

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Nasionalisme pada Bangsa Indonesia memiliki beberapa ciri, salah satunya adalah cinta tanah air yang dapat dicontohkan dengan menjaga lingkungan melalui pelestarian budaya. Budaya yang ada di Indonesia sangat beragam, termasuk di dalamnya adalah budaya permainan yaitu permainan tradisional.

Permainan tradisional pada saat ini semakin ditinggalkan oleh masyarakat karena kemajuan teknologi yang sangat pesat dan banyak bermunculan media *gadget* sebagai sarana bermain. Selain itu, faktor semakin sempitnya lahan permainan yang disediakan di perkotaan, kesibukan anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama terhadap pelajaran sekolah yang sangat menyita waktu mereka, turut menjadi penyebab berkurangnya minat terhadap permainan tradisional. Keadaan ini diperkuat dengan menurunnya perhatian dan informasi dari para orang tua yang mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak. Pada lain pihak, permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang membawa nilai-nilai positif dan sangat bermanfaat bagi perkembangan diri anak karena sebagai suatu kegiatan bagi anak-anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Masyarakat sekarang ini lebih mengenal dan menyukai permainan digital dari media *gadget* yang lebih sering dimainkan secara individu dibandingkan dengan permainan tradisional yang melibatkan banyak interaksi di dalamnya. Akibatnya keberadaan permainan tradisional semakin jarang ditemui terutama di perkotaan. Oleh karena itu, generasi muda sebagai penerus bangsa memiliki tanggung jawab untuk melestarikan kebudayaan, dalam hal ini adalah melestarikan permainan tradisional.

Berangkat dari upaya untuk melestarikan budaya Indonesia melalui permainan tradisional, Komunitas Hong sebagai komunitas yang bertujuan melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat menggagas sebuah *event* perlombaan permainan tradisional yang diberi nama Alimpaido. Alimpaido adalah *event* perlombaan permainan tradisional yang bertujuan melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat, dilombakan antar kabupaten dan kota yang berada di wilayah Jawa Barat. *Event* tersebut diikuti oleh anak-anak sekolah dasar dan sekolah menengah se-Jawa Barat.

Namun, penyelenggaraan Alimpaido kurang dapat tersosialisasikan dengan baik karena masih banyak generasi muda, khususnya di Kota Bandung, yang tidak mengetahui keberadaan Alimpaido ini. Dengan demikian, Penulis mengupayakan sebuah strategi kreatif untuk membangun pencitraan dan promosi terhadap Alimpaido melalui desain komunikasi visual supaya nantinya dapat diminati dan diikuti oleh masyarakat Jawa Barat.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan pengertian dan pemahaman akan pentingnya nilai-nilai kebersamaan dalam permainan tradisional kepada masyarakat?
2. Bagaimana merancang strategi komunikasi visual yang tepat untuk membangun citra Alimpaido sebagai kegiatan atau acara yang menarik untuk diikuti?

Ruang lingkup permasalahan yang diangkat yakni upaya memperkenalkan kembali olimpiade permainan tradisional Alimpaido yang tidak menarik dan kuno menjadi sebuah kegiatan yang bermanfaat dan menarik untuk diikuti. Pelaksanaan kegiatan Alimpaido ditujukan bagi masyarakat kalangan menengah dan menengah ke atas di beberapa kabupaten atau kotamadya di wilayah Jawa Barat. Target *user* dari kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja dengan rentang usia tujuh sampai dengan lima belas

tahun yakni siswa sekolah dasar sebagai target primer dan siswa sekolah menengah pertama sebagai target sekunder.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yang hendak dicapai berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan pengertian dan pemahaman akan pentingnya nilai-nilai kebersamaan dalam permainan tradisional kepada masyarakat melalui *event* permainan tradisional Alimpaído yang dapat menjadi tradisi yang lestari.
2. Untuk merancang strategi pencitraan dan mempromosikan Alimpaído sebagai kegiatan atau acara yang menarik untuk diikuti melalui *branding*.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Sumber dan teknik pengumpulan data pada tugas akhir ini dibagi menjadi sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara terhadap Komunitas Hong sebagai pengagas acara Alimpaído untuk mendapatkan data mengenai permainan tradisional, sedangkan data sekunder diperoleh dari beberapa literatur dan media interaktif melalui internet untuk mendapatkan data mengenai teori yang akan dipergunakan

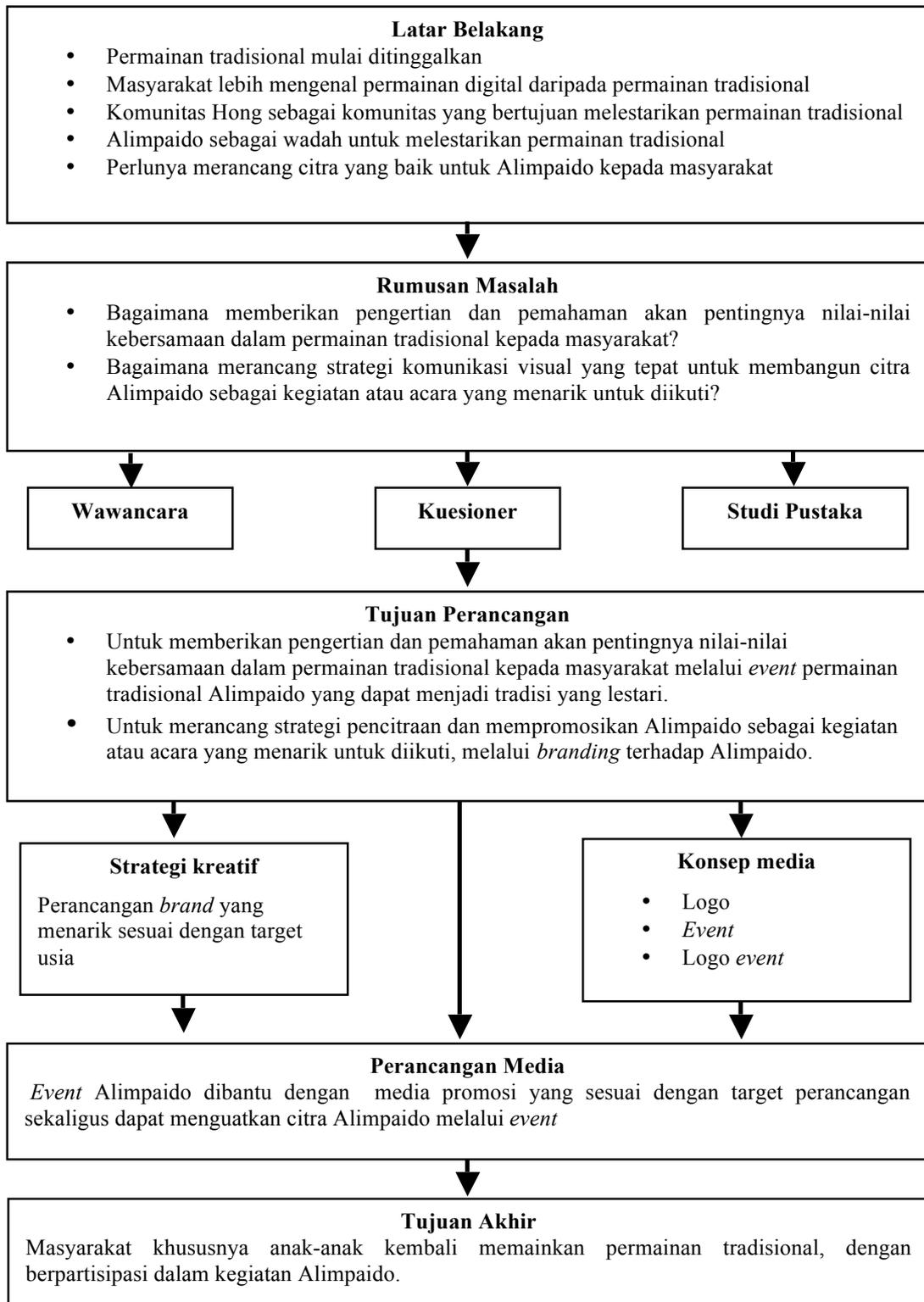
Berdasarkan keperluan pengumpulan data yang diperlukan, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara  
Dilakukan secara terstruktur terhadap Kang Cecep, staf Komunitas Hong untuk mendapatkan informasi mengenai Komunitas Hong, permainan tradisional, Alimpiado dan posisi permainan tradisional di mata masyarakat Kota Bandung.
2. Studi Pustaka  
Dikaji dari beberapa buku dan internet untuk mendapatkan informasi mengenai definisi nasionalisme, definisi dan peran permainan, definisi peran *branding*, dan pelaksanaan Alimpaído terdahulu.

### 3. Kuesioner

Dilakukan melalui penyebaran angket kepada target untuk mengetahui posisi permainan tradisional di mata masyarakat Kota Bandung.

## 1.5 Skema Perancangan



**Gambar 1.1** Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2014)