

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berawal dari daratan Cina, *xiang qi* masuk ke Indonesia bersamaan dengan migrasi atau datangnya warga masyarakat Tionghoa. Tidak bisa di pungkiri bahwa seiring berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi permainan seperti catur Cina atau yang biasa di sebut *xiang qi* sekarang ini sudah semakin jarang ditemukan, dikarenakan oleh persaingan dengan permainan yang lebih modern. Karena permainan ini sifatnya kuno dengan konsep peperangan maka peminat permainan *xiang qi* khususnya untuk generasi muda kurang banyak diminati, terlebih dengan anggapan bahwa permainan ini biasa dimainkan oleh para pengusaha atau yang sering di sebut cukong, maka diidentikan dengan perjudian dan saham yang kental dengan tradisi masyarakat Tionghoa yang pada saat itu sedang populer. Berkembangnya *xiang qi* ini tidak terlepas dari perkembangan dan kebudayaan Cina. Dahulu jenis permainan ini tidak memiliki peraturan yang terperinci, namun bersama-sama dengan perubahan jaman yang menggambarkan kebijaksanaan yang di cerminkan dari masyarakat Cina catur *xiang qi* berkembang menggunakan ilmu falak dengan konsep peperangan berdasarkan sejarah budaya Cina. Joseph Lee. 1998. "*Syllabus on Horse*",(online),(<http://en.chessbase.com>).

Xiang qi merupakan salah satu warisan budaya masyarakat Tionghoa yang masuk ke Indonesia. Pada perkembangannya budaya permainan *xiang qi* sulit untuk berkembang di indonesia karena kurangnya mendapat respon positif dari masyarakat. Permainan ini bukan sekedar olahraga tetapi juga budaya Tionghoa yang digenerasikan turun temurun. Banyak sekali filosofi yang terdapat dalam permainan *xiang qi*. Hal ini yang membuat permainan ini menjadi populer di kalangan para tetua (orang yang dituakan atau yang memiliki kuasa) atau pemegang saham karena sifatnya yang mengajarkan untuk membangaun sebuah jiwa kepemimpinan. *xiang qi* merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang berkembang menjadi cabang olahraga. Di Indonesia permainan ini sempat terhenti ketika orde baru membatasi

ruang gerak warga Tionghoa sehingga kebudayaan mereka kurang berkembang, termasuk catur xian qi ini. (Kompas. 2009/06/15. "Berperang" di papan catur *xiang qi*". (online), (<http://nasional.kompas.com>).

Saat ini masih sedikit dari masyarakat mengenal permainan *xiang qi*, namun dengan melalui media usaha desain komunikasi visual untuk mempromosikan dan membudidayakan kembali *xiang qi*, diharapkan *xiang qi* dapat berkembang dan memperoleh dukungan dan simpati masyarakat. Hal ini dirasakan penting karena *xiang qi* merupakan salah satu budaya yang sudah ada di Indonesia dan bisa dikembangkan sebagai alat mempersatu bangsa tanpa memandang suku dan ras sebagaimana halnya olahraga lainnya. Dalam makalah ini saya ingin mengenalkan kembali *xiang qi* sebagai identitas dan budaya masyarakat Indonesia sebagai salah satu pembelajaran bagaimana bersosialisasi dan meningkatkan jiwa kepemimpinan yang baik dan benar yang bukan hanya mempelajari teknik permainan namun juga belajar filosofi yang ada didalamnya.

Masalah yang dihadapi adalah umumnya terletak pada segi pemahaman dan tujuan dari permainan ini, juga berbagai anggapan negatif terkait dengan tradisi para tetua (orang yang dituakan atau yang memiliki kuasa) yang biasanya diidentikan dengan permainan sejenis perjudian. Juga keterbatasan ilmu yang sulit untuk menemukan sebuah tempat dan juga guru yang ahli.

DKV dapat berperan disini untuk mempopulerkan warisan budaya *xiang qi* yang mulai terhapus oleh perkembangan jaman, hal ini juga dilakukan untuk menepis semua anggapan yang dahulunya negatif menjadi sesuatu yang positif pada jaman sekarang tanpa harus menghilangkan unsur budaya asli Cina. Juga kurang adanya perhatian dari pemerintah dan lembaga terkait yang peduli terhadap permainan *xiang qi* terutama setelah berbagai isu dalam era orde baru. Dalam makalah ini saya akan membahas masalah ini serta akan menganalisis dan membuat perancangan kampanye untuk menyelesaikan masalah ini, agar dapat mengangkat kembali berbagai potensi yang dapat dikembangkan dari permainan *xiang qi* yang khususnya bermanfaat bagi masyarakat melalui aspek budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana mensosialisasikan permainan *xiang qi* melalui media kampanye, sehingga remaja dapat memahami dan lebih mendalami *xiang qi* lebih sebagai kegiatan yang positif ?
2. Bagaimana sosialisasi dalam kampanye dapat menarik dan mempopulerkan kembali permainan *xiang qi* sebagai jati diri dan kebanggaan masyarakat akan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan :

1. Merancang kampanye untuk permainan *xiang qi*, sehingga remaja dapat memahami dan lebih mendalami *xiang qi* lebih sebagai kegiatan yang positif.
2. Mendesain media untuk dapat menarik dan mempopulerkan kembali permainan *xiang qi* sebagai jati diri dan kebanggaan masyarakat akan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia.

1.4 Lingkup Kajian / Batasan Masalah

Ruang lingkup yang dibahas yaitu untuk anak smp/sma. Lokasi yang akan dijadikan penelitian yaitu wilayah Bandung dan sekitarnya, mulai golongan ekonomi menengah dan menengah ke-atas. Tujuannya agar dapat mengetahui tujuan sebenarnya permainan *xiang qi* dan juga banyak manfaat positif yang didapat dari permainan ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah melalui :

1. Observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan langsung ke- sekolah-sekolah dan pusat pelatihan *xiang qi*. Untuk dapat di jadikan sebagai sumber data yang akurat sebagai dasar pemikiran mengenai *xiangqi* di mata publik. Dan juga untuk mengetahui minat para pelajar terhadap permainan *xiang qi*.

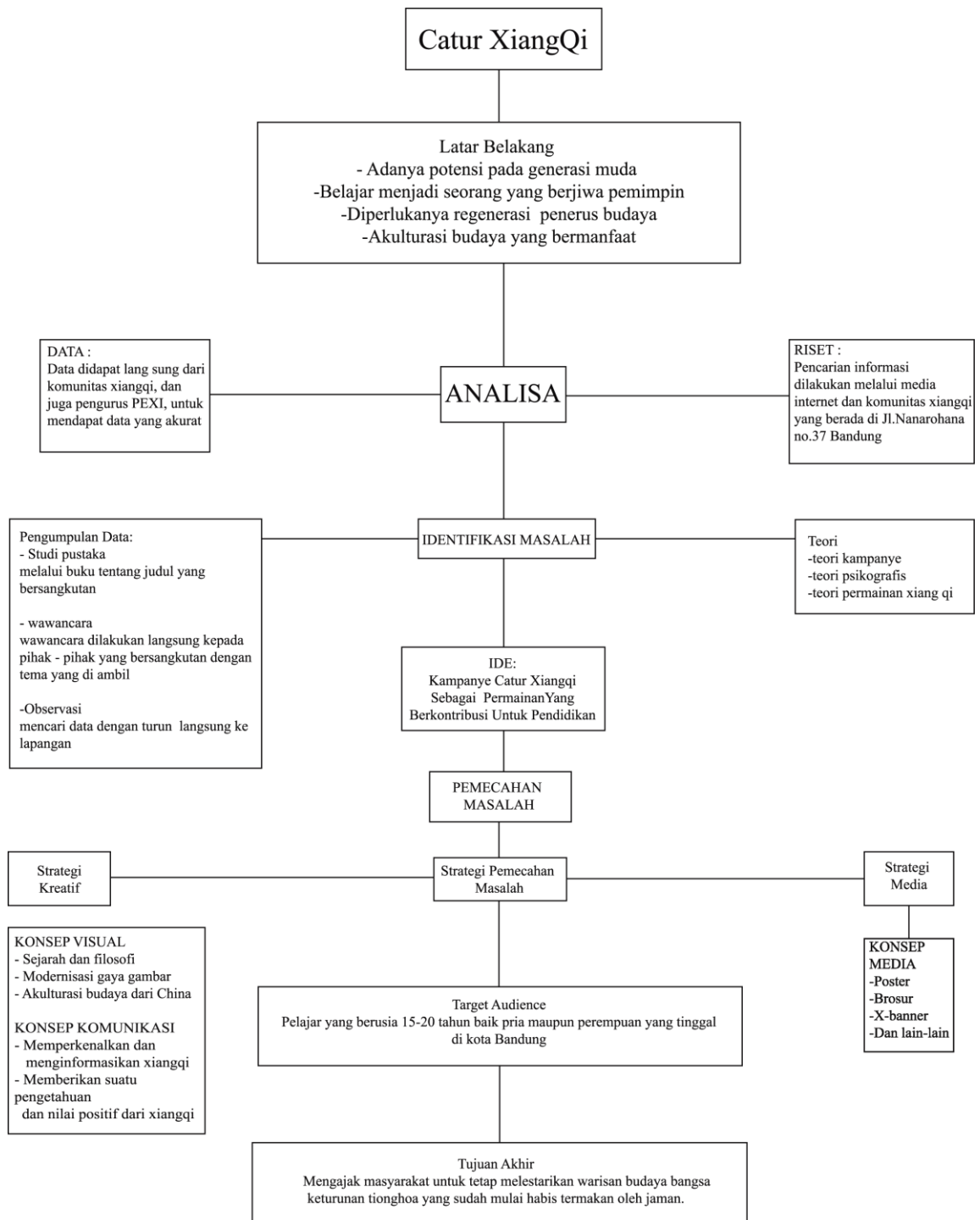
Wawancara pakar Psikologi agar dapat mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan setelah mengikuti kegiatan permainan *xiang qi*.

Wawancara terhadap nara sumber dari grup *xiang qi* yang bertempat di Jl.Nanarohana, Bandung. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data dan keterangan tentang permainan sejarah, pemahaman,dan juga cara bermain xiang qi dengan lebih mendalam sebagai acuan untuk nantinya dapat disosialisasikan kepada target.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan teknik studi pustaka dengan menggunakan buku sebagai referensi dan internet untuk melengkapi data yang dibutuhkan sesuai fakta yang ada mengenai teori kampanye yang bisa dilakukan untuk mensosialisasikan permainan *xiang qi*.

1.6 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Sistematika Kerangka Pemikiran