

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang sarat akan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal yang patut untuk dilestarikan (S. nur Damayanti et al., 2023). Keberadaan permainan tradisional bukan sekadar sarana hiburan semata, melainkan juga berfungsi sebagai instrumen pendidikan yang secara alami membentuk karakter dasar anak, seperti nilai sportivitas, gotong royong, hingga kreativitas (Verawati et al., 2020). Akan tetapi, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan arus globalisasi, eksistensi permainan tradisional mulai tergeser secara signifikan oleh permainan modern berbasis gawai. Perkembangan teknologi gawai yang semakin canggih, didukung oleh akses internet yang cepat, kini telah mengubah cara masyarakat mencari hiburan melalui kehadiran *e-sports*.

Dampak dari pergeseran ini bahkan sudah masuk ke dalam tradisi perayaan Hari Kemerdekaan 17 Agustus di berbagai daerah. Jika dahulu perlombaan agustusan selalu identik dengan permainan tradisional yang mengandalkan fisik dan kebersamaan langsung seperti, balap karung, bakiak, dan panjat pinang, saat ini banyak panitia lomba yang beralih menyelenggarakan turnamen *e-sports* seperti *Mobile Legends* atau *Free Fire* (Ramadhan et al., 2023). Meskipun kompetisi *e-sports* ini sangat diminati oleh generasi muda karena dianggap lebih kekinian, popularitasnya di panggung perayaan kemerdekaan secara perlahan mulai menggeser posisi permainan tradisional. Akibatnya, nilai-nilai kebersamaan fisik dan pengenalan budaya lokal yang menjadi ruh dari perayaan 17 Agustus kini menghadapi tantangan besar untuk bisa bertahan di tengah kepungan dunia digital. Fenomena ini menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung di kalangan masyarakat serta memudarnya pengenalan akan kekayaan budaya lokal, sehingga mengangkat kembali permainan tradisional ke permukaan menjadi sebuah urgensi guna menjaga identitas bangsa di tengah modernisasi (Widyatmojo et al., 2025).

Sebagai salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia, Surabaya menjadi titik temu bagi berbagai macam kebudayaan Nusantara yang sarat akan sejarah (Felita et al., 2020). Transformasi tata ruang kota Surabaya menjadi kawasan yang padat penduduk telah mengakibatkan menyusutnya ruang-ruang terbuka hijau yang pada masa lampau lazim digunakan sebagai area bermain komunal. Pergeseran tata ruang dan gaya hidup masyarakat perkotaan ini berdampak langsung pada semakin langkanya praktik permainan tradisional di wilayah Surabaya (Rafly et al., 2024).

Dalam upaya mendokumentasikan serta memperkenalkan kembali kekayaan budaya tersebut secara komprehensif, buku ensiklopedia hadir sebagai media literasi yang sangat efektif (Andini et al., 2022). Ensiklopedia adalah karya rujukan yang memuat uraian tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan atau bidang tertentu secara mendalam, yang dirancang untuk memberikan informasi komprehensif (Handayani et al., 2024). Berbeda dengan literatur bacaan biasa, buku ensiklopedia mampu menyajikan data historis, panduan, serta nilai filosofis dari suatu objek secara terstruktur (Dewanti & Ilmi, 2022). Pengemasan informasi ke dalam bentuk buku ensiklopedia dengan pendekatan desain visual dinilai sangat relevan agar pembaca tidak hanya sekadar membaca teks deskriptif, namun juga lebih mudah memahami konteks budaya melalui sajian grafis yang menarik.

Mengingat luasnya cakupan kebudayaan Nusantara dan banyaknya ragam permainan tradisional yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, penggunaan format buku berseri (edisi berlanjut) merupakan pendekatan yang paling tepat (Rachman et al., 2024). Buku berseri memungkinkan materi yang kompleks dipecah dan disajikan secara lebih terfokus pada setiap volumenya, sehingga informasi tidak terkesan bertumpuk dalam satu buku tebal yang dapat membosankan pembaca (Mutiah & Silalahi, 2021). Pembagian ke dalam beberapa seri akan memudahkan pengkategorian klasifikasi informasi. Buku ensiklopedia berseri ini dikembangkan untuk melestarikan ragam permainan tradisional khas Surabaya, di mana setiap serinya akan disusun secara sistematis berdasarkan kategori permainan yang akan digunakan. Seluruh data dan informasi mengenai permainan tradisional Surabaya di dalam karya ini diperoleh langsung dari

Kampoeng Dolanan Surabaya, yang merupakan sebuah komunitas lokal sekaligus kampung yang hingga kini masih aktif bergerak menjaga dan melestarikan eksistensi permainan tradisional di tengah masyarakat. Melalui pendekatan berbasis kategori dan bersumber dari pelestari aslinya, karya ini diharapkan dapat menyajikan panduan yang akurat, terstruktur, sekaligus menarik bagi generasi muda untuk mengenal kembali akar budaya mereka.

Menurut Cognitive Load Theory (Teori Beban Kognitif), kapasitas memori kerja manusia sangat terbatas dalam memproses dan mengintegrasikan informasi baru pada satu waktu tertentu (Hanis et al., 2025). Jika buku ensiklopedia merangkum terlalu banyak jenis permainan tradisional sekaligus, beban kognitif pembaca akan berlebih (*cognitive overload*). Akibatnya, efektivitas komunikasi visual menurun, pesan edukasi tidak tersampaikan dengan baik, dan audiens akan cepat kehilangan minat untuk membaca buku tersebut hingga tuntas.

Untuk mengatasi tantangan tersebut dan menentukan batas jumlah permainan yang ideal dalam satu buku, perancangan ini mengacu pada *Miller's Law* (Hukum Miller) dalam keilmuan psikologi kognitif. Teori ini menyatakan bahwa rata-rata manusia hanya mampu memproses dan mengingat sekitar 5 hingga 9 unit informasi utama dalam memori jangka pendek mereka (Herlan & Devi Triana, 2019). Berdasarkan batasan psikologis ini, penyajian materi permainan tradisional Nusantara tidak digabung ke dalam satu buku tebal, melainkan dipecah ke dalam format buku berseri di mana setiap volumenya secara ketat dibatasi untuk hanya memuat sekitar 5 hingga 9 jenis permainan saja. Pembagian ke dalam beberapa seri ini tidak hanya memudahkan pengkategorian klasifikasi informasi, tetapi juga secara visual dapat membangun rasa antusiasme dan keingintahuan pembaca, di mana mereka akan secara bertahap mengeksplorasi wawasan dan menantikan kelanjutan informasi pada edisi seri berikutnya. Di samping itu, penyajian visual dalam bentuk buku berseri dapat membangun rasa antusiasme dan keingintahuan pembaca, di mana mereka akan secara bertahap mengeksplorasi wawasan dan menantikan kelanjutan informasi pada edisi seri berikutnya. Selain pembagian format berseri, efektivitas penyampaian informasi ini dimaksimalkan melalui penerapan desain non-konvensional yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Bentuk

atau tata letak buku yang unik dan tidak kaku sengaja dirancang untuk memancing daya tarik visual. Sementara itu, fitur AR disisipkan agar pembaca dapat memindai halaman buku menggunakan gawai untuk memunculkan infografis permainan tradisional yang interaktif. Kombinasi ini tidak hanya membuat pengalaman membaca menjadi jauh lebih seru dan modern, tetapi juga mempermudah pembaca memahami cara bermain secara visual tanpa harus dibebani oleh teks penjelasan yang panjang dan membosankan.

Oleh karena itu, penggabungan konsep ensiklopedia visual dalam format berseri terintegrasi AR menjadi solusi strategis untuk mendokumentasikan permainan tradisional Nusantara di tengah kondisi penyusutan ruang bermain di kota Surabaya (Fadeellah et al., 2025). Melalui ensiklopedia berseri ini, masyarakat Surabaya tetap dapat mengenal, mengarsipkan, dan mempelajari budaya leluhurnya secara terstruktur meski telah kehilangan ruang bermain konvensional. Media ini tidak hanya bertindak sebagai arsip visual kebudayaan Nusantara, tetapi juga dirancang khusus untuk memenuhi gaya hidup masyarakat perkotaan modern yang membutuhkan penyampaian literasi secara praktis, bertahap, dan mudah diakses (Setiawan, 2019).

Dalam mendukung penyampaian pesan yang mendalam secara visual pada ensiklopedia ini, elemen penyajian materi akan diimplementasikan melalui pendekatan yang beragam dan inovatif guna menciptakan pengalaman membaca yang interaktif. Pendekatan ini memadukan kekuatan visual foto, infografis, hingga elemen video-audio yang saling terintegrasi. Penerapan foto dokumentasi yang autentik akan menampilkan detail nyata dari ekspresi bermain dan bentuk fisik alat permainan tradisional. Sementara itu, pendekatan infografis digunakan untuk menyederhanakan penjelasan yang rumit, seperti aturan main, sejarah, dan nilai-nilai filosofis, agar lebih mudah dipahami secara cepat oleh pembaca (Arigia et al., 2016). Tidak kalah penting, penyertaan elemen video-audio yang dapat diakses melalui pemindaian kode digital atau teknologi gawai akan menyajikan visualisasi bergerak mengenai penjelasan permainan. Kombinasi pendekatan ini secara filosofis sangat selaras dengan hakikat permainan tradisional Nusantara yang

dinamis dan penuh kegembiraan, sehingga mampu membangkitkan kesan nostalgia serta daya tarik yang kuat bagi audiensnya.

Target utama dari perancangan media ini adalah komunitas Kampoeng Dolanan yang hidup di era kontemporer, di mana mereka merupakan kelompok demografi yang paling rentan mengalami keterputusan sejarah terhadap permainan tradisional. Masyarakat kini terbiasa mengonsumsi hiburan serba instan dari layar digital, yang pada akhirnya berdampak pada berkurangnya interaksi sosial fisik dan kurangnya pemahaman terhadap akar budaya lokal. Padahal, permainan tradisional memiliki peran penting dalam melatih kecerdasan motorik, empati, dan kolaborasi nyata (Siskarinjani et al., 2025). Maka dari itu, diperlukan pelestarian permainan tradisional melalui karya visual yang memiliki pendekatan dan konsep yang menarik agar masyarakat kembali tertarik dan memiliki rasa bangga terhadap warisan kebudayaan leluhur mereka (Yoga, 2024). Melalui kehadiran karya ini, perancangan media tersebut akan secara nyata membantu Kampoeng Dolanan dalam menjalankan misinya untuk melestarikan permainan tradisional, sekaligus menjadi sarana edukasi yang terstruktur demi menjaga keberlanjutan budaya lokal di tengah gempuran modernisasi.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, diperlukan adanya sebuah perancangan media komunikasi visual yang interaktif, terstruktur secara berseri, serta memiliki daya tarik estetik yang kuat dalam melestarikan budaya bangsa. Berdasarkan permasalahan tersebut keresahan akan mulai memudarnya permainan tradisional di kawasan urban Surabaya dan tingginya kebutuhan generasi muda akan media pengenalan budaya yang relevan, penulis merasa perlu untuk memberikan solusi nyata. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul tugas akhir " Perancangan buku interaktif ensiklopedia visual berseri tentang permainan tradisional terintergrasikan AR untuk anak di kampung dolanan". Melalui perancangan ini, diharapkan dapat menghasilkan inovasi media edukasi yang efektif sekaligus menjadi karya desain komunikasi visual yang memiliki nilai estetika, fungsi, dan pelestarian budaya yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan, memuat kesimpulan bahwa permasalahan yang akan diselesaikan pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang buku interaktif dengan menggunakan *augmented reality* dan desain non konvensional?
2. Bagaimana merancang buku ensiklopedia visual berseri dengan membagi motorik permainan tradisional aktif (gerak fisik), permainan tradisional strategi/berpikir, permainan tradisional sosial/kelompok?

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, adapun batasan dalam pembahasan perancangan yang meliputi sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada pembuatan buku ensiklopedia visual berseri tentang permainan tradisional nusantara menggunakan pendekatan visual foto, infografis, dan audio-visual untuk generasi muda.
2. Perancangan ini menyajikan teks deskriptif serta visual dengan membagi motorik permainan tradisional aktif (gerak fisik), permainan tradisional strategi/berpikir, permainan tradisional sosial/kelompok dalam bentuk buku.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka menghasilkan tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Menciptakan media edukatif berbentuk ensiklopedia visual yang dapat memperkenalkan, melestarikan terhadap permainan tradisional.
2. mengelompokkan permainan tradisional berdasarkan aspek motorik yaitu permainan tradisional aktif (gerak fisik), permainan tradisional strategi/berpikir, permainan tradisional sosial/kelompok agar informasi tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.
3. Menghasilkan perancangan buku ensiklopedia visual yang menyajikan informasi permainan tradisional secara deskriptif dan komunikatif melalui panduan teks dan visual.

4. Merancang buku ensiklopedia visual berseri tentang permainan tradisional dengan menggunakan pendekatan visual foto, infografis, dan audio-visual sebagai konsep visual yang menarik dan relevan bagi generasi muda.

1.5 Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang luas, baik secara teoritis, praktis, maupun sosial, dengan implikasi jangka panjang bagi pengembangan ilmu dan masyarakat.

1.5.1 Manfaat Teoretis:

Manfaat teoretis berfokus pada kontribusi penelitian Anda terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang desain dan kajian budaya:

1. Pengembangan Kajian Estetika Lintas Budaya: Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khasanah keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam mengeksplorasi peleburan antara filosofi estetika Timur asal Jepang (Wabi-Sabi) dengan konten lokal khas Indonesia (Permainan Tradisional Nusantara).
2. Referensi Perancangan Media Visual Alternatif: Menjadi acuan studi literatur dan visual bagi penelitian selanjutnya yang ingin merancang ensiklopedia atau buku informasi dengan desain non-konvensional, yang tidak hanya mengedepankan fungsi informatif tetapi juga nilai rasa (*mood*) dan kedalaman filosofis.

1.5.2 Manfaat praktis:

Manfaat praktis menjelaskan kegunaan karya atau hasil penelitian ini secara langsung bagi pihak-pihak tertentu (penulis, pembaca, dan institusi).

1. Bagi Akademisi dan Institusi Pendidikan: Dapat digunakan sebagai tambahan referensi di perpustakaan kampus sebagai contoh karya perancangan media buku yang berhasil membedah target audiens spesifik (generasi muda urban) melalui pendekatan psikologi visual.

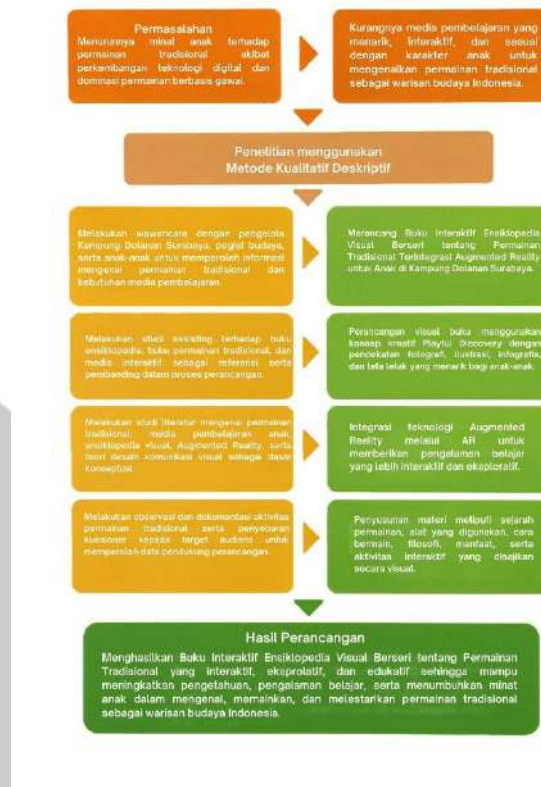
2. Bagi Pelaku Industri Kreatif/Penerbit: Memberikan inspirasi atau prototipe (*mockup*) bagi penerbit buku independen maupun arus utama dalam mengemas ulang buku-buku bertema sejarah dan budaya lokal agar memiliki daya tarik estetika tinggi di pasar generasi muda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara logistik dan sistematis untuk memfasilitasi pemahaman pembaca, dengan struktur yang mengikuti kaidah penulisan akademik.

1. **Bab I: Pendahuluan** berisi latar belakang yang mendalam tentang fenomena budaya dan relevansi teknik fotografi, rumusan masalah yang spesifik berdasarkan isu-isu kunci, tujuan penelitian yang terukur, manfaat penelitian yang luas, ruang lingkup dan batasan yang jelas, serta sistematika penulisan sebagai panduan struktur skripsi.
2. **Bab II: Tinjauan Pustaka** membahas teori-teori terkait permainan tradisional Nusantara Surabaya, buku ensiklopedia dan desain komunikasi visual seperti prinsip layout.
3. **Bab III: Metodologi Penelitian** menjelaskan metode yang digunakan yaitu kualitatif secara rinci, termasuk teknik pengumpulan data hasil wawancara dan diperkuat dengan survei menggunakan kuesioner.
4. **Bab IV: Keywording** menjelaskan langkah-langkah dalam mencari dan menetapkan kata kunci yang nantinya menjadi fondasi atau ide besar dalam merancang buku ensiklopedia permainan tradisional. Dari bab ini, pembaca bisa memahami proses perancang dalam merumuskan kata kunci yang benar-benar pas dan relevan dengan konsep buku yang dibuat.
5. **Bab V: Hasil dan Pembahasan** berisi ringkasan hasil penelitian, implikasi teoritis dan praktis, serta rekomendasi untuk penelitian lanjutan perluasan sampel dan penerapan praktis seperti implementasi dalam kurikulum desain.
6. **Bab VI : Kesimpulan** berisikan ringkasan menyeluruh dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan jawaban rumusan masalah yang diajukan di awal tugas akhir.

1.7 Diagram kerangka berpikir



Gambar 1. 1 Modular Grid

Sumber: Pribadi

Melalui Gambar 1.1 dijelaskan bahwa kerangka berpikir pada perancangan tugas akhir ini diawali dengan adanya fenomena semakin menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan gawai sebagai media hiburan. Kondisi tersebut menyebabkan permainan tradisional mulai jarang dimainkan sehingga nilai-nilai budaya, sosial, dan edukatif yang terkandung di dalamnya semakin kurang dikenal oleh generasi muda. Selain itu, masih terbatasnya media pembelajaran yang mampu mengenalkan permainan tradisional secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu alasan perlunya pengembangan media edukasi yang inovatif

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul gagasan untuk merancang sebuah Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional yang terintegrasi dengan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran sekaligus media pelestarian budaya. Perancangan ini bertujuan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal permainan tradisional.

Selanjutnya, penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi eksisting, studi literatur, dokumentasi, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan target audiens, karakteristik media yang sesuai, serta menentukan konsep kreatif yang akan diterapkan pada proses perancangan.

Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang Buku Interaktif Ensiklopedia Visual Berseri tentang Permainan Tradisional Terintegrasi Augmented Reality untuk Anak di Kampung Dolanan Surabaya dengan mengusung konsep kreatif Playful Discovery. Konsep ini diwujudkan melalui penggunaan fotografi, ilustrasi, infografis, tipografi yang ramah anak, tata letak yang dinamis, serta integrasi teknologi Augmented Reality melalui AR sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, eksploratif, dan edukatif.

Proses perancangan diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya memberikan informasi mengenai sejarah, alat, cara bermain, filosofi, dan manfaat permainan tradisional, tetapi juga mampu meningkatkan pengetahuan, pengalaman belajar, serta menumbuhkan minat anak untuk mengenal, memainkan, dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Dengan demikian, buku yang dirancang diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya di era digital.