

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia ini penuh dengan adat istiadat yang sangat beraneka ragam, terutama di bagian permainan tradisional yang pada jaman sekarang kurang diminati oleh masyarakat terutama anak-anak . Di Bandung dan sebagaimana kota besar lainnya di Indonesia sudah tak sedemikian “ramah” terhadap anak. ini, sebenarnya, sudah diprediksi oleh badan PBB yang khusus mengurus anak, yakni UNICEF. Bahwa lebih dari separuh anak di kota kehilangan tempat bermain. Anak-anak itu bermain di lahan-lahan ”tak resmi”, seperti pinggir jalan, bantaran kali, atau bantalan rel kereta api.

Pakar planologi Merina Burhan mencatat semakin hilangnya lahan bermain anak sebagai salah satu sebab dari economic booming. Arus urbanisasi meningkat pesat. Ia mencatat, penduduk urban sudah mencapai angka 34,4% dari seluruh penduduk Indonesia, dengan tingkat pertumbuhan 4,7% per tahun. Bandingkan dengan angka pertumbuhan penduduk Indonesia yang rata-rata 1,5% per tahun.

Soal bermain ini, anak Indonesia dapat dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, anak dari kalangan menengah-atas dan bersekolah bonafid. Kedua, anak dari kelas menengah-bawah, kebanyakan bersekolah negeri. Kelompok pertama cenderung bermain di dalam rumah (sendirian), sementara kelompok kedua cenderung bermain di luar rumah (bersama teman).

Anak pada kelompok pertama cenderung bermain dengan teman seusia dalam kelompok kecil (biasanya teman di sekolah). Sementara, anak kelompok ke dua cenderung bermain dengan teman berbeda usia dalam kelompok yang lebih besar, kebanyakan tetangga.

Anak-anak pada kelompok pertama cenderung memilih permainan *video/ computer game* di dalam rumah. Sementara, anak-anak dari kelompok kedua cenderung memilih permainan bersifat *physically active*, seperti sepak bola, selain juga karena fasilitas permainan elektronik yang tidak terjangkau.

Di sinilah masalahnya. Berdasarkan catatan, lebih dari 60% anak Indonesia justru tergolong ke dalam kelompok ke dua. Ironisnya, fenomena sempitnya lahan bermain di Kota Bandung menjadi lahan bisnis. Sehingga kelompok kedua ini sulit mendapatkan tempat bermain yang nyaman.

Wakil Ketua Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jabar, Ny. S. Roediono, S.H. dan praktisi perlindungan anak, Prof. H. Sambas Wiradisuria, dr., menegaskan, aktivitas bermain dapat sekaligus berfungsi untuk belajar. Faktor kreativitas dan kecerdasan anak akan terangsang dengan aktivitas bermain.

Sebelum berkembangnya permainan berbasis teknologi, anak-anak pada umumnya lebih banyak bermain di alam terbuka dengan bahan baku yang tersedia di lingkungan sekitarnya seperti bambu, kayu, batok kelapa, ranting, biji-bijian, kertas dan lain-lain di mana permainan tersebut menggali sportivitas dan kreativitas dalam diri anak-anak.

Seorang peneliti permainan tradisional anak bernama Bapak Mohammad Zaini Alif melakukan serangkaian perjalanan ke berbagai tempat di pelosok. Pelosok Jawa Barat untuk mengumpulkan sample permainan anak.

Tidak mudah untuk menemukan yang dicarinya karena permainan ini sudah lama tidak dimainkan oleh anak-anak sekalipun di desa- desa.

Dengan mencari pada literature yang amat langka dan minim da bertanya pada para sesepuh yang sudah lanjut usia yang pernah mengalami dan membuat sendiri mainan pada masa kecilnya. Maka terkumpullah berbagai sample.

Sampel tersebut dicari bahan bakunya, ditiru dan direkonstruksi kembali kemudian diperbanyak. Untuk kegiatan ini Bapak Mohammad Zaini Alif memberdayakan pemuda-pemuda di sekitar tempat tinggalnya. Komunitas pecinta budaya Sunda ini pun dihimpun menjadi suatu komunitas pecinta seni budaya Sunda yang dinamai “ Hong” yang merupakan pusat kajian mainan rakyat Sunda. Di mana mainan tradisional yang diproduksi oleh komunitas pecinta seni sunda ” Hong “ ini akan menjadi dalam proyek Tugas Akhir ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang akan dibahas :

1. Bagaimana mengangkat dan memperkenalkan kembali mainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat ?
2. Bagaimana mengemas mainan tradisional yang mencerminkan nuansa tradisional Jawa Barat. Menjadi lebih menarik ?

3. Bagaimana kekayaan budaya mainan tradisional menjadi salah satu pendukung kepariwisataan Jawa Barat dan daya tarik pariwisata Jawa Barat ?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penciptaan karya desain yang akan dilaksanakan ialah

- Agar produk mainan tradisional anak tampil utuh, rapi, bersih dan menarik, maka akan dibuat kemasan
- Agar produk dapat berkesan, menimbulkan rasa ingin tahu atau penasaran maka akan dibuat informasi yang berisi cerita, sejarah , cara bermain dan cara membuat mainan.
- Agar produk dapat mendukung kepariwisataan, maka akan dibuat Promosi “ event ” pameran yang dalam hal ini diadakan oleh komunitas pecinta seni Sunda yang dinamai ”Hong”. Selain itu dibuat dengan “gimmick” yang dijual di pameran.

### **1.4 Manfaat Perancangan**

Perancangan yang dilakukan diharapkan akan memberikan manfaat yang berguna.

Manfaat-manfaat tersebut adalah:

1. Bagi Desainer

Mainan Tradisional umumnya dibuat secara manual (dengan tangan) di mana bahan bakunya berasal dari alam yang terdapat di ladang/ hutan . Jenis dan ukuran dari permainan ini sangat beragam.

Di mana Mainan ini berbeda dengan mainan massal yang dibuat pabrik yang lebih terukur dan mempunyai standar tertentu dalam suatu permainan. Merupakan suatu tantangan bagi desainer untuk mencari dan memberi solusi terbaik untuk memunculkan keunikan budaya.

2. Bagi kolektor

- Dapat menyimpan koleksinya dengan rapi
- Dapat menyimpan cerita dari suatu kemasan dan bernostalgia dengan permainan tersebut.

3. Bagi turis

- Dapat menyimpan koleksinya dengan rapi
- Dapat menyimpan ceritanya dan mengagumi keunikan dan keindahan budaya Negara lain

4. Bagi masyarakat

Mengajak masyarakat mengenal dan mencintai permainan tradisional yang hampir punah di Indonesia

## **1.5 Metodologi Perancangan**

Langkah-langkah perancangan yang dilakukan pada skripsi ini terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan berupa wawancara dengan narasumber seperti :

- Orang lanjut usia yang pernah bermain dengan permainan tradisional atau pernah membuatnya permainan tersebut .

- Anak- anak atau orang yang masih mempermainkan permainan tradisional sampai sekarang.
- Peneliti yang meneliti permainan tradisional Sunda yang diketuai oleh Bapak Mohammad Zaini Alif yang membuat suatu komunitas pecinta seni Sunda yang dinamai “ Hong” yang merupakan pusat kajian mainan rakyat Sunda

## 2. Studi Lapangan

Pada tahap ini dilakukan survei ke beberapa tempat yang berhubungan dengan permainan tradisional seperti di pasar – pasar tradisional seperti di Pasar Baru di Bandung.

### a. Studi Literatur

Perancangan melalui literatur pun dilakukan guna memperdalam pemahaman tentang permainan tradisional yang sudah pernah ada. Penelitian ini menggunakan media buku-buku referensi atau pun situs-situs internet yang relevan.

## 3. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahap akhir dari perancangan dimana dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dan perumusan beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut.

## 1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada skripsi ini dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I akan dibahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini.

## BAB II PERMAINAN TRADISIONAL ANAK, PENGEMASAN DAN KAITANNYA DENGAN PARIWISATA

Dalam bab II akan dibahas mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan pembuatan kemasan tradisional, promosi dan papariwisata mengenai permainan tradisional Jawa Barat pada tugas akhir ini. Dasar-dasar teori yang digunakan meliputi: Sejarah mengenai kemasan tradisional berasal dari Jawa Barat.

## BAB III GAGASAN

Dalam bab III ini dilakukan tahap-tahap pembuatan kemasan dimana diawali dengan pembuatan rancangan mengenai sketsa dalam kemasan, pemilihan bahan kemasan, selain kemasan dibuat suatu promosi dari permainan tradisional seperti buku cara bermain dari permainan tersebut seperti poster, pembatas buku, buku permainan tradisional Jawa Barat, kalender, gantungan kunci, hand tag, memo, pin, tas.

## BAB IV PROSES PELAKSANAAN

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana klasifikasi dalam kemasan yang dibedakan dari warna sehingga mudah untuk membedakan fungsi dari

permainan tersebut, desain kemasan serta format kemasan dan promosi dari permainan tradisional seperti buku cara bermain dari permainan tersebut seperti poster, pembatas buku, buku permainan tradisional Jawa Barat, kalender, gantungan kunci, hand tag, memo, pin, tas beserta dengan ukurannya.

## BAB V PENUTUP

Sebagian dari permainan tradisional sekarang sudah mulai jarang dimainkan tetapi tetapi dengan diadakan suatu promosi dan kemasan dari permainan tersebut dapat dinikmati kembali permainan tradisional. Berbagai “kesan” yang ditimbulkan ketika orang-orang mengamati mainan masa lalu ini di mana tersirat kesan “aneh” bagi anak-anak yang belum pernah melihat, kesan antik, zaman dulu dan bernostalgia bagi yang pernah mengalaminya sehingga mempunyai makna hidup yang mendalam dalam dirinya ketika memainkan permainan tersebut. Selain kesan tersebut terdapat kesan “misteri” bagi sebagian orang, kesan unik, etnik, eksotis bagi orang luar negeri dimana banyak menyukai permainan yang unik dari negeri orang lain. Inilah salah satu kekayaan Budaya Indonesia Budaya Jawa Barat.

Untuk mengangkat kembali kekayaan budaya ini supaya dapat dinikmati oleh kalangan yang lebih luas. Maka penulis menjadikan topik ini sebagai proyek Tugas Akhir.



Penulis menyadari bahwa permainan tradisional ini tentu tidak akan serta merta dipertainkan kembali oleh anak-anak masa kini pernah melihat dan mengetahui atau pernah mencobanya.

Oleh karena itu tujuan dari proyek Tugas Akhir ini agar bergeser dari fungsi permainan, arahnya lebih kepada memperkenalkan kembali permainan tradisional dan bertujuan untuk kepariwisataan.

Untuk kedua tujuan ini diperlukan kemasan dan promosi untuk mendukung agar permainan tradisional lebih dikenal baik masyarakat Indonesia sendiri maupun wisatawan mancanegara.