

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman globalisasi seni dan budaya sekarang, semakin banyak permainan-permainan yang menarik, unik, dan canggih. Sedangkan permainan kartu semakin lama akan semakin ditinggalkan oleh masyarakat dengan kehadirannya permainan pada *gadget*. Tetapi kartu Ceki yang sudah ada sejak dulu, kurang diketahui keberadaannya. Permainan kartu dari Tionghoa yang terkenal hanyalah *Mahjong* dan *Domino*, sedangkan ada jenis permainan kartu lain yang juga sama terkenalnya di kalangan wanita-wanita Tionghoa (Nyonya) di zamannya, yaitu kartu Ceki. Ceki (baca : *cherki*), koa atau pei ialah sejenis permainan kartu yang merupakan kegiatan permainan kartu tradisional suku Peranakan, khususnya kaum wanita (Nyonya), tetapi turut digemari oleh kaum-kaum lain di Indonesia, Singapura dan Malaysia.



Gambar 1 : Foto Warga Yogyakarta dan Tionghoa
(Sumber : [http://surabayapagi.com/index.php?read=Dolanan-Kartu
Ceki;3e0d46b0e011cb86a42ee9eb9d63e744](http://surabayapagi.com/index.php?read=Dolanan-Kartu+Ceki;3e0d46b0e011cb86a42ee9eb9d63e744))

Kartu Ceki merupakan sebuah permainan kartu yang banyak dimainkan oleh masyarakat Yogyakarta dan juga Tionghoa di Yogyakarta. Kartu ini sudah ada

sekitar tahun 1910. Selain media permainan, kartu Ceki juga bisa digunakan untuk meramal. Kartu Ceki juga biasa disebut kartu Nyonya, Lintrik, dan juga kartu Unyik. Pada zaman sekarang, permainan ceki sudah mulai redup di Malaysia dan Singapura, tetapi masih cukup giat di daerah tertentu di Indonesia. Misalnya saja di Kota Surabaya, permainan ini sudah menjadi tradisi turun temurun warga Surabaya dan sekitarnya. Bila mengadakan pesta, pada malam harinya tidak lengkap bila tidak ada sekumpulan pria yang bermain kartu hingga subuh. Tetapi permainan ini pertama kali masuk ke Indonesia dan pertama kali dimainkan serta dikenal adalah oleh masyarakat Yogyakarta.

Permainan ini dulunya menjadi primadona karena unik. Keunikannya yaitu pada setiap kartu menampilkan angka-angka dan aneka gambar berpola, dan juga memiliki masing-masing tiga versi mulai dari angka dua sampai sembilan dan enam versi 'raja' dengan nomor urut satu. Permainan kartu Ceki terdiri dari dua setengah set kartu. Masing-masing set terdiri dari 60 lembar dan dibagi 30 gambar berpola atau biasa disebut bunga. Gambar pola atau bunga ini digambar dengan cara penyederhanaan bentuk dan dibuat seperti simbol-simbol bergaya abstrak.

Masalah ini diangkat sebagai topik Tugas Akhir karena banyaknya generasi muda Tionghoa Peranakan sendiri pun kurang mengetahui keberadaan permainan ini. Hanya lansia/kakek nenek yang mengetahui adanya permainan tersebut.

Masa anak-anak dan remaja adalah saat yang tepat untuk mulai mengenal dan menanamkan rasa cinta terhadap ragam seni dan budaya di Indonesia, terutama seni dan budaya Tionghoa peranakan. Cara yang tepat untuk mengenalkannya adalah dengan mempromosikan seni dan budaya yang dinilai hilang dan membuatnya menjadi lebih menarik dari sebelumnya dengan menggunakan gaya yang baru.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan gejala fenomena cuplikan data dan fakta yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, berikut ini akan dikemukakan dan diidentifikasi permasalahan yang muncul dari fakta yang diperoleh dari lapangan.

1.2.1 Permasalahan

- a. Kebanyakan masyarakat tidak peduli dan enggan untuk mencari tahu tentang seni dan budaya Tionghoa Peranakan yang sudah semakin menghilang. Ini disebabkan banyak pengaruh dari Barat.
- b. Diperlukan juga komunikasi visual yang kreatif pada kartu Ceki agar tidak kalah menarik dengan kartu-kartu lain atau permainan pada *gadget* sekarang.
- c. Zaman modern seperti ini, para orang tua terutama lansia, sudah tidak bisa lagi mengikuti perubahan zaman yang semakin modern dan maju dalam hal *gadget* ataupun elektronik.
- d. Bagaimana cara memperkenalkan kartu ceki pada pemain muda?
- e. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian dan juga mengubah pola pikir generasi muda terhadap permainan kartu Ceki?
- f. Bagaimana mengaplikasikan konsep kreatif, konsep komunikasi, dan konsep media untuk menyosialkan dan mengomunikasikan penggunaan bahan dari kreativitas bermain kartu Ceki, material, dan karakter kekhasan karakter seperti apa yang paling tepat untuk komunikasinya?

1.2.2 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dikerjakan adalah pembuatan dan pendesainan *cardgame* mengenai simbol-simbol kartu Ceki.

Waktu pengerjaan dimulai dari bulan Agustus 2014 sampai Desember 2014. Area pengerjaan tugas akhir adalah Yogyakarta. Dengan target utama adalah remaja berusia 12-20 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Yang akan dikerjakan untuk *cardgame* ini adalah membuat ilustrasi dengan gaya yang berbeda, papan *boardgame*, buku panduan bermain, *cardgame*, *cover game*, logo, poster, x-banner, dan *packaging*.

1.3 Tujuan Perancangan

Bedasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dibatasi dan dirumuskan dalam rumusan masalah di atas, berikut ini akan dipaparkan dan dikemukakan garis-garis

besar hasil pokok yg ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut :

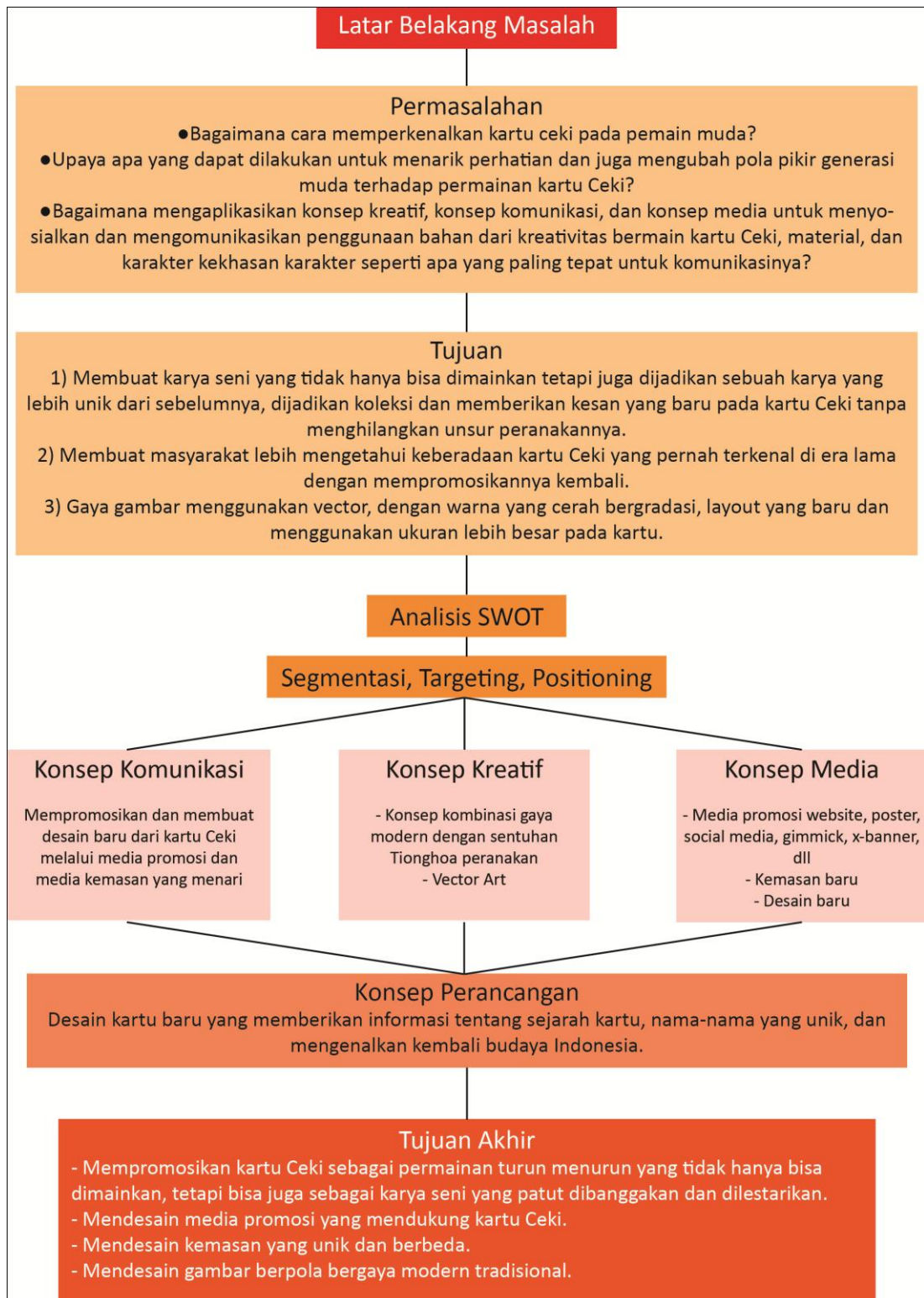
- 1) Membuat karya seni yang tidak hanya bisa dimainkan tetapi juga dijadikan sebuah karya yang lebih unik dari sebelumnya, dijadikan koleksi dan memberikan kesan yang baru pada kartu Ceki tanpa menghilangkan unsur peranannya.
- 2) Membuat masyarakat lebih mengetahui keberadaan kartu Ceki yang pernah terkenal di era lama dengan mempromosikannya kembali.
- 3) Gaya gambar menggunakan vector, dengan warna yang cerah bergradasi, *layout* yang baru dan menggunakan ukuran lebih besar pada kartu.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data dan sumber yang diperoleh untuk menciptakan rancangan dan penyusunan laporan ini

- a. Observasi, mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap para pemain senior di Jl. Gang Gledek, Kampung Cengklong, Kec.Duri Kosambi, RT 23/RW 12, Tangerang
- b. Wawancara, secara langsung dengan pemain senior di Bandung dan juga di Tangerang.
- c. Pembagian angket *online* pada remaja usia 12-20 tahun.
- d. Pencarian data dan artikel dengan studi pustaka.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.2 Skema Perancangan