu per satu ke lubang berikutnya, termasuk lubang paling besar yang ada di ujung papan. Pemain yang kalah adalah pemain yang kehabisan biji yang harus dipindahkan. (Abdul Chaer, 2012, h.182).



Gambar II.3 Skema Permainan Congklak

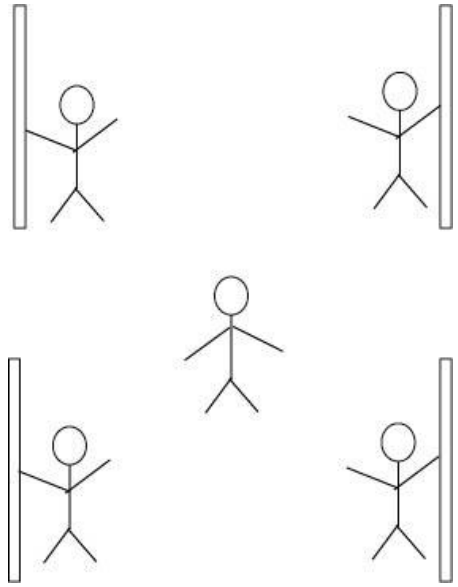
Sumber : Dokumen Pribadi

II.4.3.4 Bentengan

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batang pohong, atau pilar yang dianggap sebagai benteng.

Sebelum memulai permainan, pemain harus melakukan “Hompimpah”, yang kalah dari “Hompimpah” harus jaga. Tiap pemain menepati bentengan, sedangkan yang jaga berdiri di tengah. Tiap pemain yang berada di bentengan berusaha bertukar bentengan dengan pemain lain (tukar tempat). Ketika bertukar tempat, maka resikonya benteng yang ditinggal bisa direbut oleh penjaga. Bila penjaga berhasil merebut, maka dia bisa menempati bentengan dan pemain yang tadi akan menjadi penjaga. Yang menjadi penjaga harus waspada dan harus jeli mengawasi

pemain yang akan bertukar benteng, karena harus merebutnya. (Moh. Rosyad Ishaq, BSc, h.8)



Gambar II.4 Skema Permainan Bentengan
Sumber: Dokumen pribadi

II.4.3.5 Tok Kadal

Permainan ini dimainkan secara berkelompok (2-4 orang) dan dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan ini menggunakan alat terbuat dari kayu bulat sebanyak dua buah. Yang pertama panjangnya sekitar 40 cm berdiameter 2 cm dan berfungsi sebagai pemukul. Yang kedua panjangnya sekitar 15 cm berdiameter 2 cm dan berfungsi sebagai alat yang dipukul/anak. Kemudian di tanah dibuat lubang yang berukuran kira-kira panjangnya 15 cm, lebar 3 cm, dan kedalaman sekitar 2 cm atau menggunakan dua batu (bata) yang diletakkan berjajar dengan jarak ± 5 cm. Sebelum memulai permainan dilakukan suit terlebih dahulu. Pemain yang lebih dahulu main meletakkan “anak” ke dalam lubang dengan posisi agak menonjol keluar. Kemudian pemain memukul “anak” dengan pemukul sehingga melambung ke atas, secara cepat pula “anak” tersebut dipukul

sejauh-jauhnya. Setelah “anak” jatuh ke tanah maka dihitunglah berapa langkah jaraknya dari tempat jatuhnya “anak” sampai ke lubang tadi dengan memakai pemukul.

Pemain yang memukul berusaha jangan sampai “anak” tertangkap oleh pemain lain yang jaga di lapangan. Bila tertangkap dinyatakan “mati” dan digantikan pemain berikutnya. Pemain yang menangkap mendapat nilai (sesuai perjanjian) misalnya : 25 langkah. (Moh. Rosyad Ishaq, BSc, h.28)



Gambar II.5 Permainan Tok Kadal

Sumber : http://wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/03/1362824855695.jpg

(Diakses pada 12 April 2013)

II.4.3.6 Petak Umpet

Permainan ini dimainkan berkelompok, bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Sebelum memulai permainan, dilakukan “Hompimpah” terlebih dahulu, pemain yang membalikan telapak tangan lain dari yang lain adalah yang jaga.

Pemain yang jaga menutup kedua matanya dengan telapak tangannya sambil menempel ke batang pohon, tembok, atau tiang listrik. Sambil berhitung, pemain yang jaga berteriak : “Ude ape belon?” pemain yang lain sambil berlari untuk bersembunyi meneriakkan : “Belon” bila merasa aman bersembunyi, mereka berteriak “ude”. Pemain yang jaga membuka matanya lalu mencari pemain yang sedang bersembunyi. Bila bertemu pemain yang bersembunyi, dia

menyebut dengan keras nama anak tersebut. Bila yang jaga salah menyebut nama pemain maka disebut “hangus” dan pemain tersebut boleh sembunyi lagi. Pemain yang bersembunyi berusaha mencapai tiang/pohon secepatnya dan jangan sampai tertebak oleh yang jaga. Setelah sampai tiang/pohon maka harus berteiak : “Ingloooo!” permainan terus berlanjut sampai semua anak yang bersembunyi tertebak namanya. Kemudian yang menggantikan jaga adalah anak yang pertama tertebak namanya.(Moh. Rosyad Ishaq, BSc, h.16)



Gambar II.6 Petak Umpet

Sumber : *http://2.bp.blogspot.com/-B_VSM6Ovk_8/TqD72dynmmI/AAAAAAAAANo/M3UyqB0ndbs/s1600/petak+umpet.jpg*

II.5 Analisa Masalah

II.5.1 Penyebab Permainan Tradisional Betawi Sudah Jarang Dimainkan

Menurut Keen Achroni (2012), ada beberapa realita yang bisa menjadi penyebab jarangnya permainan tradisional dimainkan:

- Tempat Bermain Semakin Terbatas

Laju pembangunan yang begitu tinggi membawa dampak makin berkurangnya ruang public. Lapangan hijau, halaman rumah yang luas, atau

lahan-lahan yang kosong yang dulu menjadi tempat bermain anak-anak kini sudah berganti menjadi perumahan, perkantoran, mall, hotel, apartemen, dan sebagainya.

Saat ini, banyak anak yang tidak lagi bisa merasakan bebasnya bermain di halaman rumah yang luas bersama anak-anak tetangga, bertualang di sawah atau pinggir sungai, bermain bola di lapangan hijau. Anak-anak jaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah saja. Mereka biasanya menonton televisi atau bermain permainan modern seperti game computer, play station, atau mobil-mobilan dengan remote control. Atau, jika mereka bermain di luar rumah pun, mereka melakukannya di tempat yang menyediakan fasilitas permainan anak yang berbayar, seperti di mal, atau tempat lain.

- Waktu Bermain Yang Semakin Sedikit

Kehidupan modern yang semakin kompetitif membuat orang-orang berlomba untuk memiliki keunggulan, baik dalam bidang akademis maupun keterampilan khusus. Kondisi ini berlaku pula pada anak-anak. Orangtua yang sedemikian khawatir pada akan masa depan anaknya akhirnya melakukan berbagai upaya dalam rangka mempersiapkan naka agar mampu menghadapi kompetisi global dan meraih sukses di masa depan.

Orangtua jaman sekarang cenderung memasukkan anak-anak ke sekolah favorit yang menyelenggarakan pendidikan seharian (*full day*), mengikutkan anak pada berbagai les, atau memasukkan anak pada klub-klub tertentu. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan masa depan anak.

Dengan kesibukan yang sangat padat, anak-anak sekarang hanya memiliki waktu sedikit untuk bermain. Waktu mereka nyaris habis untuk belajar dan menjalani berbagai aktivitas yang mebutuhkan keseriusan dan kedisiplinan tinggi. Akibatnya, anak-anak hanya memanfaatkan waktu luang dengan menonton televisi ataupun memainkan permainan modern yang praktis dan bisa dimainkan di dalam rumah saja.

- Teknologi

Anak-anak sekarang begitu akrab dengan teknologi. Mereka begitu dekat dengan telepon seluler, BB, *play station*, *game online*, atau internet. Kehidupan mereka juga tidak lepas dari televisi. Bagi banyak anak, televisi menjadi hal yang pertama mereka lihat ketika bangun tidur dan hal terakhir yang mereka nikmati sebelum tidur. (Keen Achroni, 2012, h. 27)

- Ada mata rantai yang putus dalam pewarisan permainan tradisional, termasuk permainan tradisional Betawi.

Sebuah warisan, baik budaya, pengetahuan, maupun bentuk warisan berharga lainnya akan tetap lestari jika diwarisakn secara turun temurun antar generasi. Ketika ada mata rantai yang putus dalam proses pewarisan maka hal yang diwariskan tersebut tidak akan sampai pada generasi berikutnya. Inilah yang terjadi dengan permainan tradisional. Orangtua yang dulu melewatkan masa kecilnya bersama berbagai permainan tradisional dan memiliki pengetahuan tentang hal ini, kini tidak lagi mewariskannya kepada generasi setelahnya. (Keen Achroni, 2012, h. 43)

II.6 Tinjauan Buku Cerita Bergambar

II.6.1 Pengertian Cerita Bergambar

Menurut Putra (seperti dikutip Maulid Alam Islami, 2010) cerita bergambar (cergam) adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya cergam dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

II.6.2 Fungsi dan Peranan Cergam

Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain untuk pendidikan, advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

1. Cergam untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas. Misalnya "Hindari pemecahan masalah dengan kekerasan."

2. Cergam sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.

3. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantan menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

II.7 Kelompok Sasaran *(Target Audience)*

Adapun kelompok sasaran *(target audience)* buku bergambar ini ditujukan kepada anak SD (Sekolah Dasar). Untuk menentukan kelompok sasaran, maka dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok sasaran primer dan kelompok sasaran sekunder. Kelompok sasaran primer terbagi menjadi tiga bagian lagi, yaitu secara demografis, geografis, dan psikografis.

1. Kelompok Sasaran Primer

Kelompok sasaran primer merupakan sasaran utama dalam pemasaran buku cerita bergambar ini. Kajian kelompok sasaran primer meliputi:

- Demografis

Secara demografis, kelompok sasaran primer meliputi kedua jenis kelamin, yaitu perempuan dan laki-laki yang termasuk golongan kategori masa kanak-kanak tengah (usia Sekolah Dasar). Menurut Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman (2009), pada masa kanak-kanak tengah anak laki-laki bermain permainan yang lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan lebih suka permainan yang melibatkan ekspresi verbal atau menghitung, seperti bermain lompat tali atau engklek. Sedangkan untuk S.E.S (Status Ekonomi Sosial) buku cerita bergambar ini ditujukan untuk kalangan menengah ke atas. (Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman, 2009, h.434).

- Geografis

Secara geografis, buku cerita bergambar ini ditujukan untuk seluruh wilayah di Indonesia terutama kota-kota besar yang terdapat banyak toko buku dan distribusinya masih dalam jangkauan.

- Psikografis

Secara psikografis, buku ini ditujukan untuk anak-anak yang mempunyai ketertarikan dalam membaca buku, senang bermain, dan memiliki kecenderungan untuk berimajinasi.

2. Kelompok Sasaran Sekunder

Kelompok sasaran sekunder atau *target market* merupakan target tambahan di luar kelompok sasaran utama. Kelompok sasaran sekunder buku cerita bergambar ini adalah orang tua yang memiliki anak-anak yang tergolong masa kanak-kanak tengah. Orang tua dapat membimbing anak-anak untuk membaca

buku cerita bergambar ini dan memberikan penjelasan yang dibutuhkan anak-anak ketika membaca buku tersebut.

Dengan demikian, untuk memperkenalkan anak-anak Indonesia khususnya anak-anak Betawi mengenai permainan tradisional Betawi maka dirancang buku cerita bergambar mengenai permainan tradisional Betawi.