

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh konten televisi dan *video game* yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis, maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar.

Banyak anak di bawah umur yang memainkan *gadget*, dan hampir tidak peduli dengan bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Hal seperti itulah yang mengakibatkan munculnya sikap individualis dan cenderung egois. Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan zaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian, dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak zaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya, ketika penulis sedang melaksanakan P2M di Garut (15-19 Februari 2018) dan KKN di Subang (10-11 Agustus 2018) sering mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional, mereka merasa heran dan aneh ketika dikenalkan dengan permainan tradisional.

Setiap daerah atau negara memiliki permainan tradisional berbeda-beda. Permainan tradisional asal Indonesia yang sekarang hampir terlupakan contohnya seperti *gobak sodor*, *boy-boy*, *petak umpet*, *galah*, *bebentengan*, *congkak*, *lompat tali*, dan lain-lain. Anak zaman sekarang merasa heran melihat ataupun memainkan permainan zaman dulu. Penulis melakukan wawancara (23 Juli 2019) kepada pak Mohammad Zaini Alif yang merupakan ahli di bidang Permainan Tradisional, beliau mengatakan “Jumlah Permainan Tradisional Sunda sebanyak 250 yang sudah diteliti oleh Mohammad Zaini Alif yang tercatat di komunitas Hong. Banyaknya permainan yang tersebar di Nusantara serta di setiap suku dan pulaunya, akan tetapi hanya di

Arif Nugraha, 2020

**MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR
*AUGMENTED REALITY***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

beberapa daerah saja yang masih melestarikan permainan tradisional.” Penulis memilih untuk membahas tentang Permainan Tradisional Sunda, dikarenakan penulis sendiri lahir di Tanah Sunda. Suku Sunda tersebar di provinsi Jawa Barat yang terdiri dari 18 Kabupaten dan 9 Kota. Maka penulis membuat media untuk mengenalkan kembali permainan tradisional menjadi lebih modern dengan kemasan yang menarik, dan diaplikasikan dengan *Augmented Reality* (AR) dan dikemas dengan bahan *acrylic* yang menggunakan teknik *poly cutting* supaya bisa kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa dapat mengenal kembali atau sekadar bernostalgia dengan permainan tradisional, Penulis membuatnya dengan bisa dipamerkan di ruang publik supaya masyarakat juga bisa berapresiasi dengan media yang penulis buat.

Mengingat metode berkarya penulis dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) bukan yang pertama dilakukan di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI maka penulis melakukan kajian faktual mengenai visualisasi karya dari *Augmented Reality* (AR). Dalam hal itu penulis menemukan dua alumni yang berkarya dengan metode media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Pertama adalah Rega Oktaviana angkatan 2012 dengan judul skripsi “VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK *AUGMENTED REALITY* DAN *VIRTUAL REALITY*” dan Eka Fitri Hanjani angkatan 2014 dengan judul skripsi “MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM HIAS PADA BUSANA PENGANTIN SUNDA PRIANGAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*”. Kedua alumni ini merupakan lulusan dari Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI yang berkarya dengan menggunakan karya *Augmented Reality* (AR) sebagai ide awal untuk menciptakan sebuah karya media pembelajaran. Selain alumni yang dijadikan referensi, penulis juga merujuk salah satu aplikasi yang pertama membuat *Augmented Reality* (AR) yaitu Octagon Studio, dengan beragam kartu interaktif. Dari hal tersebut, penulis terinspirasi untuk berkarya dengan metode *Augmented Reality* (AR) yang membedakan yaitu menggunakan media *poly cutting* akrilik tepatnya permainan tradisional Sunda.

(Arifitama,2017,hlm.3) mengemukakan realitas bertambah atau dikenal dengan *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua

Arif Nugraha, 2020

MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR *AUGMENTED REALITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dimensi dan tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas ditambah sekadar menambahkan atau melengkapi kenyataan.

Penulis membuat karya media pembelajaran ini karena sebelumnya penulis pernah membuat karya dengan teknik *poly cutting acrylic* saat mata kuliah pameran ontop media pembelajaran tiga yang berjudul “*Titik Akhir*” pada tanggal 12-13 Januari 2019, bertempat di Bandung *Creative Hub*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penciptaan dengan mengambil judul **MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR *AUGMENTED REALITY*** Pada skripsi ini, penulis mempersentasikan lima permainan tradisional yang terbuat dari bambu dan karung bekas, lima permainan tradisional yang akan penulis bahas di antaranya Egrang bambu/ *Jajangkungan*, Balap karung, *Bedil Lodong*, Gasing, dan *Bebeletokan*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsep ide perancangan media pembelajaran permainan tradisional yang berbasis *augmented reality* ?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi media pembelajaran permainan tradisional yang menggunakan teknik *poly cutting* akrilik yang berbasis *augmented reality* ?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan media pembelajaran permainan tradisional yang menggunakan teknik *poly cutting* akrilik yang berbasis *augmented reality* ?

C. Tujuan

Tujuan dibuatnya perancangan aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai pengenalan permainan tradisional Sunda terhadap anak ini, sebagai berikut :

Arif Nugraha, 2020

MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR *AUGMENTED REALITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1. Untuk menambah wawasan seputar permainan tradisional Sunda kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
2. Dapat memicu semangat pada anak-anak untuk bermain permainan tradisional bersama teman-temannya.
3. Dengan bermain permainan tradisional bersama teman-temannya, menghindari karakter individualis terhadap anak-anak.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan bahan untuk pengembangan bahan ajar dalam pembudidayaan permainan tradisional yang dikemas dengan aplikasi *augmented reality* dan dengan *acrylic* yang menggunakan teknik *poly cutting*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Masyarakat

Dapat lebih mengenal kembali permainan tradisional sebagai karakter utama dalam pelestarian permainan tradisional dengan menarik yang dikemas dengan *acrylic* yang menggunakan teknik *poly cutting* dan aplikasi *augmented reality* sehingga nilai-nilai moral dan budaya dapat menjadi contoh dan menghibur pemakai aplikasi permainan dari segala umur.

b. Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pembuatan permainan tradisional dengan menjadikan *acrylic* yang menggunakan teknik *poly cutting* dan aplikasi *augmented reality* sebagai wadah dengan kemasan yang lebih menarik buat pemakai di segala usia.

3. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI

- a. Dapat dijadikan kajian bagi mata kuliah Evaluasi Pembelajaran tentang teori psikologis anak dari permainan tradisional.
- b. Sebagai referensi media pembelajaran tentang aplikasi *augmented reality*.

Arif Nugraha, 2020

MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR *AUGMENTED REALITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- c. Menambah pustaka buku kajian media pembelajaran tentang aplikasi *augmented reality*.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya media pembelajaran yang berjudul “Media Edukasi Permainan Tradisional *Poly Cutting Acrylic* Berfitur *Augmented Reality* ” maka karya tulis ini disusun dengan sistematika penulisan berikut:

BAB I PENDAHULUAN meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA, menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji sumber pustaka dan meninjau data dan meninjau data informasi lapangan, bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoritik, kajian empirik dan konsep penciptaan.

- a. Kajian teoritik, menjelaskan mengenai aplikasi *augmented reality* (AR) dan sumber penciptaan, konsep perwujudan, proses penciptaan karya, serta penjelasan permainan tradisional.
- b. Kajian faktual, mengenai fakta-fakta permainan tradisional.
- c. Kajian empirik, menjelaskan tentang pengalaman berkesenian penulis.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA, memuat tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya ini: a) Ide berkarya b) Kontemplasi, c) Stimulasi Berkarya, d) Pengolahan Ide, dan e) Proses Berkarya.

BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI, bab ini menjelaskan analisis dan pembahasan visual karya *poly cutting* berbasis *augmented reality* (AR) ide/gagasan yang melatar belakangi pembuatan karya. Analisis visual karya sesuai dengan teori yang dipaparkan pada landasan teori.

BAB V SIMPULAN DAN SASARAN, bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Arif Nugraha, 2020

MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR *AUGMENTED REALITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu