

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini, identitas bangsa Indonesia semakin terpuruk / hilang karena dengan semakin berkembangnya teknologi dan pengaruh dari luar negeri, maka nilai – nilai budaya Indonesia semakin tidak dikenal orang. Ditandai dengan gaya hidup yang sudah serba modern, yang semakin lama semakin individualistis dan kebersamaan masyarakatnya tidak terlalu tinggi. Indonesia memiliki banyak aspek yang dapat dijadikan identitas bangsa, diantaranya batik, tari – tarian daerah, mainan tradisional, dan alat musik daerah. Diantara sekian banyak aspek tersebut, masih saja belum ada yang secara penuh dapat mencirikan identitas bangsa. Dengan demikian peran serta masyarakat untuk dapat terus mengembangkan dan melestarikan aspek – aspek tersebut sangat dirasakan perlu. Kita dapat memulainya dari hal yang sangat sederhana seperti bermain.

Mainan adalah salah satu alat yang digunakan untuk bermain. Apa yang akan terjadi ketika tidak ada mainan?? Sebagian besar orang merasa mereka perlu bermain untuk berbagai alasan, entah itu hanya sekedar sarana untuk menenangkan pikiran, membuat perasaan *rileks*, atau menjadi sebuah kegemaran. Terdapat beberapa jenis mainan yang ada, dan dapat dikelompokkan menjadi mainan tradisional dan mainan modern.

Mainan tradisional adalah mainan yang dimainkan secara sederhana oleh beberapa orang atau lebih dan merupakan salah satu warisan leluhur kita pada zaman dahulu sebagai warisan budaya yang sangat berharga. Banyak manfaat dan kegunaan dari mainan tradisional, sehingga hal itu dapat menjadi suatu ciri khas tersendiri dari mainan tradisional itu. Terdapat macam – macam mainan tradisional yang ada di tanah air kita, seperti congklak, gasing, kelereng, layang – layang, dan masih ada banyak lagi.

Mainan modern adalah mainan yang telah menggunakan teknologi, dan dapat dimainkan secara individual baik yang di tempat atau yang dapat dibawa – bawa. Dari mainan modern ini, anak – anak akan semakin melupakan mainan tradisional

yang dahulu sering dimainkan dan menjadikan kegiatan mereka terbatas oleh permainan modern tersebut.

Menurut A. Spenser, kegiatan jasmani manusia dalam bentuk permainan merupakan penyaluran kelebihan energi syarafnya. Dengan begitu, pengenalan identitas bangsa dapat dimulai dari mainan tradisional. Pada masa sekarang sudah sangat jarang kita melihat anak – anak yang sedang memainkan mainan tradisional, itu diakibatkan banyaknya pengaruh luar yang masuk dalam diri anak tersebut. Dalam proses perkembangan seorang anak, hal yang ia terima lebih dahulu akan membuatnya lebih mudah menerima. Oleh karena itu pengenalan mainan tradisional pada generasi muda dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam pembangunan pribadi seseorang semenjak usia kanak – kanak, sehingga seiring berjalannya waktu mainan tradisional dapat menjadi identitas bangsa yang dapat dibanggakan oleh bangsa Indonesia. Ketika seorang anak bermain mainan tradisional, mereka secara tidak sadar telah belajar banyak hal yang tidak akan mereka dapat dari mainan modern dan pendidikan formal lainnya.

Pengaruh teknologi yang semakin lama semakin modern dan lebih berorientasi ke barat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sekarang. Terlebih generasi muda sekarang kurang menyukai segala sesuatu yang berbau tradisional. Mereka merasa malu jika memainkan mainan tradisional. Juga orang tua yang memiliki anak pun jarang sekali memberikan mainan tradisional untuk anak-anaknya. Sehingga lama kelamaan kebudayaan mainan ini sudah mulai terlupakan oleh masyarakat modern sekarang ini dan bahkan sudah terlupakan karena tergantikan oleh mainan – mainan modern.

Di sini peran desainer komunikasi visual adalah mempromosikan kembali mainan tradisional kepada masyarakat agar mainan – mainan tersebut dapat muncul dan menjadi populer kembali di kalangan masyarakat. Sehingga mainan tradisional tidak kalah seru dengan mainan modern saat ini. Pentingnya mainan tradisional dalam melatih anak untuk dapat belajar mengenai banyak hal yang baik merupakan salah satu acuan yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mempromosikan kembali mainan tradisional ke dalam sebuah kemasan yang praktis dan terjangkau juga dengan memasukkan mainan – mainan tradisional tersebut ke dalam pendidikan

anak – anak membuat anak – anak secara tidak sadar mulai menyukai dan memainkan mainan tradisional tersebut.

Anak – anak tidak terlalu mempermasalahakan permainan apa yang mereka mainkan, entah itu mainan tradisional atau modern. Asalkan bisa bermain mereka akan senang dan gembira. Untuk itulah perlunya permainan yang dapat mengajak anak belajar untuk saling berbagi, dan bersosialisasi dengan teman sekitarnya yaitu dengan mainan tradisional.

1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1. Permasalahan

- Bagaimana membangkitkan kembali nilai budaya yang semakin menurun?
- Bagaimana cara memperkenalkan kembali mainan tradisioanal sebagai identitas bangsa kepada generasi muda?
- Bagaimana strategi marketing yang tepat untuk mempromosikan mainan tradisional sehingga mainan tradisional dapat menjadi salah satu identitas bangsa?

1.2.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup yang dipilih penulis dalam proses perancangan ini adalah membatasi masalah dengan lebih terfokus pada kemasan dan promosi mainan tradisional sebagai sarana untuk membangkitkan nilai kecintaan pada tanah air melalui pendidikan anak.

1.3. Tujuan Perancangan

Menjabarkan cara memperkenalkan mainan tradisional pada generasi muda sehingga dapat diterima kembali sebagai alat untuk membangun identitas bangsa bagi masyarakat lokal dan internasional.

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1. Sumber Data

Dalam proses pemecahan masalah penulis mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan nara sumber, kuosioner tentang mainan tradisional di mata masyarakat, juga studi literatur dan internet untuk mendapatkan data tentang mainan tradisional dan teori – teori yang menunjang untuk pemecahan masalah.

1.4.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pemecahan masalah teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan mendapatkan data tentang mainan tradisional, wawancara, kuosioner, dan mendapatkan teori – teori tentang promosi, kemasan, buku – buku, serta mencari mainannya serta perangkat permainan dan juga internet.

1.5. Skema Perancangan

Dalam Bab I yaitu Bab Pendahuluan, penulis menguraikan latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, dan skema perancangan.

Dalam Bab II yaitu Bab Landasan Teori, penulis memperkenalkan teori teori tentang kemasan, identitas negara, mainan tradisional, DKV, dan promosi melalui berbagai media.

Dalam Bab III yaitu Bab Data dan Analisis Masalah, penulis menguraikan data dan fakta tentang mainan tradisional serta analisis terhadap mainan tradisional serta kemasan dan promosi terhadap produk mainan tradisional yang sudah agak terlupakan oleh masyarakat sekarang.

Dalam Bab IV yaitu Bab Pemecahan Masalah, penulis menguraikan konsep – konsep yang kreatif dan hasil - hasil karya visual tentang promosi serta kemasan mainan tradisional.

Dalam Bab V yaitu Bab Penutup, penulis merangkum hasil – hasil penelitian dan memberikan saran atas penelitian yang telah dilakukan.

Kerangka Berpikir

