

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital erat kaitannya dengan kecanggihan teknologi yang berhubungan dengan kehidupan manusia, yakni apabila dulunya sesuatu dilakukan secara manual dan membutuhkan waktu, kini dapat dilakukan secara cepat dan otomatis melalui digitalisasi tersebut (Siahaan, 2017). Teknologi yang mengakibatkan perubahan cara seseorang hidup dan berinteraksi pada kehidupan sehari-hari, menandakan bahwa pengaruh teknologi memberikan dampak signifikan. Adapun pengaruh perkembangan teknologi dapat dilihat dari berbagai bidang seperti komunikasi, edukasi, transaksi, informasi, hingga hiburan (Danuri, 2019). *Smartphone* merupakan salah satu penemuan teknologi yang mampu membawa kemudahan bagi penggunaannya (Zulkifli dkk., 2022). Bilamana dulunya seseorang ingin melihat hiburan melalui beberapa peralatan secara terpisah, sekarang hanya dengan *smartphone* dan internet dapatlah memudahkan pengguna untuk menikmati hiburan tersebut secara digital dalam satu perangkat.

Salah satu hiburan yang dapat dinikmati secara digital antara lain permainan digital. Kini, permainan digital pada *smartphone* sangat diminati oleh generasi muda dan merajalela di berbagai tempat (Mariani, 2017). Bahkan karena populer, tidak jarang terdapat banyak orang yang mengadakan kompetisi pada permainan digital ini. Permainan digital atau *digital games* merupakan suatu permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik secara *online* maupun *offline* (Mulyawan, 2023). Walaupun menyenangkan, nyatanya permainan digital ini telah membawa dampak negatif seperti kecanduan kepada anak kecil. Tidak hanya itu, dengan para anak yang kecanduan memainkan permainan digital di *smartphone* miliknya, membuat mereka menjadi tidak ingin untuk bermain di luar dan bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya (Yulianingsih dkk., 2023).

Dengan populernya permainan digital, tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional juga mulai ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang (Irawan dkk., 2018). Permainan tradisional yang merupakan bagian dari identitas dan kearifan lokal Indonesia sejak dulu, tentunya perlu dipertahankan eksistensinya

agar tidak hilang atau terkikis karena adanya budaya luar yang masuk. Apalagi permainan tradisional yang mengandung hal-hal penting sesuai dengan nilai-nilai Indonesia dapatlah menjadi salah satu media pendidikan karakter pada anak (Perdima dan Kristiawan, 2021). Apabila permainan digital lebih mementingkan rasa individualisasi, pada permainan tradisional lebih mengutamakan untuk bersosialisasi dan kerja sama pada kelompok (Kurniati, 2006). Selain itu, permainan tradisional dapat memberikan bermanfaat untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak (Widiastuti dan Kusuma, 2021).

Di tengah kecemasan dari keberadaan permainan digital, muncul sebuah fenomena permainan lato-lato yang ramai dimainkan oleh masyarakat Indonesia terutama pada kalangan anak kecil (Hopeman dan Rahma, 2023). Akibatnya, banyak anak kecil yang meninggalkan permainan digitalnya dan memilih untuk bermain lato-lato secara langsung bersama temannya. Permainan tradisional yang terbuat dari dua bola keras dan dikaitkan dengan tali ini memiliki keunikannya sendiri bagi banyak orang. Karena permainan ini cukup viral sejak akhir tahun 2022 lalu, kini permainan lato-lato dapat ditemukan secara mudah di berbagai toko terdekat dengan harga yang murah meriah. Adapun cara memainkannya cukuplah mudah dan sederhana, yakni membenturkan dua buah bola keras tersebut dengan mengayunkan tali secara berulang kali dan menghasilkan bunyi benturan keras yang khas.

Pada umumnya, permainan tradisional memerlukan alat bantu ataupun tanpa alat untuk memainkannya. Walaupun terdapat permainan tradisional yang memerlukan alat bantu untuk dimainkan, akan tetapi bahan yang digunakan biasanya hanya menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Contoh saja seperti permainan engklek yang hanya membutuhkan kapur atau pecahan atap genting merah untuk menggambar garis pada permukaan jalan. Kemudian permainan congklak yang dapat dimainkan dengan alat permainannya yang bisa dibeli di toko mainan atau menggunakan beberapa kerikil batu dan garis lingkaran di sebidang tanah. Tidak seperti permainan digital yang memerlukan peralatan mahal, beberapa permainan tradisional dapat dimainkan menggunakan barang seadanya ataupun dengan membeli alat permainannya yang tidak terlalu mahal.

Melihat fenomena lato-lato ini, membuktikan bahwa permainan tradisional masihlah memiliki potensi tersendiri untuk dimainkan kembali. Selain itu, keberadaan permainan tradisional dapat digunakan sebagai cara mengatasi penggunaan permainan digital yang berlebihan dan meningkatkan kesempatan bersosialisasi secara langsung pada anak. Berdasarkan hal tersebut, dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak dapatlah menjadi salah satu solusi untuk mengurangi rasa kecanduan pada permainan digital dan juga sebagai upaya dalam pelestarian eksistensi permainan tradisional hingga generasi mendatang. Adapun penanggulangan rasa kecanduan yang dialami anak ini jauh lebih efektif dengan adanya pengawasan, pendampingan, serta komunikasi dari orang dewasa atau orang tua (Hermawan dan Kudus, 2021). Orang dewasa atau orang tua yang sering berinteraksi dengan anak dapat mengarahkan serta mendidik para anak yang dalam masa pertumbuhan menjadi lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Oleh sebab itu, orang dewasa atau orang tua dapat berperan dalam pendampingan pengenalan permainan tradisional kepada anak agar permainan berjalan dengan semestinya.

Tidak hanya permainan digital yang populer, kini terdapat komik digital yang tengah digemari banyak orang. Di masa lalu, seseorang yang menginginkan untuk membaca suatu komik haruslah melihatnya melalui media cetak. Namun sejak teknologi mulai berkembang, komik pun akhirnya mengikuti perubahan yang ada yakni menjadi komik digital. Menurut Shonen Jump, penjualan komik cetak “Manga” pada perusahaan mereka di tahun 2020-2021 mengalami penurunan yaitu hanya terjual sekitar 1,4 juta eksemplar dibandingkan rata-rata penjualan komik tiap tahun sebelumnya yang berjumlah sekitar 2,8 juta. Adapun Shonen Jump menjelaskan penurunan ini diakibatkan adanya peralihan budaya membaca komik cetak ke komik digital (Agnes, 2021). Salah satu *platform* komik digital yang cukup besar penggunaannya antara lain Webtoon, yakni pada bulan Februari 2023 lalu telah dikunjungi hingga 47,4 juta kali (Similiarweb, 2023). Berbeda dengan *format* komik “Manga” pada umumnya, tampilan Webtoon yang dibuat secara vertikal dilakukan untuk menyesuaikan ukuran *smartphone* sehingga memudahkan audiens dalam membaca.

Dikarenakan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pada perancangan kali ini penulis akan melakukan pengenalan beberapa permainan tradisional di Indonesia yang menarik bagi masyarakat usia 18-24 Tahun melalui media digital Webtoon. Adapun dasar penggunaan media Webtoon karena kelebihanannya yakni dapat memberikan informasi yang dikemas menjadi sebuah cerita menarik dalam bentuk gambar dan teks penjelas. Tidak hanya itu, Webtoon dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi di *smartphone* ataupun melalui *website* di laptop/komputer. Kemudian, pemilihan target audiens berupa masyarakat berusia 18-24 tahun disebabkan karena menurut statistik dari similiarweb (2023) pembaca Webtoon paling banyak berusia 18-24 tahun yakni sekitar 37,21%. Dengan membuat target audiens yakni pada rentang usia pembaca yang paling banyak mengakses Webtoon, diharapkan peluang jumlah pembaca pada perancangan Webtoon ini dapat meningkat. Selain itu, melalui pemilihan target audiens berusia 18-24 tahun ini bertujuan agar kedepannya para target audiens tersebut yang merupakan calon orang dewasa atau orang tua dapat berperan aktif mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak atau generasi baru lainnya. Walaupun keberadaan teknologi dapat memberikan efek negatif, akan tetapi hal tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk ke arah sisi positif seperti memudahkan banyak orang dalam memperoleh informasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, pada perancangan kali ini terdapat beberapa identifikasi masalah yang penulis temukan sebagai berikut:

- a. Terancamnya eksistensi permainan tradisional Indonesia karena populernya permainan digital.
- b. Adanya potensi dalam menyampaikan informasi secara menarik melalui media digital Webtoon.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan ini antara lain komik digital Webtoon “Main Yuk!” sebagai media pengenalan cara bermain ataupun peraturan permainan tradisional dengan target audiens berupa laki-laki maupun perempuan yang berusia 18-24 Tahun di Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, pada perancangan ini terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Webtoon “Yuk Main!” untuk mengenalkan permainan tradisional di Indonesia secara menarik bagi usia 18-24 Tahun?

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antara lain dapat menarik perhatian dan melestarikan permainan tradisional di Indonesia yang sudah jarang dimainkan oleh banyak orang di tengah kepopuleran permainan digital. Selain itu, penulis ingin menyampaikan kepada pembaca dampak positif yang bisa didapatkan dalam memainkan permainan tradisional.

Target perancangan yang dihasilkan adalah dalam bentuk komik digital Webtoon berjumlah 7 episode dengan total panel minimal 210 sebagai media utama. Adapun konten cerita pada Webtoon ini antara lain 1 episode berisi prolog/pengantar cerita, 5 episode yang menceritakan 5 permainan tradisional, dan 1 episode berisi epilog/penutup cerita. Kemudian *style* gambar yang akan digunakan adalah *style* manga berwarna dengan *color palette* pastel sesuai dengan perencanaan penulis. Kemudian, terdapat media pendukung berupa poster, stiker Whatsapp, *totebag*, *t-shirt*, *mug* enamel, *keychain*, *acrylic stand figure*, dan pin.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan Webtoon “Main Yuk!” diharapkan mampu memberikan wawasan seputar beberapa permainan tradisional Indonesia kepada audiens yang

membacanya dan sebagai upaya pelestarian budaya. Selain itu, melalui perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi perancang selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

- 1) Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai instansi pendidikan yang mendukung pelestarian permainan tradisional Indonesia dengan media penyampaian yang inovatif.
- 2) Komik digital Webtoon dapat menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa baru yang ingin mempelajari lebih dalam dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Ma Chung.

b. Bagi Mahasiswa

Mengetahui dan memahami proses pembuatan komik digital Webtoon dengan konten permainan tradisional Indonesia.

c. Bagi Masyarakat

Memperkenalkan kepada masyarakat seputar permainan tradisional Indonesia yang menarik terutama kalangan anak muda dan untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional Indonesia hingga generasi selanjutnya.