

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Tujuan yang ingin dicapai di dalam Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah video *features* yang mengenalkan atau melestarikan permainan tradisional warisan budaya lokal di Kota Surabaya. Tugas Akhir ini dibuat sebagai karya audio visual berupa video *features* yang dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang sering bermain gadget. Permainan modern juga cenderung bersifat individualis sehingga menghambat anak mengembangkan keterampilan sosialnya. Selama ini ada yang mengukur perkembangan hanya dari sudut kecerdasan dan pencapaian prestasi akademik sekolah, namun di kemudian hari terbukti bahwa di lapangan pekerjaan tingkat kepandaian bukanlah tolak ukur keberhasilan satu-satunya, ada kematangan perkembangan lain yang berpengaruh yaitu kecerdasan emosional (Muslimah, 2004). Dikhawatirkan permainan tradisional lambat tahun akan menghilang (dilupakan), padahal permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan.

Peneliti mengambil objek Permainan tradisional dikarenakan Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dari warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai budaya yang menarik akan melatih pemain menjadi jiwa-jiwa yang berkarakter. Pada hakikatnya, permainan tradisional dapat melatih seseorang mempunyai kecakapan yang sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat misalnya melatih kejujuran, melatih ketangkasan, melatih keberanian, melatih kecerdasan, melatih

bersosialisasi, melatih berbagi, melatih keteraturan serta melatih bertanggungjawab (Andang Ismail, 2009:101).

Permainan Tradisional yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah congklak dan engklek. Karena kedua permainan tradisional itu merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan keberadaanya.

Permainan tradisional congklak di Indonesia sendiri mempunyai banyak nama yang berbeda dari setiap daerah. Di beberapa tempat tetap menyebutnya dengan Congklak. Namun ada pula beberapa tempat yang menyebut dengan Congkak, seperti halnya di daerah Sumatera ([www.scribd.com](http://www.scribd.com)).

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan congklak ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu di papan congklak hal ini dapat melatih motorik halus anak. Melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis. Selain itu juga peranan dari permainan tradisional congklak adalah anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain (Kurniati 2006: 123).

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terpiutik yang tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai

manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes, 1999; Griffiths, 2005).

Yang dimaksudkan permasalahan anak adalah *problem solving*. Menurut Gulo (2002: 111), *problem solving* adalah metode yang mengajarkan penyelesaian masalah dengan memberikan penekanan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar.

Beberapa permasalahan yang harus dihadapi anak dalam bermain engklek mencakup bagaimana anak harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permainan, mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman.

Dalam KTSP 2007 disebutkan, bahwa anak-anak Usia Sekolah dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya. Menurut Sutton & Smith dalam Hughes (1999) bermain mempunyai fungsi *problem solving* (pemecahan masalah) yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata.

Menurut Kohlberg dalam Ahira (2012), anak yang berusia 10-12 tahun sudah bisa berfikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan anak berperilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Anak pun menjadi anak yang tahu akan aturan.

Menurut Piaget dalam Ahira (2012), anak berusia 11-12 tahun sudah mulai mempertimbangkan tujuan-tujuan perilaku moral. Anak juga sudah bisa menilai bahwa aturan-aturan moral yang ada hanyalah kesepakatan tradisi dan hal ini sangat dapat diubah.

Pulau Jawa memiliki penduduk paling padat dibandingkan pulau lainnya di Indonesia, dengan posisi seperti itu, pulau Jawa kaya sekali akan budayanya di setiap daerah. Salah satu hasil budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jawa adalah permainan tradisional. Dalam hal ini kata tradisional mengacu pada pengertian bahwa permainan ini bersifat turun temurun.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebar 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 mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1987).

Sehubungan dengan bahasan di atas, maka terpilihlah video *features* sebagai media penyampaian pesan karena saat ini video tidak hanya sebagai media penyaluran kreatifitas dan seni saja, tetapi sebagai salah satu teknologi media yang turut membangun budaya baru dan berperan serta dalam perubahan perilaku dan cara berpikir masyarakat (Hafiz, dkk, 2009: 12). Sedangkan *features* menjadi kemasan dalam pembahasan sesuatu yang bersifat informatif dan menghibur (Fachruddin, 2012: 225).

Dalam pembuatan video *features* penulis menggunakan teknik *cut away* karena menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap shot utama atau shot lain yang bisa dimasukkan sebagai selingan (Setyawan, 2004).

Pemilihan video *features* sebagai media audio visual dalam penyampaian pesan diharapkan dapat memberi pandangan baru kepada masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional di kota Surabaya sehingga, dibuatlah karya Tugas Akhir yang berjudul **Pembuatan Video Features Tentang Engklek dan Congklak Dengan Teknik Cut Away Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional di Kota Surabaya.**

### 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu: bagaimana membuat video *features* dengan teknik *cut away* tentang permainan tradisional?

### 1.3 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini hanya membuat video *features* permainan tradisional yang berisikan mengenai:

1. Membuat video *features* tentang melestarikan permainan tradisional congklak dan engklek di Surabaya untuk anak umur 5-12 tahun.
2. Membuat video *features* dengan teknik *cut away* tentang permainan tradisional congklak dan engklek.

## 1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir video *features* permainan tradisional ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan video feature permainan tradisional di kota Surabaya dengan teknik *cut away*.
2. Melestarikan kembali permainan tradisional melalui video feature.
3. Membuat video *features* yang menjadi media edukasi dalam membuat *features* dengan variasi visual.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir video *features* permainan tradisional ini adalah:

1. Teoritis:
  - a. Teknik *cut away* yang digunakan dalam video *features* ini dapat dijadikan referensi untuk memperindah visualisasi permainan tradisional, sebagai salah satu trik penguatan arah untuk memberi informasi yang lebih banyak kepada penonton ketika melihat video *features*.
  - b. Diharapkan mampu menjadi video yang bukan hanya memberikan informasi tetapi juga mengedukasi, melalui pesan-pesan yang disampaikan secara verbal maupun non verbal.

2. Praktis:

Untuk melestarikan kembali permainan tradisional yang mulai ditinggalkan.