

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Tinjauan Permainan tradisional

2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata dasar main. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2006) main adalah melakukan sesuatu yang sifatnya tidak serius untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat tertentu atau tidak. “Permainan adalah aktivitas yang disukai oleh anak yang dilakukan dengan senang, sukarela, tanpa adanya paksaan. Permainan dalam suatu masyarakat berawal dari rasa ketidakpuasan mereka terhadap kondisi kehidupan yang monoton. Manusia senantiasa mendambakan selingan sebagai hiburan yang dapat menimbulkan kegairahan hidupnya” (Melayu online, par 1). Untuk itulah manusia tidak segan-segan berkorban demi memenuhi kebutuhan hiburan sebagai pengisi waktu luang disela-sela rutinitas kesehariannya. Tumbuh dan berkembangnya suatu permainan tidak lepas dari lingkungan dalam arti luas alam, sosial, dan budaya. Lingkungan alam, sosial dan budaya yang berbeda akan membuahkan permainan yang berbeda-beda. Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir misalnya, mereka akan menumbuhkan permainan yang berorientasi pada kelautan. Sedangkan masyarakat yang berada di daerah pedalaman, akan menumbuhkan permainan yang berorientasi pada lingkungan alamnya seperti dataran tinggi atau pegunungan.

Tradisional merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar tradisi. Tradisi berasal dari bahasa latin “*traditio*” yang artinya diteruskan atau kebiasaan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2006) tradisi adalah sesuatu yang telah dilakukan untuk sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, biasanya dari suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama. Hal yang paling mendasar dari tradisi adalah adanya informasi yang diteruskan dari generasi ke generasi baik tertulis maupun (sering kali) lisan, karena tanpa adanya ini suatu tradisi dapat punah.

Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut. Permainan tradisional

merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh sesuatu masyarakat itu untuk satu tempo yang tertentu seperti dalam keseharian masyarakat. Sehingga permainan tradisional secara turun-temurun melekat di generasi selanjutnya seperti layaknya budaya dan tradisi. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh satu atau beberapa orang dengan alat, sarana dan cara bermainnya masih menggunakan alat-alat yang sederhana, tanpa menggunakan alat elektronik.

Menurut Dani Wardani salah satu pengamat masalah budaya di Indonesia (2007), Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Palsalnya, pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, tuas daun dari pohon pisang, misalnya, tidak mungkin bisa disulap menjadi bentuk permainan *bedil-bedilan* (pistol-pistol) atau kuda-kudaan oleh seorang anak. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat/tradisional begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Meski demikian, tetap ada beberapa permainan tradisional yang dimainkan sendiri. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu. Beberapa permainan tradisional tidak sekadar menghilangkan stres anak atau membuat fokus dalam pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut. Permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Hal itu merupakan sebuah manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia, seperti cara menghayati kehidupan

ketrampilan untuk mengenali dan mengelola perasaan dan emosi diri sendiri maupun orang lain

2.1.2 Fungsi dan Tujuan Permainan Dalam Mendidik Anak

Permainan yang baik adalah permainan yang dapat mendidik anak, yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan mendidik adalah permainan yang tidak hanya memusatkan perhatian pada kepuasan dan kesenangan anak dalam bermain, tetapi juga mampu meningkatkan perkembangan fisik, perilaku dan kecerdasan otak. Ada banyak manfaat yang dapat dipetik dari memahami dan memfasilitasi kebutuhan bermain dalam diri seorang anak. Beberapa manfaat yang dapat diambil dari aktifitas tersebut antara lain :

1. Melatih kemampuan motorik

Stimulus untuk motorik halus diperoleh saat anak meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya. Motorik adalah unsur dalam suatu permainan yang dapat membantu anak mengembangkan keseimbangan dan kekuatan. Kemampuan motorik ini akan semakin berkembang pesat jika sering dilatih dan diulang-ulang. Melatih kemampuan motorik kadang disebut juga sebagai *gross motors skill* . Konsep yang paling sederhana dari *gross motors skill* adalah membantu anak melatih keseimbangan dan gerakan tubuh yang sifatnya lebih kepada motorik kasar. Unsur ini membantu anak menggunakan tangan untuk berlatih ketepatan gerakan seperti : mengancing, mengikat tali sepatu atau merajut benang. Jenis permainan yang cocok untuk melatihnya bisa dengan kategori olahraga atau yang berhubungan dengan kegiatan fisik, seperti lari-larian yang terdapat dalam permainan benteng-bentengan, gobak sodor, dll.

2. Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi . Contoh : saat penyusun puzzle, anak dituntut untuk fokus pada gambar dan bentuk. Namun ada juga permainan yang mampu melatih konsentrasi tetapi melibatkan gerak motorik. Contohnya : belajar

naik sepeda, memanjat tali bergoyang, dsb. Itu semua melatih konsentrasi, tetapi ketika sudah terbiasa dan mahir menjadi gerak refleks yang dimiliki sang anak. Itu adalah hukum yang alami.

3. Berwujud pemecahan masalah

Dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan pemecahan masalah (problem solving). Dalam permainan puzzle, misalnya anak diminta untuk menyusun potongan menjadi utuh, petak umpet diharuskan untuk mencari teman-temannya yang lain yang bersembunyi, benteng-bentengan mengharuskan pemain untuk memecahkan masalah dengan menerapkan strategi untuk mengambil alih benteng lawan. Dalam permainan tersebut anak-anak dilatih untuk mencari jalan keluar yang dihadapi baik secara individual maupun berkelompok.

4. Memperkuat percaya diri

Memperkuat percaya diri atau kadang disebut juga sebagai *Instills confidence* adalah suatu unsur dalam permainan yang mampu menciptakan perasaan aman, kebahagiaan dan penghargaan diri yang baik. Ini unsur permainan yang cukup sulit ditemukan, karena biasanya tidak berwujud permainan benda, tetapi sebagai suatu aktifitas bermain yang mampu meningkatkan rasa percaya diri.

5. Merangsang kreativitas

Permainan yang baik akan mengajarkan dan mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, kelak ia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya sebagai *follower*. Unsur kreatifitas memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, mendorong pikiran yang inovatif dan imajinatif. Kreativitas dalam hal seni, intelektual maupun motorik belajar anak.

6. Menumbuhkan semangat kebersamaan dan menghargai perjuangan

Permainan yang mapu menumbuhkan social skills sangat penting agar dapat tumbuh di keluarga yang bahagia, bekerja sama dan menikmati sekolah. Sosial skill adalah jenis permainan yang mapu menumbuhkan rasa kebersamaan, kerjasama, welas asih dan *control* psikologis anak dalam suatu komunitas. Penghargaan perjuangan penting bagi anak. Anak akan lebih bisa menghargai

perjuangan usahanya atau usaha rekan dalam satu timnya sehingga bisa tetap semangat dalam menghadapi ujian selanjutnya.

Menurut Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Sedangkan menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, play and development*, mengatakan harus ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Kelima unsur tersebut adalah :

1. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan pemain mendapatkan kepuasan dalam melakukannya (tanpa target).
2. Dipilih secara bebas . dilakukan atas kehendaknya sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
3. Menyenangkan dan dapat dinikmati
4. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya
5. Dilakukan secara aktif dan sadar. (Zubair. A, par. 32)

2.1.3 Nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional

Setiap permainan yang dimainkan seseorang pasti punya tujuan dan maksud permainan tersebut dimainkan, tetapi dibalik semua itu terdapat nilai atau pesan moral apa yang ingin disampaikan apakah berdampak positif atau negatif bagi pemainnya. Menurut J.M Roberts dan E. Sutton (Budayawan yang mempelajari permainan dalam hubungannya dengan pembinaan anak-anak secara lintas budaya terhadap 56 negara yang berbeda) mengatakan bahwa jenis-jenis permainan sangat besar pengaruhnya terhadap mutu pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Untuk itu dibutuhkan pemilihan yang tepat untuk permainan yang dimainkan oleh anak-anak karena pada saat seusia mereka, mereka masih membutuhkan pembelajaran, bimbingan dan tuntunan terhadap apa yang mereka mainkan. Di dalam permainan tradisional secara tidak disadari ternyata terdapat

makna-makna positif yang dapat membuat psikologi dan perkembangan jiwa anak itu semakin berkembang sesuai dengan jenis permainan yang anak-anak mainkan. Nilai-nilai positif yang terdapat pada permainan tradisional seperti anak dapat menerima perbedaan antara satu dengan yang lainnya, membuat anak lebih kreatif, adanya rasa kebersamaan, melatih kecekatan, adanya rasa saling menghargai, tolong menolong, belajar untuk bertenggang rasa, belajar bersaing dengan sehat, adanya proses interaksi dan sosialisasi dengan sesamanya, kerjasama dengan rekan satu tim dan sebagainya. Itu adalah beberapa nilai-nilai positif yang dapat ditemui dalam permainan tradisional di Indonesia.

2.1.4 Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Indonesia

Pada dasarnya permainan tradisional dibagi menjadi dua hal berdasarkan jenis permainannya, permainan individu dan permainan berkelompok, sedangkan berdasarkan sifatnya permainan tradisional dibagi menjadi dua, permainan hiburan dan permainan kompetisi. Berikut beberapa jenis permainan tradisional yang berada di pelosok-pelosok nusantara :

- | | | |
|----------------|-------------------------------------|----------------------|
| Pulau Sumatera | : - Lu lu Cina Buta | |
| | - Canang | |
| | - Besimbang | |
| Pulau Jawa | : - Petak Umpet | - Ancak-ancak alis |
| | - Gobag Sodor/ Sem/ Galahasin | - Bethet thing-thong |
| | - Dakon | - Lepetan |
| | - Cublak-cublak Suweng | - Nini thowong |
| | - Benteng-bentengan | - Epek-epek |
| | - Jamuran | - Gajah talena |
| | - Nenek Ubi | - Gatheng |
| | - Gatrik | - Kubuk manuk |
| | - Enggrang | - Sliring gending |
| | - Engkle | - Soyang |
| | - Dampu | - Genukan |
| | - Oray-orayan | - Pathon |
| Pulau Bali | : - Menong-meongan/Kucing dan tikus | |

Pulau Kalimantan : - Isutan Jarat

- Batewah

Pulau Sulawesi : - Gallak-gallak

- Akmenu-menu

- Makkatto

- Nobangan

Pulau Maluku : - Dodengo

- Dodorabe

- Gole-gole

- Baramuseum

- Sum LereRadu Bulan Nir Ouwe

- Rbintin Vatuk

- Sem/ Gobag sodor / Galahasin

- Manut Selarmanat

Selain nama-nama permainan diatas masih banyak lagi jenis permainan tradisional di Indonesia karena banyak sekali permainan yang belum teridentifikasi dan terinventaris secara jelas, dan ada beberapa permainan yang memiliki permainan yang sama tetapi memiliki nama yang berbeda.

(Melayu online, 2007 ; Dharmamulya, 2008)

2.1.5 Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Beberapa ahli Psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Oleh sebab itu perlu diperhatikan dengan baik faktor-faktor apa yang mempengaruhi dunia bermain anak., sehingga konsep bermain bagi anak bukan penghalang meningkatkan kecerdasan, justru sebaliknya sebagai wahana dan sarana belajar. Untuk itu dalam bermain perlu diperhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak-anak .

Menurut Prof. Dr. N. Driyarkara S. J, ahli filsafat, pendidikan kebudayaan lokal seperti permainan merupakan awal dari pendidikan kepribadian nasional. Oleh karena itu, setiap pendidikan budaya lokal akhirnya harus diintegrasikan dengan pendidikan nasional. Dengan bermain bersama, anak-anak dilatih untuk

bisa saling menghargai bahwa setiap orang memiliki karakter dan nasib yang berbeda-beda. Sesama manusia harus hidup tolong-menolong dengan bergotong-royong. Selain itu, pada setiap tahap permainan ini anak-anak sudah melatih diri untuk bersikap ulet, jujur, setia kawan, dan disiplin agar dapat mencapai apa yang dicita-citakan. Permainan tradisional bisa mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus, serta gerak refleksnya. Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap cekatan, berkonsentrasi, dan melihat peluang dengan cepat untuk mengambil keputusan terbaik agar bisa menangkap lawan seperti dalam permainan Benteng. Kemudian permainan seperti dakon dapat merangsang menggunakan strategi. Anak harus pandai menentukan biji di lubang mana yang harus diambil terlebih dahulu, agar bisa mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan. Melihat manfaat-manfaat tersebut, sebenarnya permainan tradisional ini penting dilakukan oleh anak-anak zaman sekarang. Selain untuk memperoleh manfaat yang tidak bisa didapat dari permainan modern, juga untuk memacu anak lebih kreatif.

Namun masih ada orang tua yang beranggapan bahwa bermain adalah aktivitas membuang-buang waktu. Mereka lebih suka melihat anaknya belajar dengan duduk rapih tanpa keributan, dari pada bergerak (*moving*) dan bersuara (*noice*). Padahal, jika semua orangtua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak.

Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf/neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Berikut beberapa faktor pentingnya bermain sebagai media pembelajaran untuk anak-anak:

A. Belajar dari permainan (*Learning by playing*)

Permainan seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui permainan (*learning by playing*). Banyak hal yang dapat anak pelajari dengan permainan, keseimbangan antara motorik halus dan motorik

kasar sangat memengaruhi perkembangan psikologi anak. Seperti kata Reamonn O Donnchadha dalam bukunya *The Confident Child* "Permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah".

B. Permainan mengembangkan otak kanan

Disamping itu tentu saja anak mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebayanya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Bermain melalui permainan memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah di sekolah maupun di rumah.

C. Permainan mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi yang menenpatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran "baik" atau "jahat" membuat anak kaya akan pengalaman emosi, anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan dari situasi yang dia hadapi. Dengan kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan rasa percayanya kepada orang lain dan kemampuan dalam bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekedar bergaul dengan orang sekitarnya. (Anneahira, 2008, par. 2)

2.1.5.1 Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat. Pengaruh fisik suatu permainan terhadap anak tergantung dari jenis dan tipe maupun bentuk nyata dari permainan itu sendiri. Dampak dari sisi kesehatan jelas, anak yang duduk didepan layar berjam-jam, kurang bergerak maka pertumbuhan dan perkembangannya akan kalah dari anak yang aktif bergerak. Aktivitas gerak akan memacu hormon pertumbuhan dan kerja jantung maupun paru-paru sehingga suplai oksigen untuk perkembangan otak akan lebih baik. Jika dilihat dari kesehatan psikologis, maka jenis permainan *modern* seperti playstation akan memberikan dampak negatif pada anak. Seperti adrenalin yang memuncak ,kemarahan yang disertai teriakan

,bentakan dan cacian ,hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan stik dan layar televisa tersebut. Agretivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental anak. Dampak buruk lainnya adalah kurangnya keinginan anak bersosialisasi dengan lingkungan , pada permainan ini umumnya anak tidak belajar dari kesalahan, tidak belajar memecahkan masalah karena kepraktisan memencet tombol, hanya dihadapkan pada salah dan benar.

2.1.5.2 Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka. Rahasia penting lain tentang permainan tradisional anak-anak, disampaikan Yuspendi MPsi, Psikolog RS Cahya Kawaluyan. Menurut Yuspendi beberapa jenis permainan tradisional anak-anak punya potensi merangsang kecerdasan majemuk. Ada permainan yang tidak sekadar melatih motorik kasar dan motorik halus. Tapi sekaligus melatih bahasa, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, merangsang kreativitas anak- anak. Dari jenis permainan apa yang mereka senangi , maka akan terlihat bakat dan kecerdasan anak.

2.1.5.3 Jenis Kelamin

Menurut penelitian, Jenis kelamin ternyata juga sangat berpengaruh dan menjadi penentu jenis permainan yang tepat. Tidak semua jenis perminan cocok untuk semua jenis kelamin.Secara khusus anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari atau kegiatan fisik lainnya. Ini disebabkan oleh pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

2.1.5.4 Lingkungan

Anak yang dibesarkan dilingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Jika diteruskan, ini berarti kreativitas dan perkembangan tingkat imajinasi anak

akan terhambat. Anak akan mudah mengalami stress , tekanan mental atau gangguan kejiwaan lain. Lingkungan yang baik bagi anak adalah lingkungan yang sesuai, bermanfaat dan membantu psiko-sosiologis anak. Ini berarti bahwa lingkungan pula yang akan membantu pembentukan intelegensi anak serta perkembangan jiwa dan emosionalnya.

2.2 Tinjauan Konsep

2.2.1 Pengertian kebersamaan .

Kebersamaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai hal bersama. Artinya segala sesuatu yang didasarkan pada kebersamaan dimaknai sebagai usaha bersama atau mengerjakan segala sesuatu secara bersama-sama. Masyarakat kita memiliki banyak semboyan maupun nilai-nilai kehidupan yang bersendikan semangat kebersamaan. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, berat sama dipikul ringan sama dijinjing, gotong royong, kerja bakti merupakan beberapa semboyan dan nilai-nilai kehidupan yang sarat dengan makna kebersamaan. Semboyan tersebut menggambarkan kemudahan, keringanan bahkan keberhasilan suatu aktivitas bila dilakukan secara bersama-sama. Makanya pentingnya kebersamaan harus diterapkan sejak dini salah satunya lewat permainan tradisional yang memiliki nilai kebersamaan tersebut.

2.2.2 Pengertian Kerjasama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa , kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau pihak untuk mencapai tujuan bersama. Jika ditelaah lebih dalam lagi kerjasama berbeda dengan kebersamaan ,jika kerjasama pasti didalamnya terdapat kebersamaan karena ada komunikasi lebih dari satu individu yang ingin melakukan sesuatu dengan tujuan dan visi yang sama. Tetapi jika kebersamaan belum tentu ada kerjasama karena yang dilakukan hanya berkumpul, berinteraksi satu sama lain serta berkomunikasi dan belum tentu adanya kesepakatan untuk melakukan tujuan yang sama.

2.2.3 Keragaman Seni dan Budaya Indonesia

Republik Indonesia disingkat RI atau Indonesia adalah negara di Asia Tenggara, terletak di garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Karena letaknya yang berada di antara dua benua, dan dua samudra, ia disebut juga sebagai Nusantara (Kepulauan Antara). Terdiri dari 17.508 pulau, Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Dengan populasi sebesar 222 juta jiwa pada tahun 2006, Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dan negara yang berpenduduk Muslim terbesar di dunia, meskipun secara resmi bukanlah negara Islam. Ibukota negara ialah Jakarta. Indonesia berbatasan dengan Malaysia di Pulau Kalimantan, dengan Papua Nugini di Pulau Papua dan dengan Timor Leste di Pulau Timor. Negara tetangga lainnya adalah Singapura, Filipina, Australia, dan wilayah persatuan Kepulauan Andaman dan Nikobar di India. Dari Sabang sampai Merauke, Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa dan agama yang berbeda. Suku Jawa adalah grup etnis terbesar dan secara politis paling dominan. Semboyan nasional Indonesia, "*Bhinneka tunggal ika*" ("Berbeda-beda tetapi tetap satu"), berarti keberagaman yang membentuk negara. Selain memiliki populasi besar dan wilayah yang padat, Indonesia memiliki wilayah alam yang mendukung tingkat keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia. Selain dalam hal pemilikan sumberdaya hayati, Indonesia dikenal sebagai Negara dengan beragam budaya dan kaya akan pengetahuan local yang sebagian besar belum tercatat dan tertulis dengan baik. Di Indonesia terdapat berbagai macam suku bangsa di Indonesia berjumlah lebih dari 500 suku bangsa termasuk sub sukunya. Dengan banyaknya keragaman seni dan budaya ini salah satu budaya yang perlu diperhatikan adalah permainan tradisional yang ada dan dimainkan sejak dahulu kala. (Indonesia Tourism, par. 1)

2.3 Tinjauan Media Interaktif

2.3.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Gerlach & Ely 1971). Namun pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia (2006), Media adalah sarana, alat, sarana komunikasi masyarakat bisa berupa Koran, majalah, televisi, siaran radio, telepon, internet dsb yang terletak diantara 2 pihak, perantara, penghubung.

2.3.2 Fungsi Media

Fungsi media adalah untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis dan mengatasi keterbatasan ruang , waktu dan daya indera. Sehingga saat ini media merupakan sarana penting dalam memberikan suatu informasi kepada masyarakat luas agar target audience yang dituju dari pembuatan media tersebut dapat mengetahuinya. Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh designer agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

2.3.3 Jenis-Jenis Media

Dengan perkembangan jaman yang semakin modern ,perkembangan media juga mengalami perkembangan pesat dari tahun ke tahun. Dalam dunia periklanan dikenal istilah Above the line (ATL) dan Below the line (BTL). “Above The Line” menurut Frank Jeffkins (Periklanan,1997:86) merupakan media yang berhak mengatur pengakuan dan pembayaran komisi kepada biro-biro

iklan, sedangkan Below the line tidak memberikannya. Artinya biro iklan tidak berhak menerima komisi dari biaya operasional dari media-media Below the line.

Perbedaan lainnya terletak pada sifat media itu sendiri. Sifat Above the line merupakan media tidak langsung yang mengenal audience, karena sifatnya yang terbatas pada penerimaan audience. Sedangkan Below the line media yang langsung mengena pada audience karena sifatnya yang memudahkan audience langsung menyerap satu produk atau pesan. Berikut jenis-jenis medianya :

- Media Above the line antara lain : Surat Kabar, Televisi, Radio, Media luar ruang (outdoor) , bioskop dll
- Media Below the line antara lain : Directmail, catalog, Point of purchase, pameran, brosur dll

Media Above the line dan Below the line berbeda artinya dengan media primer dan media sekunder. Media primer adalah media yang diutamakan dalam sebuah kampanye iklan sedangkan media sekunder adalah media-media yang sifatnya menunjang atau melengkapi. Tetapi diluar dari pada itu terdapat media baru yang hangat dibicarakan dikalangan periklanan adalah Through the line (TTL). Through the line adalah media yang sifatnya menetap dan menyesuaikan dengan media disekelilingnya dan sifatnya juga langsung berinteraksi dengan audience serta mempunyai daya stopping power yang kuat.

Namun setiap media tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, sehingga tidak bisa menunjukkan pada satu media saja yang dianggap sempurna dan efektif, semua tergantung pada strategi dalam melakukan proses perencanaan media. (Belajardekavetiga.blogspot, par 1)

Dengan berkembangnya jaman, semakin banyak pula media-media baru yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk berpromosi ,karena media komunikasi sangat banyak jumlah dan jenisnya, media komunikasi grafis secara garis besar dapat dikelompokan sebagai berikut :

1. Media cetak (*Printed material*) ,cth : Poster, stiker, sampul buku, packaging, folder, leaflet, amplop & kop surat, tas belanja, catalog, iklan majalah dan surat kabar.
2. Media luar ruangan (*outdoor*) : spanduk, banner, papan nama, umbul-umbul, neon box, neon sign, billboard, baliho, mobil boks.

3. Media elektronik (*electronic*), cth : Radio, internet, film, program video, animasi.
4. Tempat pajang (*display*), cth : Etalase (*windows display*) , *point of purchase*, design gantung, *floor stand*.
5. *Barang-barang kenangan (special offer)*, cth : Kaos, topi, gelas, aneka souvenir, tas dan sebagainya.

Setiap jenis media grafis memiliki karakteristik sendiri-sendiri, tergantung kepada tujuan penggunaan media tersebut.

2.3.4 Pengertian Interaktif

Interaktif berarti saling mempengaruhi atau saling bertindak (*feedback*), interaktif merupakan salah satu kelebihan yang dapat diberikan oleh media. Media yang memiliki sifat interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi sehingga informasi yang akan disampaikan kepada *audience* lebih lekat. Menurut beberapa ahli seperti Backer (1990), Kaur (1996), Rhodes dan Azbell (1985) definisi interaktif dihubungkan dengan memperoleh pembelajaran atau informasi dengan cara yang lebih berkesan, bermakna dan memuaskan. (Belajar, par.2)

Media interaktif sesungguhnya muncul saat konsumen bisa melakukan tindakan aktif dengan media yang disajikan. Semakin banyak elemen yang bisa diinteraksikan dengan konsumen, maka semakin banyak pengalaman yang dirasakan konsumen melalui media tersebut. Bila pengalaman yang dirasakan itu bisa direlasikan dengan tema kampanye *brand*, konsumen akan semakin banyak pula merasakan pengalaman interaktif dengan *brand* tersebut. (media-ide, 2006, par.2)

Berdasarkan definisi diatas, maka proyek perancangan media interaktif dapat digolongkan seperti Desain Website, *Creativity book*, *Toys & Games* (baik *computer* atau *Conventional*), *Interactive kiosk*, *Interactive Story* dan segala aplikasi yang menggunakan *Human-Computer Interaction*.

2.3.5 Karakteristik Media Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multi media pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

(Karakteristik media dalam multimedia.2009)

2.3.6 Kelebihan Media Interaktif

Kelebihan media interaktif adalah gabungan dari beberapa unsure seperti bisual, gerak, suara dan feedback yang dapat menarik minat manusia. *Computer technology research (CTR)*, menyatakan bahwa rata-rata orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan (feedback). Dari penelitian yang dilakukan oleh Norhayati (1999) bahwa kadar pemahaman manusia rata-rata dapat diukur melalui cara pembelajarannya, seperti yang tertera pada tabel dibawah ini:

Cara pembelajaran	Kadar pemahaman (%)
Membaca	10%
Mendengar	20%
Melihat gambar	30%
Menonton wayang	50%
Melihat pameran	50%
Menyaksikan pertunjukan	50%
Perbincangan aktif	70%
Memberikan ucapan	70%
Membuat pertunjukan	90%
Membuat simulasi peristiwa	90%
Multimedia interaktif	90%
Merealisasikan sesuatu projek	90%

Tabel 2.1 Kadar pemahaman melalui cara pembelajaran

2.3.7 Program Flash

Adobe Flash merupakan perangkat lunak (*software*) yang mempunyai kemampuan yang lebih dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, animasi suara serta interaktivitas bagi pengguna internet. *Action script* adalah bahas pemrograman yang digunakan dalam program flash untuk mengontrol *object-object* yang ada didalamnya. Peningkatan kemampuan *Action script* pada program flash ini disertai dengan kemampuan implementasi object-oriented programming, termasuk pembuatan *custom object classes* dan *inferintance*.

2.4 Tinjauan Elemen-elemen Visual

2.4.1 Tata rupa dan bentuk

Suatu karya yang menginginkan memiliki keindahan, tentu membutuhkan ilmu tata rupa. Rupa, disini artinya wujud atau visual, yaitu sesuatu yang nampak dapat dilihat mata. Ilmu Tata rupa adalah ilmu yang mempelajari cara menata sesuatu yang tampak dilihat mata untuk memperoleh susunan yang artistik atau

bernilai keindahan. Dasar-dasar tata rupa adalah ilmu dasar dalam mempelajari cara-cara menata unsure-unsur rupa atau disebut dasar-dasar merupa untuk memperoleh keindahan, diantaranya bidang seni murni yang meliputi seni lukis, seni patung , seni grafis, bidang desain yang meliputi desain interior , desain komunikasi visual, desain produk, dan lain-lain. Tujuan mempelajari dasar-dasar tatarupa adalah untuk melatih kepekaan artistic agar memiliki visi seni tinggi, untuk melatih ketrampilan teknis kesenirupaan dan untuk melatih pemahaman bahasa rupa.

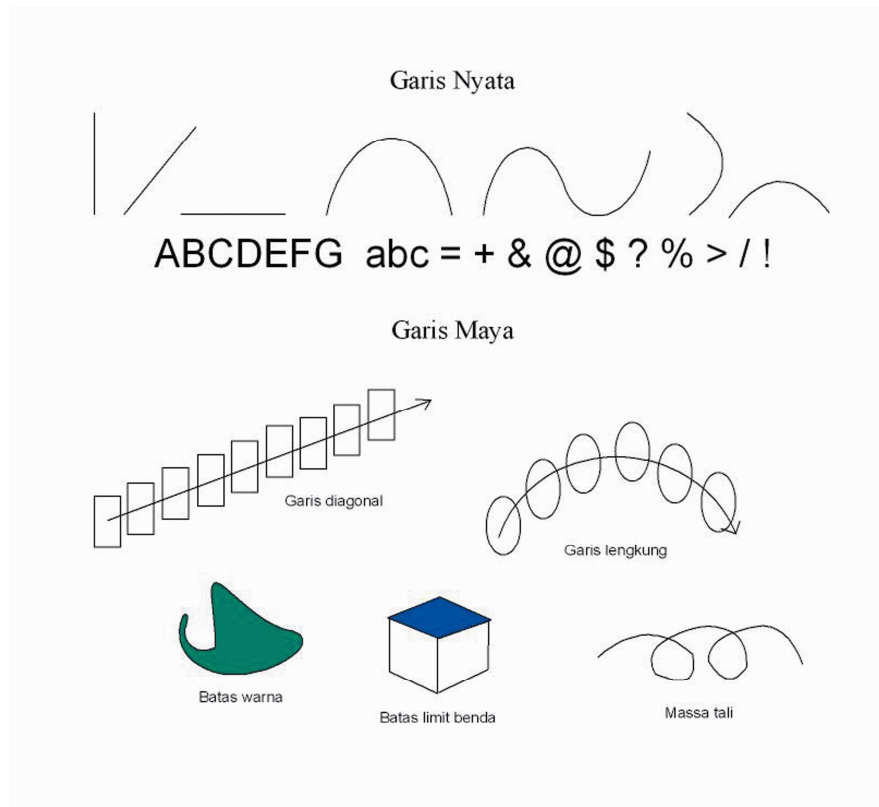
2.4.1.1 Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang tersusun sedemikian rupa sehingga memiliki pangkal dan ujung. Dengan menyentuhkan alat gambar atau penggores lain dan berusaha menggoreskan pada tafri/bidang, akan menghasilkan goresan /garis. Disebut garis karena bentuknya kecil memanjang. Melalui garis, bobot kualitas serta karakter bahan bisa diungkapkan secara sederhana. Garis bisa lancar terputus-putus, bisa beruas-ruas. Garis yang dihasilkan melalui hasil goresan adalah garis nyata.

Dengan melihat kawat listrik, seutas tali, atau apa saja yang mempunyai sifat memanjang dapat dibayangkan sebagai garis. Walaupun tugu monas itu memiliki lebar dan tebal, tetapi karena sifat panjang vertikal berlebih maka dapat disebut berbentuk garis vertikal. Dengan melihat mobil sederetan diparkir ditepi jalan , maka akan terlihat sebagai garis horisontal. Bentuk garis semacam ini disebut garis semu/maya.

Dengan demikian dapat disimpulkan sebagai definisi bahwa garis adalah:

- a. Suatu hasil goresan , disebut garis nyata.
- b. Batas limit suatu benda, batas warna, batas massa, rangkaian massa disebut garis semu atau maya.



Gambar 2.1 Bentuk berupa garis nyata dan garis maya

Garis pada dasarnya mempunyai raut yang menjadi ciri khasnya. Secara garis besar raut garis terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Tetapi jika diteliti lebih dalam lagi raut garis tidak hanya terdiri dari garis lurus dan garis lengkung, tetapi masih banyak garis yang merupakan kombinasi garis lurus dan garis bengkok.

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Berikut ini beberapa karakter garis tersebut :

- Garis Horizontal

Garis horizontal atau garis mendatar air mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang, orang tidur dan lain-lain benda yang panjang mendatar, mengesankan istirahat. Garis horizontal memberi kesan tenang, damai, pasif, kaku. Melambangkan ketenangan, kedamaian dan kematapan.

- Garis Vertikal

Garis vertical atau keatas mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, tugu dan lain-lain, mengesankan keadaan tak bergerak. Garis vertical ini mengesankan jujur, tegas, cerah, cita-cita/pengharapan serta memberi karakter keseimbangan/stabil, megah, kuat, statis, kaku.

- Garis diagonal

Garis diagonal atau garis miring kekanan atau kekiri mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, pohon doyong dan lain-lain obyek yang mengesankan keadaan tak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter Moveent, gerak lari/meluncur, dinamik, tak seimbang, gerak gesit, lincah dan melambangkan kedinamisan, kelincahan dan kegesitan.

- Garis zig-zag

Garis zig-zag merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat dan spontan merupakan gabungan dari garis vertical dan diagonal memberi sugesti semangat dan gairah. Maka diasosiasikan sebagai petir, letusan, retak tembok dan semacamnya sehingga mengesankan bahaya.

- Garis lengkung

Garis lengkung, meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung mengasosiasikan gumpalan asap, balon dan semacamnya. Garis ini memberikan kesan ringan, dinamis, kuat. Melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamisan.

- Garis lengkung S

Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung keatas bersambung melengkung kebawah atau melengkung kekanan bersambung melengkung kekiri, sehingga garis ini disebut "line of beauty". Garis lengkung S ini memberikan karakter

indah, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan, keluwesan.

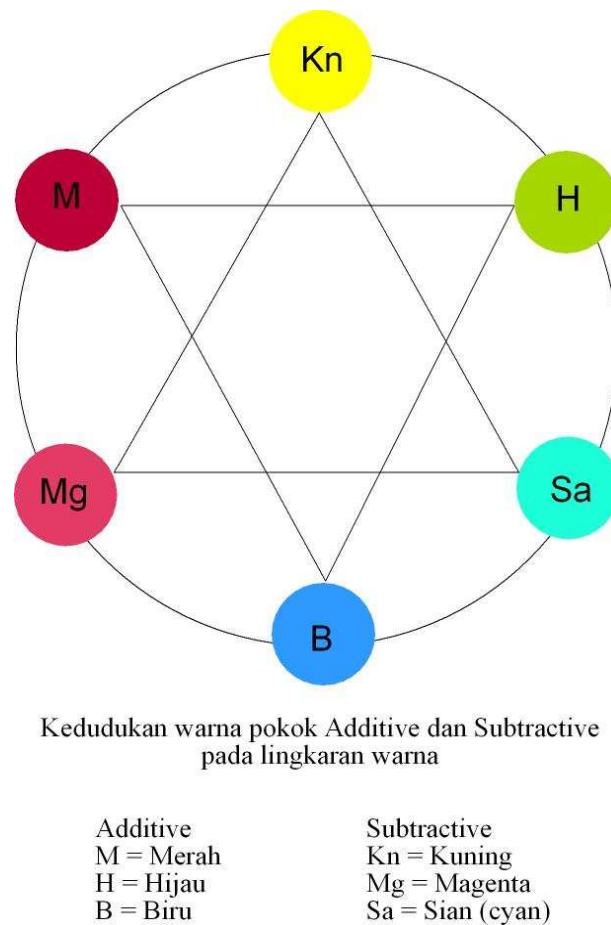
2.4.1.2 Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar, memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih seperti triplek, kertas, karton, seng, papan tulis dan sebagainya walaupun memiliki ketebalan tetapi sangat tipis, dianggap sebagai bidang. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri yang disebut ruang dwimantra. Bidang yang menempati ruang dapat berbentuk datar sejajar yang memiliki panjang dan lebar, atau dapat berbentuk maya yaitu bidang yang seolah melengkung, atau bentuk bidang yang seolah-olah membuat sudut sehingga memiliki kedalaman tetapi semu. Macam-macam bentuk bidang meliputi bidang geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas secara matematika seperti segitiga, segiempat, bujur sangkar, segi enam, lingkaran dan sebagainya. Sedangkan bidang non geometri dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas dan sebagainya.

2.4.2 Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.. Setiap benda yang berada diatas alam ini tentu memiliki warna, jika benda tersebut terkena cahaya. Tanpa adanya cahaya benda tidak akan ada warnanya. Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indera penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan , atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihat. Sedangkan secara subyektif/psikologis warna dapat dibedakan menjadi kedalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (keterangan atau terang gelap warna, tua muda warna), *chroma* (murni-kotor warna, cemerlang-suram warna , cerah redup warna , intensitas warna).Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*.

Additive adalah warna yang berasal dari cahaya disebut spectrum dan *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan disebut pigmen. Warna pokok additive adalah merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*). Dalam sistem komputer disebut warna model RGB. Warna pokok subtractive menurut teori adalah Sian (*Cyan*), Magenta dan kuning (*yellow*), dalam sistem komputer disebut model warna CMY. Berikut contoh diagram perbedaan antara warna *Additive* dan *Subtractive*:



Gambar 2.2 Lingkaran warna *Additive* dan *Subtractive*

2.4.2.1 Dimensi warna

Terdapat tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa yaitu *hue*, *value* dan *chroma*. *Hue* adalah rona/corak warna , yaitu dimensi mengenai klarifikasi warna , nama warna dan jenis warna. *Value* adalah *tone*

warna, yaitu dimensi tentang gelap dan terang warna, *Chroma* adalah intensitas warna, yaitu dimensi tentang cerah–redup warna. Didalam *Hue*, menyangkut tentang klarifikasi warna, nama warna dan jenis warna. Terdapat lima klarifikasi warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier dan warna kuartier. Masing-masing memiliki kelompok nama-nama warna.

- Warna Primer

Warna primer atau disebut warna pokok karena warna tersebut merupakan warna asli yang tidak terbentuk dari warna lainnya. Warna primer ini adalah Biru (cyan), merah (magenta) dan kuning (yellow). Dalam dunia percetakan ,warna pokok bahan adalah cyan, magenta dan yellow. Jika kita meihat hasil cetak foto, sesungguhnya tinta yang digunakan hanya cyan,magenta, yellow dan dikuatkan dengan hitam (black).

- Warna Sekunder

Warna sekunder atau biasa disebut warna ke dua adalah warna jadian dari pencampuran dua warna primer/pokok. Warna sekunder ini adalah Jingga/oranye yang merupakan pencampuran dari warn amerah dan kuning. Ungu/violet yang merupakan pencampuran dari warna biru dan merah. Dan hijau yang merupakan pencampuran warna kuning dan biru.

- Warna *intermediate*

Warna *intermediate* adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Warna yang terdapat dalam warna Intermediate adalah kuning hjau (moon green),. Kuning jingga (*deep yellow*), merah jingga (*vermilion*), merah ungu (*purple*), biru violet (*Indigo*),biru hijau (*sea green*).

- Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang merupakan hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna ke dua. Warna yang terdapat dalam warna tersier adalah coklat kuning (*yellow achre/Olive*), coklat merah (*Brunt siena/red brown*), dan coklat biru (*Zaitun/Navy blue*).

- Warna kuarter

Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil dari pencampuran dua warna tersier. Warna-warna yang terdapat dalam warna kuarter adalah coklat jingga, coklat hijau (*moss green*) dan coklat ungu (*deep purple*).

2.4.2.2 Jenis-jenis Warna

Tiga warna primer, tiga warna sekunder dan enam warna *intermediate*, selanjutnya disusun menjadi sebuah lingkaran warna sebagai dasar teori warna pada umumnya. Dalam hal ini pembahasan warna akan berdasarkan pada teori tiga warna sian, magenta, kuning (CMY), tiga warna sekunder, dan enam warna *intermediate*, disusun menjadi 12 warna dalam satu lingkaran. Lingkaran 12 warna ini jika dibelah menjadi 2 bagian maka setengah bagian merupakan daerah warna panas dan setengah daerah warna dingin. Efek dari berbagai warna yang ada dalam lingkaran ini adalah :

- Merah, jingga/oranye dan kuning digolongkan jenis warna panas, kesannya panas dan efeknya juga panas.
- Biru, ungu/violet dan hijau, digolongkan jenis warna dingin , kesannya dingin, maka efeknya juga dingin.
- Hijau akan menjadi hangat apabila berubah kearah hijau kekuning-kuningan dan ungu akan menjadi hangat bila berubah kearah ungu kemerah-merahan.
- Warna panas memberikan kesan semangat,kuat dan aktif, warna dingin memberikan kesan tenang ,kalem dan pasif.
- Terlalu banyak warna panas akan merangsang dan menjerit, terlalu banyak warna dingin akan terasa sedih dan melankolis.
- Warna panas terasa mendekat dengan kita sedangkan warna dingin sebaliknya.
- Warna panas berkomplemen dengan warna dingin , sehingga sifatnya kontras atau bertentangan.

2.4.3 Layout

2.4.3.1 Pengertian Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri.

2.4.3.2 Sejarah Layout

Desain dan layout yang dilihat pada jaman modern ini sebenarnya adalah hasil dari perjalanan panjang dari eksplorasi kreatif manusia yang tiada hentinya dimasa lalu. Menyelami prose situ akan memperkaya wawasan seorang desainer sekaligus membuatnya lebih bijaksana dalam berkarya. Berikut perkembangan layout dari tahun ke tahun :

Tahun	Perkembangan Layout
25.000 SM	Mulai dari tahun 25.000 Sebelum Masehi , para pemburu yang hidupnya berpindah-pindah di Jaman Paleolitikum hingga Neolitikum melukisi dinding gua dengan objek-objek binatang, peristiwa dan pemburuan
20.000 SM	Bangsa Mesir mulai mengenal sistem tulisan <i>Hieroglyph</i>
4000 -1000 SM	Bangsa Yunani lalu mengadopsi system <i>Cuneiform</i> sekitar tahun 800-900 SM. Karakter dalam tulisan Yunani selanjutnya digunakan oleh orang-orang romawi dengan beberapa penyesuaian untuk menuliskan literature mitologi, filsafat dan kepercayaan mereka.

500-1050 M	Di abad pertengahan hanya sedikit yang bisa dibaca, selain masih banyak orang yang buta huruf. Diseluruh Eropa hanya ada kurang dari 50.000 literatur dan hanya para biarawan dan segelintir orang yang sangat kaya yang mampu memilikinya.
1100-1250 M	Pada pertengahan abad 12, setelah 600 tahun invasi, migrasi dan hubungan dagang dengan China, orang-orang Eropa mulai mengenal cara pembuatan kertas yang lebih murah. Pabrik kertas pertama didirikan di Fabriano, Itali tahun 1276 . lalu di Troyes, Prancis tahun 1338.
1300-1450 M	Pertistiwa yang paling bersejarah adalah pada tahun 1450, saat seorang penemu berkebangsaan jerman bernama Johann Gensleisch zum Gutenberg mengembangkan suatu system pencetakan : Moveable type, yang dapat memproduksi ribuan hasil cetakan diatas kertas dalam waktu yang sangat singkat.
1500-1600 M	Dalam kurun waktu 13 tahun setelahnya. Teknologi percetakan telah menyebar ke seluruh Eropa. Muncullah Broad-sides- selembur kertas yang dicetak pada salah satu sisinya dan menjadi surat kabar yang pertama.
1650 M	John Baskerville tahun 1600-an beserta Giambattista Bodoni tahun 1700-an menciptakan huruf yang lebih berkesan ringan, geometris dan serif tebal tipisnya kontras.
1700-1850 M	Tahun 1820-an muncul catalog pertama sebaga media penawaran produk. Dan ditahun 1826 Joseph Niepce memperkenalkan fotografi yang pertama dan memberi dimensi baru terhadap materi cetakan

1900 -1910 M	Art Nouveau muncul di Prancis sebagai dampak teknologi percetakan warna <i>lithography</i> . Aliran Kubisme mulai bangkit berkat Pablo Picasso sekitar tahun 1970-an. Lalu muncul Ekspresionisme yang menyanggah ide terutama dari ekspresi diri. Dan pembuatan corporate identity pertama oleh Jerman Peter Behrens untuk AEG tahun 1907.
1915-1920 M	Modernisme muncul di Eropa dengan berbagai pergerakan seperti kubisme, futurisme, Plakatstijl, Suprematisme, dada, de stijl, Bauhaus dan konstruktivisme. Konstruktivisme muncul sekitar tahun 1917 di Rusia dengan tokohnya Kasimir Malevich, Alexander Rodchenko dan El Lissitzky.
1925-1935 M	Bauhaus didirikan di Weimar, Jerman tahun 1919 oleh Walter Gropius. Menjadi tonggak sejarah dan mempengaruhi desain abad 20, baik itu desain grafis, produk furniture dan arsitektur. Surrealisme muncul sekitar tahun 1920 dengan tokohnya Andre Breton, Rene Magritte, Max Ernst dan Man Ray. Universal type terbit tahun 1925 oleh Herbert Bayer.
1940-1950 M	Laszlo Moholy-Nagy membuka Institute of Design pertama di Amerika dengan kurikulum desain modern pada tahun 1938-1946. Grid sebagai alat bantu layout mulai terkenal sejak hadirnya karya-karya Josef Muller-Brockmann dan Richard Paul Lohse di Swiss.
1965-1990 M	Desain majalah mulai marak ditahun 1960-an. Majalah Harper Bazaar terkenal mewakili sisi gemerlap masa itu. Tahun 1970-an dan 1980-an bangkitnya corporate branding dan maraknya dunia periklanan menjadi kebutuhan akan layout dan pencetakan materi-materi publikasi makin tidak terbatas.

1990-2000 M	Tahun 1990-an perkembangan media digital sangat pesat. Internet merubah pola kehidupan masyarakat dunia. Tak terkecuali desain grafis dengan segera menemukan lahan-lahan baru untuk dieksplorasi:grafis tiga dimensi, animasi,website, game offline dan online, chatting, online banking dan lain-lain
2005- sekarang	Teknologi Internet dilanjutkan dengan teknologi mobile. Tahun 200-an diwarnai dengan maraknya sms, mms, ringtone, java game, mobile game, mobile banking dan segala macam pertukaran informasi dengan sangat mudah.

Tabel 2.2 Sejarah perkembangan layout

Sejak merebaknya teknologi Internet dan nirkabel, banyak asumsi yang mengatakan era kematian media cetak simulai. Namun hingga kini asumsi tersebut tidak terbukti. Karena ada beberapa hal yang tidak dapat mengganti posisi media cetak.

2.4.3.3 Elemen-elemen layout

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat layout yang optimal, desainer perlu ,mengetahui peran masing-masing elemen tersebut.

A. Judul/*Head*

Suatu artikel biasanya diawali dengan beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul berfungsi untuk menarik perhatian pembaca dan membedakan dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran pemilihan tercermin dari jenis font tersebut agar juga menarik perhatian, karena judul segi estetis lebih diprioritaskan. Sesuai dengan isi pesan keseluruhan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

MODERN LIFESTYLE

Break - gayahidup, groovy

BERMAIN Petak Umpet

Casual - kekanakan, humoris

Komputer berteknologi canggih

Hurtworld - clean, modern

MALAM JUMAT KLIWON

Bergmark- seram, menakutkan

Gambar 2.3 Jenis *font* mempengaruhi makna & pesan yang disampaikan pada judul

B. Deck

Deck adalah gambaran singkat topic yang dibicarakan di *Bodytext*. Letaknya bervariasi, tetapi biasanya antara judul dengan *bodytext*. Fungsi *deck* berbeda dengan judul, yaitu sebagai pengantar sebelum orang membaca *bodytext*, karena itu perbedaan fungsi ini harus ditangkap oleh pembaca dengan jelas, antara lain dapat dicapai melalui : 1. Ukuran hurufnya rata-rata lebih kecil dari judulnya. 2. Jenis/style huruf yang dipakai berbeda dengan yang digunakan dengan judul. Kita dapat menggunakan jenis huruf yang masih dalam satu keluarga. 3. Warna *deck* yang dibedakan dengan judul dan *bodytext*. Ada atau tidaknya *deck* dan penataan letaknya dipengaruhi oleh luas area halaman yang tersediaan panjangnya artikel. *Deck* sering diartikan sebagai sub-judul.

C. *Bodytext*

Isi/artikel merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topic bacaan tersebut. Keberhasilan *bodytext* ditentukan oleh beberapa hal ,antara lain : dukungan judul dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca meneruskan keingintahuan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari naskah itu sendiri.

D. Subjudul

Artikel yang cukup panjang biasanya dibagi lagi menjadi beberapa segmen sesuai topiknya. Subjudul berfungsi sebagai judul segmen-segmen tersebut. (segmen yang dimaksud disini bukan paragraf melainkan satu topik/pokok pikiran yang sama. Satu segmen bisa saja terdiri dari beberapa paragraf). Banyak orang menganggap deck adalah subjudul padahal keduanya mempunyai fungsi yang berbeda.

E. Pull Quotes

Pada awalnya adalah cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini telah mengalami perluasan arti. Pada suatu karya publikasi dapat berarti satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. Kadang-kadang pull quotes diambil dari sebagian isi bodytext yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tersebut.

Elemen-elemen teks dengan fungsinya masing-masing saling bekerja sama satu dengan yang lainnya. Dengan memahami fungsi masing-masing elemen dapat menjadi modal bagi seorang desainer untuk mendesain layout dengan baik. Namun itu saja tidak cukup, memperbanyak perbendaharaan pengetahuan dengan mengamati media-media identitas dan publikasi yang beredar saat ini adalah mutlak diperlukan Bukan untuk meniru desainnya tetapi mempelajari bagaimana memilih elemen layout dan menempatkannya dengan baik.

2.4.4 Tipografi

2.4.4.1 Pengertian Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di

dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif (puslit petra, par. 1).

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Kemajuan teknologi selanjutnya terjadi pada tahun 1984 ketika Adobe Systems merilis PostScript Font dan di tahun 1991 Apple Computer dan Microsoft Corporations mengeluarkan *TrueType Font*. *Postscript Font* dan *TrueType Font* adalah huruf elektronik atau yang disebut *font*. Huruf digital sesungguhnya berupa bahasa komputer yang berfungsi menerjemahkan kode-kode untuk menghasilkan tampilan bentuk huruf yang sempurna baik di layar monitor maupun pada saat pencetakan. Saat ini dapat ditemukan beragam jenis huruf digital yang digunakan dalam program komputer. (*Tipografi dalam desain grafis, Sihombing, Danton.2001.Jakarta*). Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut.

2.4.4.2 Sejarah Tipografi

Tipografi, sebagai salah satu metode yang menterjemahkan kata-kata menjadi bentuk atau gambaran sudah digunakan sejak jaman dahulu. Dimulai

sejak awal jaman lukisan di gua (*early cave drawing age*), dimana nenek moyang kita menggambarkan

pengalaman mereka di dinding gua. Pada awalnya, yang digunakan adalah *pictogram*, yaitu gambar yang mewakili bentuk benda yang dimaksud. Secara perlahan, berdasarkan asosiasi, beberapa pictogram berubah menjadi ideogram, yaitu simbol yang bentuknya tidak persis mewakili bentuk yang dimaksud sehingga dapat digunakan untuk berbagai arti. *Ideogram* berkembang sehingga mempunyai gaya penulisan yang tertentu dan mulai mewakili bunyi suara. Karena berkembangnya peradaban manusia, maka berkembang pula kosa kata dan kepentingan untuk menyimpan data.

Seiring dengan perkembangan tersebut, kecepatan dalam menulis juga berkembang sehingga bentuk individual simbol juga semakin sederhana dan abstrak. Pada awal tahun 2800 sebelum Masehi, bangsa Sumaria telah mempunyai sistem menulis dengan formal, abstrak simbol, yang disebut *cuneiform*, yang kemudian menjadi basis daripada modern alphabet yang kita gunakan. Demikianlah simbol-simbol tersebut terus berkembang dan bertambah sesuai dengan bunyi suara, dan semakin abstrak bentuknya. Melalui gerakan penyebaran kekuasaan dan agama, bangsa Romawi juga menyebarkan sistem penulisan terutama untuk menyimpan peristiwa dan cerita, dimana kalligrafi menjadi populer dan berkembang. Kebutuhan membaca dan menulis juga semakin meningkat.

2.4.4.3 Font dalam Tipografi

Font ada berbagai jenis tipe dan bentuknya, sesuai dengan perkembangan jaman bentuk font, semakin banyak tentu membuat desainer dalam memilih jenis *font* yang sesuai dengan keinginannya semakin rumit karena beberapa *font* memiliki cirri yang hampir sama. Tetapi secara mendasar font dapat dibagi dalam beberapa tipe dan ciri sesuai dengan bentuk dasar font itu sendiri. Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

1. Roman adalah Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. **ABCDE abcde 123 % & @ ?**

2. Egyptian adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

ABCDE abcde 123 % & @ ?

3. Sans Serif adalah pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. **ABCDE abcde 123 % & @ ?**

4. Script adalah Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab. *ABCDE abcde 123 % & @ ?*

5. Miscellaneous adalah Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

ABCDEF ABCDEF 123 % & @ ?

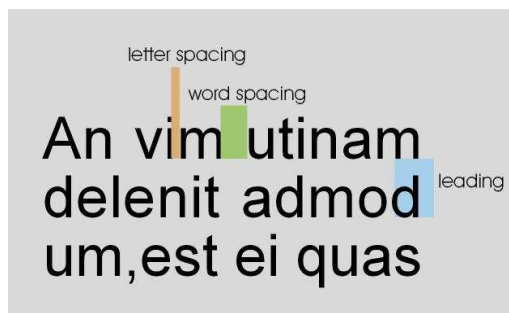
Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Seperti misalnya pada produk minyak wangi untuk wanita jarang yang menggunakan jenis huruf Egyptian karena berkesan kuat dan keras dan biasanya mempergunakan jenis huruf Roman yang bernuansa klasik dan lembut sehingga cocok dengan karakter minyak wangi dan wanita. (*The Visual Dictionary of Graphic Design*, Gavin Amborse & Paul Harris, London 2006). Jenis huruf yang berbeda dan ukuran yang berbeda walaupun satuan ukurannya sama (*point*). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut antara lain *x-height* yang berbeda, tebal tipis, pengaruh optis dari serif dan lain-lain. Berikut contoh perbedaan antara satu dengan lainnya walupun menggunakan *point* yang sama :



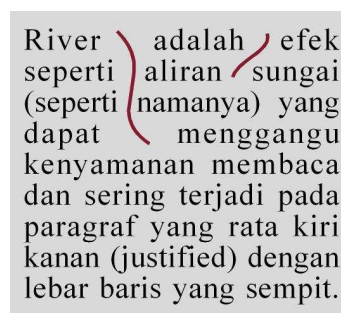
Gambar 2.4 Perbandingan antara Font

Dalam terdapat beberapa istilah tipografi yang disebut *letter spacing*, *word spacing* dan *leading*. *Letter spacing* adalah jarak antara huruf/ karakter, sedangkan istilah *kerning* sebenarnya pengaturan ruang dan jarak antara karakter yang satu dengan yang lain dengan tujuan untuk meningkatkan keterbacaan. Sebaiknya semakin kecil ukuran huruf, jarak antara hruf makin diperbesar.

Sebaliknya apabila ukuran huruf lebih besar dari ukuran normal, sebaiknya jarak antara hurufnya diperkecil. *Word spacing* adalah jarak antara kata. *Word spacing* sebaiknya mengikuti *letter spacing*. Makin lebar *letter spacing*, *wordspacing* sebaiknya makin lebar pula. *Word spacing* harus diatur untuk menghindari terjadinya *river*. *River* adalah efek seperti aliran sungai yang dapat mengganggu kenyamanan membaca dan sering terjadi pada paragraf yang rata kiri kanan (*justified*) dengan lebar baris yang sempit.



Gambar2.5



Gambar 2.6

Gambar 2.5 perbedaan antara *letter spacing*, *word spacing* dan *leading*.

Gambar 2.6 Salah satu bentuk *river*

2.4.5 Ilustrasi

Dari etimologinya *Illustrate* berasal dari kata '*Lustrate*' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata '*Lustrate*' sendiri merupakan turunan kata dari * *leuk-* (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (Grolier Multimedia Encyclopedia 2001). Dalam konteks ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Ilustrasi adalah anak industrialisasi yang mendambakan spesialisasi dalam mekanisme kerjanya. Pada awal abad pertengahan terjadi pembagian tugas kerja antara seorang 'Scrittore' dan seorang 'Illustrator' dalam pembuatan sebuah *illuminated manuscript*. Posisi seorang Scrittore bertugas untuk menyiapkan dan mendesain huruf atau kaligrafi dari teks sebuah buku atau manuskrip. Sedangkan seorang Illustrator bertugas untuk memproduksi ornamen dan gambar yang memperjelas isi teks. Pemilahan tersebut mengawali dan mempertegas istilah Ilustrasi menjadi selalu berdimensi fungsi.

Fungsi memperjelas sebuah teks atau bahkan memberi sentuhan dekorasi pada lembar-lembar teks memberi gambaran bahwa saat itu gambar (ilustrasi) adalah subordinan dari teks. Gambar adalah pelengkap teks. Gambar hanyalah wahana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks. Seorang Illustrator harus dapat memahami isi teks dan kemudian mengilustrasikannya dalam bentuk gambar. Kemampuan mentranslasikan dari

sesuatu yang tekstual ke dalam bentuk yang visual menjadi poin penting sebagai seorang Ilustrator.

Ilustrator berperan sebagai penerjemah (interpreter) ke pada pembaca dari sesuatu yang abstrak (wilayah bahasa/tekstual) ke dalam sesuatu yang konkret sifatnya (wilayah rupa). Tuntutan kepiawaiannya tidak berhenti pada tataran olah rupa (visualisasi) saja, tetapi juga mencakup wawasan (pemahaman terhadap teks) dan olah komunikasinya (bagaimana cara menyampaikan kepada pembacanya melalui rupa). Posisi Ilustrator dalam hal ini adalah sebagai visual interpreter. Secara fungsional Ilustrator berada di posisi antara (*in between*) penulis dan pembacanya. Di sisi lain posisi seorang Ilustrator adalah sebagai seorang visual dekorator. (Wiratmo, T.G.2007. Merunut Akarjalar Ilustrasi Dunia).

2.5 Identifikasi Data

2.5.1 Gobak Sodor

A. Asal Usul

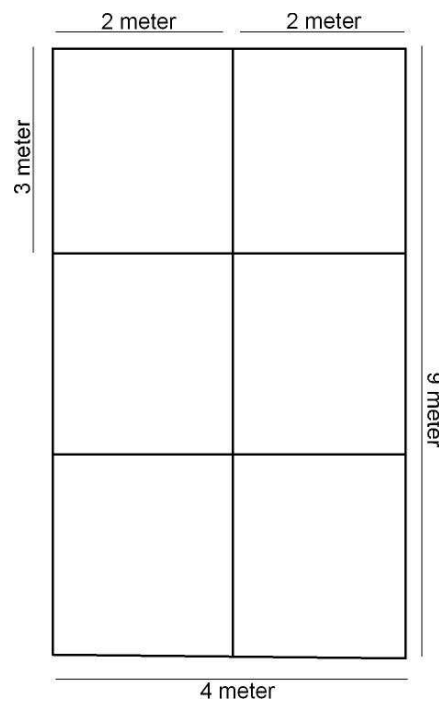
Permainan Gobak sodor merupakan yang tidak asing ditelinga, pada saat di Sekolah Dasar tentu sering bermain permainan ini sewaktu jam istirahat bersama teman-teman. Permainan Gobak Sodor adalah permainan yang memerlukan ketangkasan pemain dalam bertugas untuk menjaga pintu agar tidak dilewati oleh penyerang. Asal usul permainan tersebut hingga kini belum teridentifikasi dengan jelas, sejak kapan permainan ini muncul dan dimainkan oleh anak-anak. Kata Gobak Sodor tersebut diambil dari bahasa Inggris "*Go Back Through the Door*" yang berarti "*Kembali Melewati Pintu*" dan secara rinci kata Gobak berasal dari kata *Go Back* sedangkan kata sodor berasal dari kata *Through the Door*. Tetapi remaja-remaja sekarang mungkin kebanyakan tidak *familiar* (mengetahui) dengan jenis permainan ini, karena sudah jarang dimainkan dan anak-anak lebih memilih *game* elektronik dibandingkan dengan Gobak Sodor. Di Indonesia permainan tradisional ini dikenal dengan beberapa nama, di Jawa dikenal sebagai Gobak Sodor, di Kalimantan dan Sulawesi dikenal Galah Asin, di Sumatera dikenal Galah dan di Maluku dikenal dengan Sem. Walaupun memiliki banyak nama di beberapa wilayah tanah air tetapi inti dari permainan ini sama.

B. Pemain

Gobak Sodor atau Galah Asin merupakan permainan berkelompok, sehingga membutuhkan beberapa orang untuk bermain permainan ini. Total pemain yang bermain dalam permainan ini 10 orang lalu dibagi dalam 2 grup, sehingga satu grup terdapat 5 anggota.

C. Tempat Permainan

Lokasi permainan Gobak sodor atau galah asin ini berada di luar ruangan atau di halaman terbuka. Luas area permainan Galah asin atau gobak sodor ini membutuhkan lapangan yang kurang lebih luas areanya 9 x 4 meter, arena itu kemudian dibagi dalam 6 kotak sama besar, masing-masing berukuran 3 x 2 meter. Garis batas setiap kotak dibagi menggunakan kapur atau cat putih.



Gambar 2.7 Luas lapangan Gobak sodor

D. Peralatan permainan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah kapur atau cat sebagai garis untuk sebagai patokan satu tim untuk menjaga agar tidak melewatinya serta pemain itu sendiri, karena tidak membutuhkan apa-apa sebagai

media permainan sebenarnya permainan ini mudah dimainkan asal terdapat lahan yang luas dan jumlah pemain yang pas.

E. Proses permainan Gobak sodor/Galah asin :

- Tentukan anggota tim untuk dibagi menjadi 2 kelompok, bisa dengan cara Hompimpah
- Pemain-pemain Tim A berdiri di atas garis masing masing supaya pemain-pemain tim B tidak dapat berlari dari garis pertama sampai garis terakhir dan kembali lagi.
- Pemain-pemain tim A harus berlari diatas garisnya kecuali pemimpinnya yang boleh berlari diatas semua garis.
- Pemain tim B berdiri di belakang garis pertama
- Galah asin atau gobak sodor dimulai dengan tangan kedua pemimpin saling menyentuh
- Kalau pemain tim B kembali lagi ke garis pertama tanpa disentuh oleh pemain tim A, tim B mendapatkan satu gol.
- Kalau pemain tim B disentuh oleh pemain tim A , giliran tim B mati. Lalu giliran tim A.
- Lalu teruskan permainan seperti semula
- Tim yang menang adalah Tim yang mendapatkan gol terbanyak.

F. Peraturan permainan

- Permainan dimulai saat ketua tim saling bersentuhan atau bertepuk
- Tim yang berusaha melewati pintu, jika tersentuh penjaga maka tim akan bertukar posisi.
- Pemain yang menjaga harus menyentuh garis, jika tidak menyentuh garis saat menyentuh lawan maka akan terjadi *fault* atau tidak dianggap (permainan tetap berlanjut).
- Pemain tidak diperbolehkan bermain kasar saat permainan berlangsung.
- Pemain harus sportif dengan mengakui kekalahannya.

G. Nilai Budaya

Nilai yang terkandung dalam permainan gobak sodor atau Galah asin ini adalah kerjasama, kecekatan dan sportivitas. Nilai kerjasama tercermin dari sikap seluruh anggota regu yang berusaha untuk menerobos pintu agar terlewati, jika mempunyai kerjasama yang baik maka akan lebih mudah melewatinya karena satu teman bisa saja memancing agar musuh konsentrasi padanya. Nilai Kecekatan dapat dilihat dari sikap pemain dalam melewati musuh dan nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang selama permainan berlangsung. Sikap sportif ini perlu ditunjukkan karena dalam permainan ini para pemain akan berusaha berlari melewati, jika terkena sentuh oleh musuh maka ia harus mengakuinya sebagai wujud sportivitas.

2.5.2 Benteng-Bentengan

A. Asal Usul

Permainan benteng-bentengan adalah salah satu permainan tradisional yang paling digemari dan favorit untuk dimainkan bagi anak-anak. Menggunakan sistem permainan berkelompok, permainan ini dimainkan oleh beberapa orang yang dibagi menjadi dua tim. Asal usul permainan ini tidak diketahui secara detail dan pasti mulai kapan adanya permainan ini, tetapi ada beberapa informasi bahwa permainan ini muncul karena terinspirasi dari semangat nasionalisme para pahlawan Indonesia, sehingga permainan tersebut dimainkan dengan cara bagaimana kerja dan strategi tim untuk merebut pertahanan lawan, maka dari itu dibutuhkan strategi dan kerjasama tim dalam permainan ini, pemain harus bisa menjaga benteng atau wilayah pertahanannya agar tidak direbut oleh lawan, maka diperlukannya rasa cinta tanah air dan pantang menyerah.

B. Pemain

Pemain yang dibutuhkan dalam permainan ini berjumlah minimal 8 orang, semakin banyak jumlah pemainnya semakin baik dan akan semakin seru permainan ini, karena yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kebersamaan, saling menghargai, dan yang terpenting adalah kerjasama tim. Setiap tim harus di bagi rata sama banyak agar kekuatan kedua tim seimbang.

C. Tempat permainan

Tempat permainan yang dibutuhkan untuk permainan ini kurang lebih sekitar 40 x 30 meter, tergantung kondisi lingkungan sekitar, asalkan terdapat lahan luas yang bisa digunakan untuk berlarian, maka permainan ini dapat dimainkan setelah itu baru tentukan posisi benteng kedua tim yang akan digunakan untuk markas pertahanan.

D. Peralatan permainan

Peralatan yang digunakan dalam permainan benteng-bentengan tidak menggunakan peralatan apapun, hanya mencari lokasi yang tepat dan aman untuk bermain dan tentukan tempat kedua tim bertahan, setelah itu dapat dimainkan, sehingga yang dibutuhkan hanya diri pemain itu sendiri sebagai pemain.

E. Proses permainan benteng-bentengan

- Tentukan anggota tim siapa saja dan pastikan jumlah kedua tim seimbang
- Cari lokasi benteng pertahanan yang strategis bagi tim
- Permainan dimulai saat ketua tim memberikan informasi lokasi benteng tim mereka
- Setiap tim harus mempunyai strategi yang tepat untuk mengambil alih pertahanan lawan
- Setiap pemain dapat di sandera oleh lawan jika terkena sentuh lawan, dan lawan yang lebih baru keluar dari bentengnya atau anggap saja lawan lebih banyak energi/kekuatannya karena baru keluar dari bentengnya sedangkan pemain yang disandera lebih dulu keluar dari bentengnya sehingga kekuatannya kalah.
- Pemain yang disandera akan di tempatkan didepan benteng lawan dengan merentangkan kedua tangannya (seperti membentuk plus/salib) dengan tiga kali langkah dari benteng lawan.
- Pemain yang disandera harus berada diposisi tersebut hingga ada teman setimnya yang menolong dengan cara menyentuh tangannya. Dan mereka harus segera berlari ke benteng pertahanannya.

- Strategi boleh diterapkan dengan menyadara semua anggota tim lawan baru menyentuh benteng lawan atau langsung menyentuh benteng lawan dengan sembunyi-sembunyi dan berteriak “BENTENG” saat menyentuh.
- Setiap tim yang berhasil menyentuh benteng lawan dan berteriak “BENTENG” mendapatkan poin 1 (satu).
- Tim yang lebih banyak mengumpulkan poin maka tim itulah yang mendapatkan kemenangan.

F. Peraturan permainan

- Pemain boleh menggunakan strategi apapun asalkan tidak dengan cara yang curang.
- Pemain tidak diperbolehkan bermain kasar terhadap lawannya selama permainan berlangsung (mendorong).
- Pemain harus sportif mengakui kekalahannya.

G. Nilai Budaya

Nilai yang terkandung dalam permainan benteng-bentengan ini adalah kerjasama, kecekatan, ketangkasan, belajar bersosialisasi, tolong menolong dan sportivitas. Nilai kerjasama tercermin dari kekompakan antar anggota tim, bagaimana dalam satu tim berembuk agar dapat menentukan strategi yang tepat dan terbaik untuk tim. Kecekatan dapat dilihat dari bagaimana sikap pemain tersebut dalam berlari mengejar lawan. Ketangkasan tercermin dari penerapan strategi tersebut agar berjalan dengan baik serta tangkas dalam memilih *timing* yang tepat kapan harus menyerang lawan dan bertahan. Sosialisasi dilihat dari komunikasi antar anggota tim, bagaimana setiap individu pemain terlibat dalam menentukan strategi, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain dan dapat menerima dengan lapang dada jika pendapatnya tidak diterima. Tolong menolong dapat dilihat dari bagaimana perjuangan pemain dalam satu tim membebaskan teman yang disandera oleh lawan sehingga dapat membebaskan atau menolong kawan. Dan nilai sportivitas dapat dilihat dari tindakan pemain yang mau mengakui jika tersentuh oleh pihak lawan atau mau mengakui saat kalah kekuatan dengan pihak lawan, yang intinya mau mengakui kekalahan

mereka sesuai dengan peraturan yang ada. Dengan adanya nilai-nilai yang terkandung tersebut dapat mengajarkan anak-anak hal-hal yang positif yang perlu dikembangkan untuk kedepannya, sehingga media permainan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan saja ,tetapi juga sebagai media pembelajaran yang baik untuk anak-anak.

2.5.3 Makkatto

A. Asal usul

Luwu merupakan salah satu kabupaten yang terdapat dalam wilayah propinsi Sulawesi Selatan , Indonesia. Masyarakatnya adalah pendukung budaya Bugis-Makassar. Dalam kehidupan sehari-hari mereka menggunakan bahasa Bugis dengan dialek Luwu (Melalatoa, 1995:184). Di daerah ini ada sebuah permainan yang disebut dengan Makkatto. Makkatto itu sendiri sebenarnya merupakan kata jadian yang berasal dari kata “ma” yang berarti “melakukan sesuatu” dan “katto” yang berarti “kentongan”. Dengan demikian, makkatto dapat diartikan sebagai “melakukan sesuatu dengan kentongan”. Konon permainan makkatto ini berawal dari kebiasaan yang dilakukan oleh petani pada saat-saat akan menuai padi. Pada saat seperti itu biasanya kepala desa membunyikan /memukul kentongan yang kemudian diikuti oleh warganya sebagai tanda bahwa padi siap dituai. Kemudian mereka bersama-sama pergi kesawah dan menuai padi disana. Ketika para orang tua membawa hasil tuaiannya ke tempat penampungan padi/ lumbung dan menyimpannya disana, biasanya anak-anak masih tetap tinggal disawah. Disana mereka bermain kentongan , kebiasaan inilah yang kemudian melahirkan suatu permainan yang disebut Makkatto. Dalam kehidupan sehari-hari katto/kentongan tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan tetapi juga sebagai alat komunikasi. Bunyi-bunyian yang dikeluarkan dari kentongan dapat menjadi tanda bagi warga akan adanya suatu kejadian penting disekitarnya, seperti ada serangan dari pihak luar, kebakaran atau bencana alam.

B. Pemain

Makkatto adalah permainan berkelompok. Artinya, permainan ini baru dapat dimainkan jika ada dua kelompok. Jumlah keseluruhan pemain minimal

berjumlah 4 orang tetapi jika dimainkan lebih banyak pemain, maka permainan akan menjadi lebih seru dan menarik. Permainan yang biasanya dimainkan untuk anak-anak yang berumur 6-13 tahun ini umumnya dilakukan oleh anak laki-laki. Tidak menutup kemungkinan anak perempuan untuk memainkannya tetapi jika anak peremuaannya berjumlah ganjil maka kekuatan menjadi tidak berimbang.

C. Tempat permainan

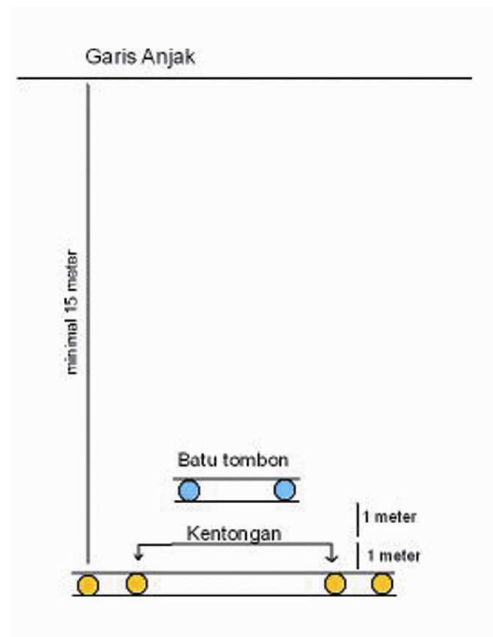
Permainan yang disebut sebagai makkatto ini dapat dilakukan dimana saja, bisa di halaman rumah ataupun dilapangan, yang penting tempat yang akan digunakan untuk bermain minimal panjangnya 15 meter. Dahulu permainan ini hanya dilaksanakan pada saat musim panen tiba, saat tanah sawah sudah bersih dari tanaman padi. Jadi, dapat dikatakan bahwa permainan ini adalah permainan musiman, karena hanya dilakukan pada waktu musim panen padi saja. Namun dewasa ini kapan saja dapat dimainkan karena tempatnya bisa dimana saja.

D. Peralatan permainan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah :

1. Sebuah batu *paklebak*/pelontar untuk setiap pemain , yaitu sebuah batu yang bentuknya bundar dan agak pipih dengan diameter sekitar 6cm.
2. Dua buah batu *tombon*, yaitu batu-batu yang akan digunakan untuk menyangga sebilah bambu yang panjangnya sekitar 40cm yang nantinya akan digunakan sebagai alas bagi bambu yang harus dikenai oleh batu *paklebak* permainan
3. Satu buah kentongan untuk setiap kelompok yang berukuran panjangsekitar 40-50 cm dan diameter 15-25 cm.
4. Tiga batang bambu, yang dua diantaranya berukuran panjang sekitar 1,5 meter yang akan digunakan sebagai penyangga bambu yang panjangnya sekitar 3 meter, sehingga membentuk seperti tiang gawang dalam permainan sepak bola. Tiang tersebut letaknya sekitar 1(satu) meter dari batu tombon yang akan digunakan sebagai gantungan kentongan dari setiap kelompok.

Karena di jaman modern ini jarang untuk mendapati adanya kentongan maka sebagai anak-anak yang ingin bermain, dapat menggantinya dengan benda yang fungsinya sama yaitu dapat dibunyikan dengan cara dipukul. Agar anak-anak jaman sekarang dapat memainkannya tanpa pusing memikirkan mencari kentongan terlebih dahulu karena dipemukiman/perumahan di kota jarang sekali menggunakan kentongan sebagai alat komunikasi tanda bahaya tahu lainnya.



Gambar 2.8 Bidang permainan Makkatto

E. Peraturan permainan

Inti dari permainan yang disebut sebagai makkatto ini adalah pelontaran batu/paklekbak kearah batu sasaran yang disebut batu tombon, maka dua orang pemain/ perwakilan dari masing-masing kelompok akan berlomba memukul kentongan sambil berteriak “Katto”. Oleh karena itu , aturan mainannya adalah saling melempar kea rah batu tombon, kemudian berlari untuk memukul kentongan. Siapa diantara kedua regu tersebut yang anggotanya dapat melempar batu paklekbak dan memukul kentongan terbanyak akan menjadi pemenangnya. Secara lebih rinci aturan tersebut adalah

1. Pemain tidak boleh melanggar garis anjak (*start*) ketika sedang melempar.

2. Pemain lain tidak boleh mengganggu pemain yang sedang melontar paklekbak.
3. Batu paklekbak harus jatuh jauh dari posisi semula.
4. Pelari-pelari yang akan memukul kentongan tidak boleh mendahului pelontar batu paklekbak.
5. Pemukul kentongan tidak boleh melempar kayu pemukulnya kearah kentongan agar lebih cepat mengenai sasaran.
6. Pemukul kentongan tidak boleh berteriak Katto sebelum kentongan berhasil dipukul.
7. Apabila anggota regu pelempar tidak mengenai sasaran, maka akan digantikan oleh anggota lain dalam regunya.
8. Apabila anggota regu pelempar dapat menjatuhkan bambu diatas batu tombon, maka regu lain yang telah memukul kentongan dianggap tidak sah. Apabila peraturan-peraturan tersebut dilanggar oleh regu pelontar, maka akan terjadi pergantian posisi. Regu pelontar hanya menjadi regu pemukul kentongan, sedangkan regu pemukul menjadi regu pelontar dan pemukul kentongan.

F. Proses permainan

Permainan diawali dengan pembagian regu/kelompok yang dilakukan secara aklamasi. Selajutnya regu-regu yang telah terbentuk itu melakukan undian untuk menentukan regu mana yang akan mendapatkan kesempatan melempar terlebih dahulu. Sedangkan cara mengundinya adalah dengan berbaris digaris anjak, kemudian satu persatu pemain akan melemparkan batu paklekbak-nya kearah batu tombon. Apabila ada anggota regu yang berhasil menjatuhkan bambu diatas tombon, maka regunya akan mendapatkan kesempatan pertama untuk melontar. Namun, apabila tidak ada seorang pun yang dapat mengenai batu tombon, maka perhitungannya adalah batu paklekbak yang paling dekat dengan batu tombon akan mendapatkan kesempatan melontar/melempar.

Setelah undian dilakukan, maka kegiatan berikutnya adalah permainan makkatto itu sendiri. Permainan ini dapat dibagi dalam 4 tahap, yaitu :

1. Aklekbak (melontar/melempar)

2. Akkatto (memukul kentongan)
3. Nisulle (tahap susulan)
4. Nisonda (tahap pergantian regu)

Tahap pertama, pemain yang mendapatkan kesempatan pertama akan bersiap-siap melontarkan paklebaknya kearah tombon. Saat akan melontar tersebut sebelumnya telah ada dua orang pemain, yang salah satunya berasal dari regu lawan, yang telah bersiap-siap digaris anjak untuk memukul kentongan. Tahap kedua, pelontar akan melontarkan paklebaknya kearah *tombon*. Setelah paklebak jatuh, barulah kedua pemain tersebut berlari menuju kentongan yang jaraknya sekitar 15 meter dari garis anjak. Setelah sampai, pemain akan memukul kentongan dan berteriak “kattoo”, sebelumnya kembali lagi ke garis anjak pelontar dapat menjatuhkan bambu diatas tombon, maka secara otomatis akan mendapatkan satu nilai dan regu lawan tidak perlu berlari dan memukul kentongan. Tahap ketiga, memberikan kesempatan kepada pemain lain didalam regunya untuk melontar. Selanjutnya ia akan mengambil kayu pemukul kentongan untuk bersiap-siap berlari dan memukul kentongan. Dan tahap keempat, apabila masing-masing pemain dari regu pelontar telah melontarkan paklebak-nya, maka permainan akan diambil oleh regu lawan yang sebelumnya hanya boleh memukul kentongan saja. Pergantian regu juga dapat dilakukan sebelum seluruh anggota regu selesai melontar apabila peraturan yang telah ditetapkan dilanggar oleh pemain. Dalam permainan ini, regu yang dapat mengumpulkan nilai terbanyak akan dianggap sebagai pemenang dan dinyatakan sebagai *Indan*. Sedangkan regu yang kalah harus rela disebut regu *bay* (babi).

G. Nilai Budaya

Nilai yang terkandung dalam permainan yang disebut sebagai Makkatto ini adalah kerjasama, kerja keras dan sportivitas. Nilai kerjasama tercermin dari anggota regu yang bahu membahu melontarkan dan memukul kentongan agar mendapatkan nilai bagi kelompoknya. Keadaan ini digambarkan sebagai simbol hubungan antar warga Luwu yang selalu bekerja sama dalam menghadapi bahaya yang datangnya dari luar, maupun dalam kegiatan seharian warganya (panen, upacara seputar lingkaran kehidupan dan lain sebagainya). Nilai kerja keras

tercermin dari para pemukul kentongan yang berusaha secepat mungkin untuk berlari dan memukul kentongan agar dapat mengumpulkan poin/nilai bagi regunya. Dan nilai sportivitas tercermin dari sikap dan perilaku yang sportif para pemain. Dalam hal ini, pemain yang kalah harus mengakui kekalahannya dan dengan lapang dada bersedia disebut sebagai regu babi. Sebutan babi bagi sebagian besar orang Indonesia dapat dianggap sebagai binatang yang kotor dan oleh agama tertentu diharamkan untuk dimakan. Orang yang disebut babi akan merasa terhina, karena dianggap berperilaku sama seperti babi.

2.5.4 Gallak-gallak

A. Asal usul

Pada masyarakat Bugis-Makassar yang berada di pulau Sulawesi, Indonesia. Ada permainan yang disebut gallak-gallak. Darimana dan kapan permainan ini bermula sulit diketahui secara detail dan pasti, karena permainan tersebut telah dikenal oleh orang bugis-makassar secara turun temurun. Gallak-gallak yang merupakan bahasa makasar berasal dari kata gallak yang berarti “nama gelar tertentu” yang menunjukkan status sosial seseorang dalam masyarakatnya. Stratifikasi sosial masyarakat Bugis–Makassar pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga golongan yakni, golongan bangsawan (karaeng), golongan orang biasa (tusamara) dan hamba atau budak (ata). Orang-orang yang secara genealogis masih keturunan raja-raja Bugis makassar menempati lapisan atas yang disebut sebagai bangsawan (karaeng). Kemudian, orang-orang yang secara genealogis bukan keturunan raja-raja disebut sebagai orang biasa (tusamara). Sedangkan, orang-orang yang menjadi tawaran karena kalah perang disebut sebagai hamba/budak (ata). Dewasa ini mereka hanya mengenal dua golongan dalam stratifikasi sosialnya, yaitu karaeng dan tusamara karena golongan ata sudah lama hilang seiring dengan runtuhnya kerajaan-kerajaan di daerah Sulawesi.

Gallak-gallak, dapat diartikan sebagai suatu permainan pemberian gelar “jadi-jadian” bagi para pemain yang berhasil melewati tahap-tahap permainan. Dalam konteks ini, sebuah regu akan menebak anggota regu lawan yang menyembunyikan batu didalam gengaman tangannya. Apabila tebakan salah maka

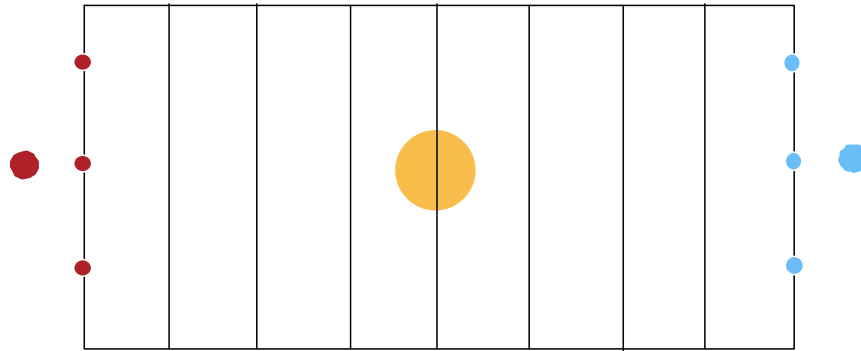
pemain yang menyembunyikan batu tersebut akan melangkah pada garis-garis yang telah ditentukan, hingga melewati seluruh garis menuju sebuah lingkaran untuk mendapatkan gelar galararung (raja/bangsawan). Pada masa lalu, garis yang dibuat agar dapat mencapai posisi galararung, hanya 3 buah sesuai dengan tingkatan stratifikasi masyarakat Bugis-Makassar. Namun setelah masa kemerdekaan dan banyak anak-anak mulai bersekolah disekolah rakyat, maka garis-garis permainandisesuaikan dengan tingkatan sekolah rakyat, yaitu 6 buah.

B. Pemain

Gallak-gallak adalah permainan berkelompok. Artinya, permainan ini baru dapat dilakukan jika ada dua kelompok. Jumlah keseluruhan pemainnya 8-14 orang (bergantung dari banyaknya garis tingkatan). Apabila jumlah garis yang dibuat untuk mencapai tingkatan galararung hanya tiga buah, maka untuk satu regu jumlahnya hanya 4 orang (seorang pemimpin pagallak) dan hanya 3 orang anggota atau tunigallak). Sedangkan, apabila garisnya 6 buah, maka jumlah pemainnya untuk satu regu adalah 7 orang (seorang pagallak dan 6 orang tunigallak). Permainan gallak-gallak ini dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan yang berumur 6-13 tahun.

C. Tempat permainan

Luas arena permainan gallak-gallak bergantung dari jumlah pemainnya. Apabila pemainnya 14 orang maka luas arenanya sekitar 22 x 10 meter. Arena tersebut dibagi menjadi dua bagian, kemudian ditengahnya dibuat sebuah lingkaran sebagai "tempat pengukuhan" pemenang permainan. Sedangkan, disetiap bagian akan dibuat 6 garis dengan jarak antar garis sekitar 2 meter (sebagai tingkatan bagi pemain sebelum mendapatkan gelar galararung). Apabila jumlah pemainnya hanya 8 orang , maka luas arenanya pun hanya sekitar 16 x 10 meter persegi, karena hanya memerlukan 3 buah garis pada setiap bagiannya. Permainan ini biasanya dilakukan pada sore hari ditanah lapang yang luas atau pekarangan rumah yang agak luas.



Gambar 2.9 Lapangan Gallak-gallak

D. Peralatan permainan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini hanyalah sebuah batu sebesar kelereng untuk setiap regu/kelompok, kemudian diberikan kepada salah seorang anggota regunya, sebelum regu lawan dipersilahkan untuk menebak. Dan yang penting adalah garis sebagai patokan pemain untuk melangkah ke tahap berikutnya, yang dapat dibuat dengan menggunakan cat putih atau kapur.

E. Peraturan permainan

Permainan yang disebut sebagai gallak-gallak, intinya adalah menebak batu yang disembunyikan oleh salah seorang pemain regu lawan. Apabila tidak dapat menebak maka pemain yang menyembunyikan batu tersebut dipersilahkan untuk melangkah pada garis pertama dari 3 atau 6 garis yang disediakan. Begitu seterusnya, hingga mencapai garis *finish*/terakhir dan dinyatakan sebagai pemenang. Namun apabila tebakan regu tepat, maka akan terjadi pergantian posisi. Regu penembak akan menjadi regu yang menyembunyikan batu. Sebaliknya, regu yang tadinya menyembunyikan batu menjadi regu penembak. Secara lebih rinci aturan-aturan tersebut adalah :

1. Pemimpin regu tidak diperkenankan menggunakan lebih dari satu batu saat mengedarkannya.
2. Pada waktu ketua kelompok menunjuk salah seorang pemain/lawan, maka pemain tersebut harus mengangkat kedua tangannya, untuk memperlihatkan ada atau tidak batu ditangannya.
3. Pemimpin regu tidak boleh mengedarkan batu lagi pada saat regu lawan sedang menembak.

4. Pada saat menembak harus menunjuk satu orang pemain lawan saja dan tidak boleh dua atau tiga orang pemain sekaligus.
5. Pemain yang kebetulan memegang batu dan tidak berhasil ditebak oleh regu lawan berhak maju sebanyak satu garis dan pemainhanya boleh maju satu garis demi satu garis dan tidak boleh dua atau tiga garis sekaligus.

F. Proses permainan

Setelah lokasi permainan ditentukan, maka peserta akan membagi diri dalam dua kelompok dengan jalan musyawarah atau hompimpah. Kemudian setiap regu akan bermusyawarah kembali untuk menentukan salah seorang diantara mereka yang akan menjadi pemimpin regu. Orang yang menjadi pemimpin regu biasanya adalah orang yang dituakan dan lebih berwibawa ketimbang yang lain, sehingga dapat mengatur anggota regu/kelompoknya. Kedua pemimpin regu (*pagallak*) berhadapan dan mengadakan undian dengan cara *suit*. Siapa yang menang regunya akan memulai permainan terlebih dahulu. Setelah itu, masing-masing *tunigallak* akan berbaris satu atau dua meter dari garis start pertama dengan posisi tangan seperti sedang dalam keadaan “istirahat ditempat”. Sementara, *pagallak* berdiri dibelakang para *tunigallak*. Bagi regu yang mendapat giliran untuk bermain, *pagallak*-nya mulai mengedarkan batu kecil pada setiap anggotanya secara berganti-gantian. Pada waktu mengedarkan tersebut, *pagallak* akan menaruh batu pada seorang pemain sambil terus mengedarkan batu kosong hingga regu lawan sukar untuk menebak. Setelah selesai menaruh batu pada salah seorang anggotanya, pemimpin regu tersebut akan mempersilahkan regu lawan untuk menebak, regu lawan selanjutnya bermusyawarah dan setelah selesai, pemimpinnya akan menunjuk salah seorang pemain yang diperkirakan menyembunyikan batu. Pemain yang ditunjuk kemudian akan mengangkat kedua tangannya keatas membuktikan ada atau tidaknya batu pada genggaman tangannya. Apabila tidak terbukti, maka pemain tersebut dipersilahkan untuk maju satu langkah /satu garis dan pemimpin regunya akan kembali mengedarkan batu ke setiap pemain untuk ditebak oleh regu lawan. Demikian seterusnya, hingga seluruh anggota melewati garis-garis yang telah ditetapkan dan akhirnya berkumpul berada di dalam lingkaran untuk dikukuhkan sebagai raja. Namun

apabila tebakan regu tepat, maka akan terjadi pergantian posisi, regu/kelompok pengedar batu akan menjadi regu penembak dan regu penembak akan mengedarkan batu. Regu/kelompok yang anggotanya paling banyak menduduki posisi raja dinyatakan sebagai pemenang permainan Gallak-gallak.

G. Nilai Budaya

Nilai yang tercermin dari permainan gallak-gallak adalah kerja sama, kebersamaan dan sportivitas. Nilai kerja sama tercermin dari sikap seluruh anggota kelompok yang seolah-olah sedang menyembunyikan batu, sehingga lawan sulit untuk menebak. Nilai sportivitas tercermin dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang selama permainan berlangsung. Sikap sportif ini perlu ditunjukkan karena dalam permainan ini para pemain akan berusaha menyembunyikan batu kecil. Nilai kebersamaan dapat dilihat dari rasa senasib dan sepenanggungan dalam anggota kelompok sebagai pemenang yang menduduki posisi raja atau sebagai anggota kelompok yang kalah dalam permainan ini.

2.5.5 Sum lere Radu Bulan nir Ouwe

A. Asal usul

Asal usul permainan yang disebut sebagai Sum lere Radu Bulan nir Ouwe ini sulit diketahui. Namun yang jelas permainan ini telah dikenal oleh masyarakat kepulauan Tanimbar, Maluku Tenggara, Indonesia, khususnya masyarakat pulau Selaru, Pulau Seira, Pulau Angwarmase dan pulau Fordata sejak akhir abad XVIII. Sum lere radu bulan nir ouwe artinya “menyeruduk kandang matahari dan bulan”. Permainan ini sama seperti permainan ular naga yang dikenal di Jakarta, yaitu ada dua orang penjaga yang berhadapan dan saling berpegangan tangan yang kemudian diangkat ke atas membentuk kerucut, sehingga jika diturunkan akan memerangkap pemain didalamnya. Kedua orang penjaga itu diibaratkan sebagai bulan dan matahari. Permainan ini banyak dikenal di Indonesia jika di Jakarta dikenal permainan ular naga tetapi di Jawa timur permainan ini dikenal sebagai *slebor*. Inti permainannya sama, hanya namanya saja yang berbeda tetapi karena terdapat lagu yang mengiringi saat permainan berlangsung maka lagu yang dinyanyikan pun berbeda di setiap wilayahnya.

B. Pemain

Permainan Sum lere radu bulan nir ouwe pada umumnya dilakukan oleh anak-anak yang berusia 6-12 tahun, baik laki-laki ataupun perempuan. Jumlah pemainnya sekitar 10 -40 orang . Dari sekian banyak pemain tersebut hanya satu orang yang menjadi bulan dan satu orang yang menjadi matahari, sedangkan sisanya akan dibagi dua grup setelah dalam permainan terjaring dalam kandang bulan dan matahari.

C. Tempat permainan

Arena permainan yang diperlukan tergantung dari banyak sedikitnya pemain. Jika pemain kurang dari 40 orang, maka luas arena hanya berukuran 5 x 5 meter . Namun jika pemain sekitar 40 orang maka luasnya diperlebar 8 x 8 meter. Ditengah-tengah arena akan dibuat sebuah garis batas yang nantinya akan dipergunakan sebagai batas kalah atau menang oleh regu matahari dan bulan saat saling tarik menarik. Dengan luas yang maksimal 16 meter persegi, maka pekarangan rumah atau tanah yang agak lapang pun dapat dijadikan arena permainan.

D. Peralatan permainan

Permainan Sum lere radu bulan nir ouwe tidak mempergunakan alat apapun, hanya dengan mengumpulkan pemain dan terdapat lahan yang cukup untuk berlarian maka permainan ini dapat dimainkan. Serta terdapat 2 buah lagu sebagai pengiring nyanyian. Syair untuk lagu pertama adalah sebagai berikut :

Sung sung mas mas bete roli

Kyaware roli sung oila la ilala

Sedangkan, syair untuk lagu yang kedua adalah sebagai berikut :

Sungo lailai sungo lailai

Nbotin owesu sunsa ino we metriat

E. Peraturan dan proses permainan

Peraturan permainan Sum lere radu bulan nir ouwe tergolong mudah, yaitu setelah grup terbagi menjadi dua (matahari dan bulan), maka kedua regu tersebut akan saling tarik menarik hingga melewati garis batas permainan untuk menentukan menang atau kalahnya sebuah grup. Jalannya permainan dimulai dengan penentuan pemain(dengan cara aklamasi) yang akan menjadi matahari dan bulan . Setelah itu, kedua pemain (matahari dan bulan) akan saling berhadapan dan berpegangan tangan , kemudian diangkat keatas membentuk kerucut (jika diturunkan akan memerangkap pemain yang ada didalamnya). Sementara itu, para pemain lain akan berbaris memanjang, sambil berpegangan pada pundak pemain yang ada didepannya untuk memulai berjalan memutar matahari dan matahari , melalui “lorong” yang dibuat oleh rentangan tangan matahari dan bulan. Saat berjalan mengitari dan memasuki “lorong” antara matahari dan bulan tersebut, biasanya para pemain bernyanyi. Diakhir nyanyian tangan pemain yang berperan sebagai matahari dan bulan akan turun dan memerangkap salah seorang dari barisan pemain yang mengelilingi. Kemudian, matahari dan bulan akan bertanya kepada pemain yang terperangkap untuk memilih matahari atau bulan.

Jika pemain memilih matahari maka ia akan berdiri dibelakang matahari dan sebaliknya jika memilih bulan maka akan berdiri dibelakang pemain yang berperan sebagai bulan. Demikian seterusnya hingga tidak ada pemain lagi yang mengelilingi matahari dan bulan. Dengan cara acak seperti itu tentu saja grup matahari dan bulan akan terbentuk. Selanjutnya, matahari dan bulan akan berdiri berjajar dan saling berpegangan (hanya satu tangan) lagi tepat diatas garis batas permainan. Sementara tangan yang satunya lagi (baik matahari maupun bulan) akan memegang salah satu tangan pemain lain (yang tadi telah memilih). Pemain tersebut akan memegang tangan pemain lainnya sehingga nantinya terbentuk barisan melebar dengan matahari, bulan dan garis batas diantara keduanya sebagai pusatnya. Kemudian, kedua grup tersebut akan saling tarik menarik hingga salah satu regu melewati garis batas yang telah ditentukan.

Pada tahap ini permainan Sum lere radu bulan nir ouwe hampir sama dengan permainan hela rotane, yang membedakan hanyalah tidak menggunakan rotan dalam usaha tarik menarik tersebut. Regu yang dapat menarik regu lain

melewati garis batas maka regu tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika pemain masih menginginkan bermain lagi maka permainan dimulai seperti semula.

F. Nilai budaya

Nilai yang terkandung dalam permainan Sum lere radu bulan nir ouwe ini adalah kerjasama, kerja keras, demokrasi dan sportivitas. Nilai kerjasama dan kerja keras tercermin dari para pemain yang tergabung dalam satu grup akan bahu membahu menarik grup lain melewati batas yang telah ditentukan. Nilai demokrasi tercermin dari kebebasan para pemain untuk sesuka hati memilih menjadi anggota grup bulan atau matahari. Nilai sportivitas tercermin dari sikap dan tingkah laku anggota grup yang kalah, mengakui kekalahannya dengan lapang dada, karena ada kesadaran bahwa dalam suatu permainan pasti akan ada yang kalah dan ada yang menang.

2.6 Data Kuisiner

Tabel 2.3 Tabulasi Data Responden

No	Nama	Alamat	Jenis kelamin	Usia	Sekolah
1.	Nixon.Z	Babatan pantai utara IX/62	L	5	Xin Chung
2.	Jeff	Simolawang	L	6	Sdk.St.Xaverius
3.	Goldwin.Harold	Simolawang baru sekolahan I/48	L	6	Sdk.St.Angela
4.	Justin	Demak selatan VI/22	L	6	Sdk.St.Angela
5.	Cliff	Sambongan pasar IV/6	L	6	Sdk.St.Xaverius
6.	Shelley	Pengampon VI/45	P	7	Sdk.St.Angela
7.	Nikko.G	SimokertoII/37	L	8	Sdk.St Xaverius
8.	Grace	Bronggalan sawah	P	8	Sd.Kr. Petra 7

9.	Chrysthoper	Lebak indah utara II/c29	L	8	Sd.Kr.Petra 7
10.	Harvey	Karang empat	L	8	Sd.Kr.Petra 7
11.	David	Pthk Sambu kerep	L	8	Sdk.St.Angela
12.	Alicia.Mulyono	Perak barat 107	P	8	Sdk.St.Angela
13.	William	Karang empat	L	8	Sdk.St.Angela
14.	Michelle	Manyar kertoarjo	P	8	Sd.Kr.Petra 7
15.	Edo	Babatan Pantai barat I/22	L	8	Sdk.Alusis petra sejahtera
16.	Melissa	Lebak Jaya utara I/25	P	8	Sdk.St Xaverius
17.	Carina	Manyar kartika	P	8	Sdk. Santa maria
18.	Vanessa	Babatan pantai barat IV/17	P	8	Sdk.Alusis petra sejahtera
19.	Angelia	Simolawang	P	9	Sdk.St Xaverius
20.	Luthfi Hanifah	Siwalankerto timur I/11A	P	9	Sd. Siwalan - kerto III 420
21.	Felicia	Kalianyar IV /38	P	9	Sd. Kr Petra 7
22.	Leonardo	Babatan Pantai barat IV/16	L	9	Sdk.Alusis petra sejahtera
23.	Regina. Victoria	Sutorejo Prima Selatan I/ 14 blok ph 22	P	9	Sd. Kr Petra 7
24.	Nickie.G	Pantai mentari blok V/2	P	9	Sd. Kr Petra 7
25.	Nathania	Simolawang I/75	P	9	Sd. Kr Petra 7
26.	Michelle	Wiguna tengahIX/12	P	9	Sd. Kr Petra 7
27.	Medeline	Vila bukit mas M 12	P	9	Sd. Kr Petra 7
28.	Jennifer	Sidoyoso baru	P	9	Sd. Kr Petra 7

		V/12			
29.	Lucy	Babatan pantai VII/6	P	9	Sd. Kr Petra 7
30.	Anastasia.S	Lingkar timur pesona permata gading blok ZZ no 14, Sidoarjo	P	9	SDN. Sekardangan
31.	Magdalena	Kalisari Sayangan I/1	P	9	Sd. Kr Petra 7
32.	Xarista	Taman kepiting indah	P	9	Sd. Kr Petra 7
33.	Verren. P	Kenjeran 380	P	9	Sd. Kr. Petra 7
34.	Stevan	Lebak arum	L	9	Sd. Kr. Petra 7
35.	Bryant	Rangkah VI/ 1	L	9	Sd. Kr. Petra 7
36.	Kwang	Petemon I/8a	L	9	Sd. Kr. Petra 7
37.	Floren	Kapasari	P	9	Sd. Kr. Petra 7
38.	Hokki	Kenjeran 300 Blok A-75	L	9	Sd. Kr. Petra 7
39.	Philips	Gembong sawah barat V/5	L	9	Sdk.St Xaverius
40.	Jeremy	Sidoyoso VIII/8	L	9	Sdk.St Xaverius
41.	Vania	Sidokapasan	P	9	Sd. Kr. Petra 7
42.	Anne	Sidodadi baru	P	9	Sd. Kr. Petra 7
43.	Gayneth. audrey	Simolawang baru sekolahan I/48	P	9	Sdk.St. Angela
44.	Angeline.N	Tambak Madu II/97	P	10	Sdk.St. Theresia I
45.	Nor nofita sari	Siwalankerto timur I/48B	P	10	Sdn. Siwalan -kerto III 420
46.	Jeniffer	Karang asem	P	10	St. Gabriel
47.	Ferdy	Rangkah V	L	10	St. Theresia

48.	Maria. N	Perak timur	P	10	Sd. Karitas III
49.	Evelyn	Sambongan 99	P	10	Sd. Kr. Petra 7
50.	Kimberly	Canser 764	P	10	Sd. Kr. Petra 7
51.	Kadek	Pandean II/48-50	L	10	Sd. Kr. Petra 7
52.	Ivan	Kedinding tengah 31	L	10	Sdk.St Xaverius
53.	Maria	Kenjeran 227	P	10	Sd. Kr. Petra 7
54.	Luke	Sidoyoso IX/8	L	11	Sdk.St Xaverius
55.	Lydia. D.P	Parang kusuma 12	P	11	Sdk.St.Angela
56.	Christine	Mulyosari tengah VII	P	11	Sd. Yppi III
57.	Yunita	Manyar kertoadi IV/11	P	11	Sd. Kr petra 5
58.	Vianny	Babatan pantai barat IV/17	P	11	Sdk.Alusis petra sejahtera
59.	Fandy.S	Lebak indah regency	L	11	Sdk.St.Theresia
60.	Erva	Lebak Jaya II	P	11	Sdk.St.Theresia
61.	Winston	Ploso timur	L	11	Sdk.St.Maria
62.	Jonathan	Babatan pantai barat IV/11	P	11	Sdk.Alusis petra sejahtera
63.	Vianny. A.C	Babatan pantai barat IV/17	P	11	Sdk.Alusis petra sejahtera
64.	Deniison	Kedung cowek	L	11	Sd. Cita Hati
65.	Maria Sonya.H	Klampis anom VII/5	P	11	Sd. St.Clara
66.	Amelia Halim	Babatan pantai barat IV/72	P	11	Sdk.Alusis petra sejahtera
67.	Natalia	Babatan pantai	P	11	Sdk.St. Theresia

		barat IV/34			II
68.	Faustina.A	Central park DB-16	P	11	Sdk.St Xaverius
69.	Ricky	Bronggalan	L	12	Sdk.Santa maria
70.	Wina Lestari	Graha Family D-40	P	12	Sd. Cita hati
71.	Thalia	Melati 18	P	12	Smp. Petra 3
72.	Gary. C	Barata Jaya XV/32	L	12	Smp. Petra 3
73.	Jonathan	Dharmahusada	L	12	Sd. Yppi I
74.	Stanley	Kedungdoro	L	12	Sd. Yppi I
75.	Fendy	Manyar Jaya I/18a	L	12	Smp. Petra 3
76.	Andrew. T	Kedung cowek	L	13	Smp.St.Agnes
77.	Rapha. N	Mulyosari tengah V/41	L	13	Smp. Petra 3
78.	Kevion	Sutorejo utara	L	13	Smp. Petra 3
79.	Johanes	Setro baru	L	13	Smp. Petra 3
80.	Kevin	Kalikepiting	L	13	Smp. Petra 3
81.	Ria	Babtan Pantai Barat IV/63	P	13	Smp.St.Agnes
82.	Angelo.W	Babatan pantai utara IV/16	L	13	Smp.St.Agnes
83.	Katherine	Kepatihan III/3	P	13	Smp. Petra 2
84.	Stefanie.Y	Nanas II/230c	P	13	Smp. Petra 3
85.	Wahyu	Simolawang	L	13	Smp. Stanislaus
86.	Jerio	Karang empat besar	L	13	Smp. Petra 3
87.	Michael.C	Lebak indah regency	L	13	Smp.Yppi 3
88.	Casella Haidi	Mulyosari tengah VI/4a	P	13	Smp.Yppi 3
89.	Johanes	Dharmahusada timur	L	13	Smp. Petra 3

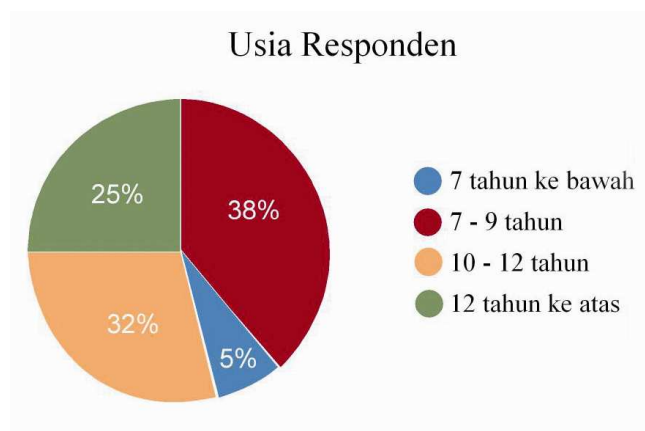
90.	Evelin	Babatan pantai utara IV/11	P	14	Smp.St.Agnes
91.	Odnjel.S	Dharmahusada Ad-15	L	14	Smp. Petra 3
92.	Alfredo	Sutorejo utara II/15	L	14	Smp. Petra 3
93.	David.P.I	Lebak indah regency D11	L	14	Smp Petra 3
94.	Melisa	Babatan pantai utara X/32	P	14	Smp.St.Agnes
95.	Mario	Babatan pantai barat IV/5	L	14	Smp.S.Stanislaus II
96.	Ellyana	Dharmahusada indah timur J-45	P	14	Sd.Vita
97.	Ricky.N.G	Manyar kertoarjo IV/11	L	14	Smp. Petra 2
98.	Hans.K	Galaxy bumi permai HI/17	L	14	Smp. Petra 3
99.	Novelia	Babatan pantai utara X/32	P	15	Smp. Santa agnes
100.	Margaretha	Babatan pantai VII/15	P	15	Smp. Petra 3

Setelah dilakukan perhitungan hasil kuisisioner, maka didapatkan hasil survey sebagai berikut :

1.Usia responden saat ini:

Tabel 2.4 Usia Responden

Pilihan	Frekuensi	Presentase
7 tahun ke bawah	5	5%
7 - 9 tahun	38	38%
10 - 12 tahun	32	32%
12 tahun keatas	25	25%
Total	100	100%



Gambar 2.11 Diagram Usia Responden

Asumsi :

Sebagian besar responden memiliki usia 7 - 9 tahun, yaitu sebesar 38%, disusul dengan usia 10 - 12 tahun dengan persentase 32%, 12 tahun ke atas dengan persentase 25% dan 7 tahun kebawah dengan persentase 5%. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari setiap tahapan usia tentang permainan tradisional dan untuk mengetahui *target audience* yang potensial.

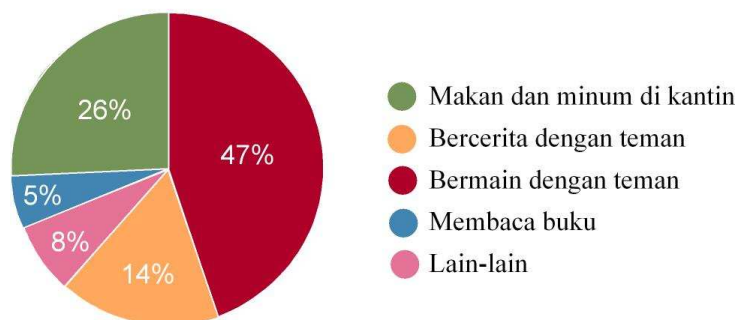
2. Kegiatan Responden saat istirahat sekolah:

Tabel 2.5 Kegiatan responden saat istirahat sekolah

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Makan dan minum dikantin	26	26%
Bercerita dengan teman	14	14%
Bermain dengan teman	47	47%
Membaca buku	5	5%
Lain-lain	8	8%
Total	100	100%

Kegiatan Responden saat istirahat sekolah



Gambar 2.12 Kegiatan responden saat istirahat sekolah

Asumsi :

Sebagian besar kegiatan responden saat istirahat sekolah melakukan bermain dengan teman yaitu sebesar 47%, disusul dengan Makan dan minum dikantin dengan 26%, Bercerita dengan teman dilakukan dengan persentase 14% ,membaca buku sebesar 5% dan sisanya 8% menjawab lain-lain. Dari data tersebut diketahui bahwa *behavioral* anak-anak memang lebih senang bermain dibandingkan dengan kegiatan lainnya, karena dengan bermain anak akan menjadi lebih aktif secara fisik dan psikologinya.

3. Kesenangan Responden terhadap komputer:

Tabel 2.6 Kesenangan Responden terhadap komputer

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Suka	92	92%
Tidak	8	8%
Total	100	100%



Gambar 2.13 Kesenangan Responden terhadap komputer

Asumsi :

Sebagian responden senang terhadap komputer dengan presentase 92 % dan mereka yang mengatakan tidak suka sebesar 8%. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa perkembangan komputer sudah menjamur dikalangan anak-anak, mereka menyukai media komputer sebagai tempat mereka bermain, belajar dan mencari informasi.

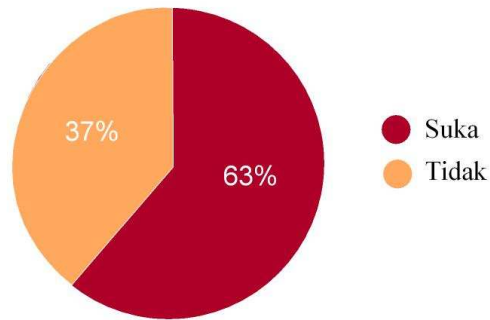
4. Kesenangan Responden terhadap Membaca:

Tabel 2.7 Kesenangan Responden terhadap membaca

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Suka	63	63%
Tidak	37	37%
Total	100	100%

Kesenangan Responden terhadap membaca



Gambar 2.14 Kesenangan Responden terhadap membaca

Asumsi :

Sebagian responden senang membaca dengan persentase 63% dan yang mengatakan tidak suka membaca dengan persentase 37 %. Hal ini menandakan bahwa anak-anak tidak semuanya suka membaca, mereka lebih menyukai hal-hal yang berwujud visual daripada sekedar membayangkan melalui tulisan.

5. Uang jajan responden perhari:

Tabel 2.8 Uang jajan responden perhari

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Kurang dari Rp 5.000	13	13%
Rp 5000-10.000	59	59%
Rp 10.000-20.000	24	24%
Lebih dari Rp 20.000	4	4%
Total	100	100%



Gambar 2.15 Uang jajan responden perhari

Asumsi:

Sebagian besar Responden memiliki uang jajan sebesar Rp 5.000-10.000 dengan persentase 59%, disusul Rp 10.000-20.000 dengan persentase 24%, lalu kurang dari Rp 5.000 dengan persentase 13% dan lebih dari Rp 20.000 yaitu 4%. Dari data diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berasal dari kalangan menengah dan menengah keatas. Target audience yang potensial untuk perancangan media interaktif permainan tradisional dalam melatih kebersamaan dan kerjasama ini adalah menengah dan menengah ke atas, karena selain mereka dapat membeli media tersebut, mereka juga kebanyakan lebih sering bermain permainan digital yang membuat mereka menjadi individualis.

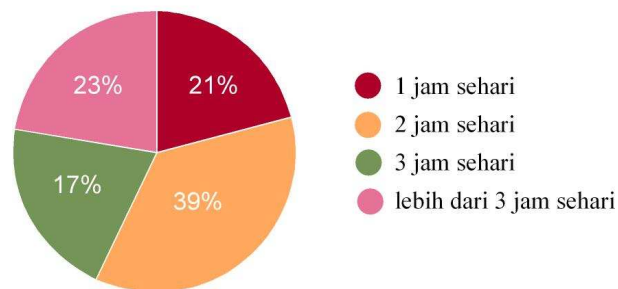
6. Lama Responden bermain dalam sehari:

Tabel 2.9 Lama Responden bermain dalam sehari

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

1 jam sehari	21	21%
2 jam sehari	39	39%
3 jam sehari	17	17%
Lebih 3 jam sehari	23	23%
Total	100	100%

Lama Responden bermain sehari



Gambar 2.16 Lama Responden bermain dalam sehari

Asumsi:

Sebagian besar Responden memiliki waktu untuk bermain dalam sehari 2 jam dengan persentase 39%,disusul dengan lebih dari 3 jam yaitu 23%, lalu 1 jam sehari dengan persentase 21% dan 3 jam sehari yaitu 17%. Dengan melihat hal ini dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki lama waktu bermain yang berbeda-beda, kebanyakan setiap anak rata-rata minimal dalam sehari bermain 1 jam. Dan terdapat beberapa anak yang bermain lebih dari 3 jam, hal ini akan berdampak positif dan negatif terhadap anak tergantung dengan apa yang mereka mainkan.

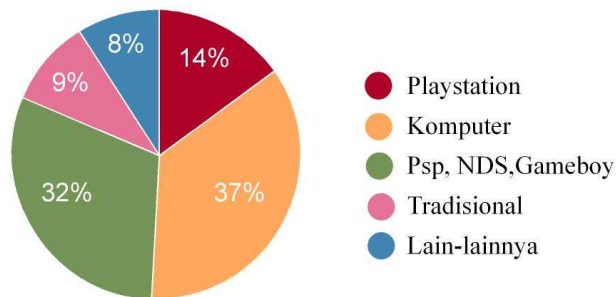
7. Permainan yang sering dimainkan anak-anak:

Tabel 2.10 Permainan yang sering dimainkan anak-anak

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Playstation	14	14%
Komputer	37	37%
Psp, NDS,Game boy dll	32	32%
Tradisional	9	9%
Lain-lainnya	8	8%
Total	100	100%

Permainan yang sering dimainkan Responden



Gamabr 2.17 Permainan yang sering dimainkan anak-anak

Asumsi:

Sebagian besar responden lebih sering memainkan computer dibandingkan dengan lainnya dengan persentase tertinggi 37 %, kemudian diikuti Psp,NDS, Gameboy dengan persentase 32%, lalu Palystation dengan 14% , permainan tradisional dengan 9% dan 8% menjawab lain-lainnya. Dengan melihat data diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih menyukai permainan digital seperti komputer. Permainan tradisional sudah banyak tertinggal dan jarang dimainkan anak-anak.

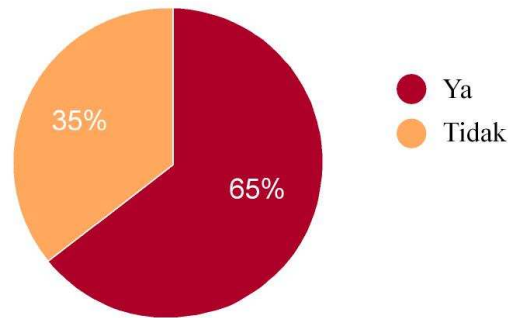
8. Responden mengenal permainan tradisional:

Tabel 2.11 Responden mengenal permainan tradisional

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Ya	65	65%
Tidak	35	35%
Total	100	100%

Responden mengenal permainan tradisional



Gambar 2.18 Responden mengenal permainan tradisional

Asumsi:

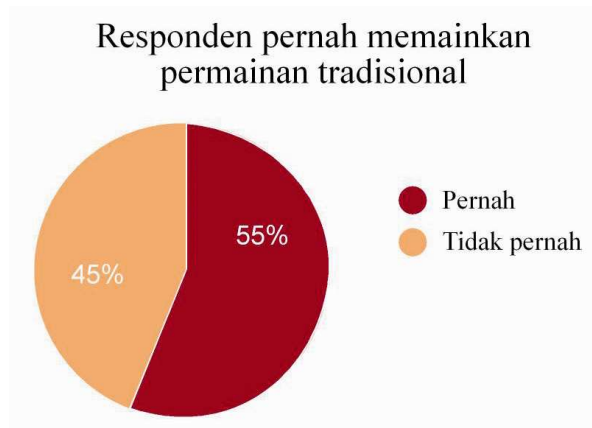
Sebagian besar responden dengan 65% menjawab mengenal permainan tradisional dan 35% tidak tahu permainan tradisional. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kurang adanya publikasi dari masyarakat kepada generasi selanjutnya, sebagian masyarakat mengalami perkembangan teknologi dan mengenalkan hal tersebut kepada anak-anak ,tetapi tidak mengajarkan permainan tradisional.

9. Responden pernah memainkan permainan tradisional:

Tabel 2.12 Responden pernah memainkan permainan tradisional

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Pernah	55	55%
Tidak pernah	45	45%
Total	100	100%



Gambar 2.19 Responden pernah memainkan permainan tradisional

Asumsi:

Sebagian responden dengan besar 55% mengatakan pernah memainkannya dan 45% mengatakan tidak pernah memainkannya. Ini membuktikan bahwa ada beberapa responden yang hanya mengenal permainan tradisional tapi tidak pernah memainkannya.

10. Alasan responden jika tidak pernah memainkan permainan tradisional:

Tabel 2.13 Alasan responden jika tidak pernah memainkan permainan tradisional

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Tidak tahu cara memainkannya	26	26%
Tidak ada teman yang bisa diajak bermain	2	2%
Tidak ada tempat/alat untuk bermain	4	4%
Malas memainkannya	13	13%
Total	45	45%

Alasan Responden tidak pernah memainkan permainan tradisional



Gambar 2.20 Alasan responden jika tidak pernah memainkan permainan tradisional

Asumsi:

Dari 45 orang yang menjawab tidak pernah memainkannya, 26 orang atau 26% mengatakan tidak tahu bagaimana cara memainkannya, disusul 13% malas memainkannya, 4% mengatakan tidak ada tempat bermain atau tidak ada alat untuk bermain dan 2% mengatakan tidak ada teman untuk memainkan permainan tradisional. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak yang tidak pernah memainkannya tidak tahu cara memainkannya, karena permainan tradisional kurang dikenalkan kepada anak-anak jaman sekarang. Maka dari itu dibutuhkan cara pansuan agar mereka mengerti permainan tradisional.

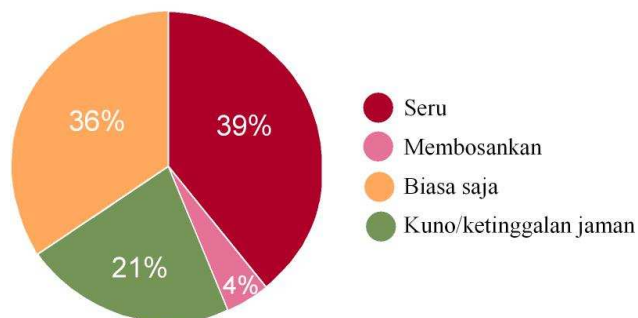
11. Pendapat responden mengenai permainan tradisional:

Tabel 2.14 Pendapat responden mengenai permainan tradisional

Pilihan	Frekuensi	Presentase
---------	-----------	------------

Seru	39	396%
Membosankan	4	4%
Biasa saja	36	36%
Kuno/ketinggalan jaman	21	21%
Total	100	100%

Pendapat responden mengenai permainan tradisional



Gambar 2.20 Pendapat responden mengenai permainan tradisional

Asumsi:

Sebagian responden mengatakan permainan tradisional sebagai permainan yang seru dengan 39%, biasa saja dengan persentase 36%, 21% mengatakan bahwa permainan tradisional itu kuno dan 4% mengatakan membosankan. Dari data diatas dapat dilihat bahwa permainan tradisional masih mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak ditengah gempuran mainan elektronik, mereka mempunyai kesan yang seru, yang menyenangkan saat memainkan permainan tradisional. Dengan respon yang positif demikian sebaiknya diperkenalkan kembali permainan tradisional tersebut agar tidak punah dan mempunyai dampak positif bagi anak-anak.

2.7 Analisa data

2.7.1 Analisa data SWOT permainan tradisional berdasarkan perkembangan permainan modern

Analisis data SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treat) digunakan untuk mengetahui kekuatan ,kelemahan ,peluang dan ancaman bagi permainan tradisional.

- *Strength* (kekuatan)

- Hanya memerlukan alat yang sederhana untuk memainkan
- Membuat anak lebih sering berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya.
- Dapat dimainkan dimana saja asalkan terdapat tempat yang cukup luas.
- Membuat anak lebih mudah bersosialisasi degan lingkungan.

- *Weakness* (kelemahan)

- Dianggap kuno oleh sebagian masyarakat
- Memerlukan jumlah pemain yang banyak
- Tidak adanya fasilitas yang memadai untuk wahana bermain.

- *Opportunity* (kesempatan)

- Permainan tradisional menarik dan menghibur jika dimainkan bersama-sama

- *Threath* (ancaman)

- Banyak permainan modern berteknologi membuat anak-anak melupakan permainan tradisional.
- Tidak ada promosi untuk mengembangkan permainan tradisional.

2.7.2 Analisa data SWOT permainan tradisional berdasarkan pemilihan media interaktif sebagai media utama

- *Strength* (kekuatan)

- Mempunyai daya tarik yang lebih tinggi daripada media konvensional
- Terdapat komunikasi interaktif antara media dan pengguna
- Informasi dalam bentuk audio dan video

- *Weakness* (kelemahan)

- Membutuhkan media komputer sebagai sarana penggunaan
- Setiap anak belum tentu dapat mengoperasikan komputer

- *Opportunity* (kesempatan)

- Sebagai produk baru untuk dunia edukasi, media ini memiliki kesempatan untuk menciptakan sebuah suasana belajar yang baru, sifatnya interaktif membuat peserta ikut memahami isi dari pesan yang ingin disampaikan.

- Threat (ancaman) permainan tradisional, antara lain :
 - Apabila media interaktif tersebut nantinya sulit dioperasikan, maka media tersebut tidak dapat memenuhi tujuannya, sebagai salah satu media yang lebih baik dari pada media sebelumnya.

2.7.3 Analisa 5W+1H

Analisa 5W+1H ini digunakan untuk melihat secara detail bagaimana strategi yang tepat untuk memasarkan produk tersebut.

- *What*

- Media panduan interaktif permainan tradisional yang melatih kebersamaan dan kerjasama.

Judul : “Areon & friends”

Tagline : Panduan interaktif permainan tradisional untuk anak

Seri : kebersamaan dan kerjasama

Format : CD-ROM

Produk : - CD Interaktif

- Packaging CD
- Booklet Panduan
- Poster
- X-banner
- Pembatas buku
- Pin

- *Who*

- Target audience yang ingin dituju adalah

- a. Demografis

- Usia : 6-12 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Kelas sosial : Kalangan menengah dan menengah ke atas.

- b. Geografis :

- Wilayah di kota-kota Besar di Indonesia utamanya di Pulau Jawa, tetapi tidak menutup kemungkinan di kota-kota kecil.

c. Psikologi :

- Gaya Hidup :

Aktifitas tinggi, sering berada di luar rumah, mengikuti perkembangan zaman dan hiburan, suka berkumpul dengan teman-teman, mencari hal-hal yang menghibur seperti bermain dll

- Kepribadian :

Suka bersosialisasi, membutuhkan hiburan, tidak bisa tinggal sendirian dirumah, suka berinteraksi, selalu mencari acara untuk menghabiskan waktu dengan teman.

d. *Behavioural* :

- kesempatan penggunaan : Melepas kepenatan dari rutinitas belajar anak, senang untuk bersosialisasi, ajang berkumpul bersama teman-teman, mengisi waktu luang untuk bermain.

- Manfaat yang dicari : Relaksasi, *entertainment*, sosialisasi dan komunikasi

o *Where*

CD Interaktif ini akan didistribusikan melalui program lembaga pemerintahan ataupun swasta seperti departemen pendidikan dan kebudayaan dan LSM-LSM yang peduli dengan masalah tersebut. Dan akan didistribusikan ke sekolah-sekolah, pada saat event-event pendidikan, pameran pendidikan dan sebagainya.

o *When*

- Media Interaktif ini akan diluncurkan pemerintah pada saat hari pendidikan nasional agar mendapatkan nilai efektif yang lebih pada saat pendistribusiannya dimana rasa nasionalisme, pendidikan terhadap anak-anak menjadi tinggi pada event tersebut.

o *Why*

- Agar Permainan tradisional tetap terjaga kelestariannya dan sebagai media dokumentasi.

- Agar anak-anak jaman sekarang memiliki tumbuh kembang yang positif seperti yang terdapat pada permainan tradisional

- Agar anak-anak dapat bekerjasama dalam tim dan berkomunikasi dengan sesamanya dan lingkungannya dengan baik karena permainan jaman modern lebih mengedepankan sisi individualisme.

o *How*

- Agar efektif untuk target audiencenya maka media yang dipilih adalah media interaktif melalui sarana komputer karena anak-anak jaman sekarang lebih menggemari komputer dibandingkan media lainnya. Selain itu juga ditambah dengan media lainnya seperti booklet, agar anak yang tidak mempunyai komputer atau tidak bisa menggunakan dapat memainkannya juga, ditambah dengan media pendukung lainnya seperti pin, poster, merchandise, pembatas buku. Media interaktif ini akan dibuat panduan permainan tradisional yang melatih kebersamaan dan kerjasama, dimana anak-anak akan diajarkan bagaimana rasa kebersamaan dan kerjasama bersama anak yang lain melalui permainan tradisional yang ada di Indonesia .

2.7.4 Kesimpulan Analisa Data

Permainan tradisional yang melatih kebersamaan dan kerjasama merupakan permainan yang mempunyai dampak positif terhadap tumbuh kembang anak, cukup dengan peralatan sederhana, tempat yang memadai anak-anak dapat memainkannya. Sebelum permainan ini benar-benar hilang dari ingatan masyarakat sebaiknya permainan tradisional seperti ini yang mempunyai sisi positif untuk anak-anak dikembangkan dan disosialisasikan kembali agar tidak punah dan anak-anak dapat memainkannya kembali. Atau paling tidak di dokumentasikan agar budaya bangsa melalui permainan tradisional ini dapat terjaga. Selama ini ada beberapa buku yang mengangkat tentang permainan tradisional , dengan cara mendokumentasikannya, menginformasikan bagaimana memainkannya tetapi kebanyakan medianya berupa buku, maka dari itu karena anak-anak jaman sekarang lebih menyukai komputer dari pada media informatif lainnya maka media interaktif melalui komputer dapat menjadi alternatif agar permainan tradisional ini sampai ke target audience tersebut. Sehingga target audience dapat memahami dan mengerti permainan tradisional yang melatih kebersamaan dan kerjasama tersebut dan memainkannya.