

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang Permasalahan.

Negara Indonesia adalah salah satu negara yang kaya didalam hal budaya, keragaman budaya yang ada di Indonesia merupakan tradisi dari warisan leluhur yang telah diwariskan secara turun-temurun dari tiap-tiap generasi. Maka dari itu sudah merupakan kewajiban bagi setiap insan untuk melestarikan tiap-tiap kebudayaan yang telah diwariskan sebelumnya.

”Permainan Rakyat” merupakan salah satu warisan kebudayaan yang harus dilestarikan. Secara khusus daerah Jawa Barat memiliki banyak sekali warisan permainan tradisional yang telah menjadi kebudayaan didalam masyarakat dan sampai sekarang masih banyak permainan tradisional yang dapat ditemui dikehidupan modern yang biasa dimainkan oleh anak-anak.

Hal yang cukup menyedihkan yang terjadi pada kehidupan nyata adalah banyak orang sudah meninggalkan dan tidak memainkan lagi permainan rakyat. Permainan rakyat tergantikan oleh permainan modern, baik itu mainan massal yang telah beredar dipasaran dan juga mainan elektronik berupa permainan video games yang lebih banyak dimainkan oleh anak-anak zaman kini. Hal utama yang memicu terjadinya hal tersebut adalah arus global yang terasa dikehidupan bermasyarakat, arus global tidak sepenuhnya membawa dampak negatif. Dampak positif yang dibawa kedalam kehidupan adalah masyarakat dibantu oleh teknologi didalam membantu kehidupan sehari-hari, sedangkan dampak negatif yang dibawa oleh kemajuan teknologi modern tersebut, adalah masyarakat

kemudian menjadi tergantung oleh teknologi tersebut sehingga melalui teknologi masyarakat menginginkan segala suatu menjadi praktis.

Permainan Rakyat tidak hanya ada untuk sebatas kesenangan saja, akan tetapi sebenarnya permainan rakyat memiliki banyak kelebihan yang tidak terkandung didalam permainan modern. Kelebihan yang terdapat didalam permainan rakyat antara lain; menanamkan nilai filosofis, kebersamaan, sikap lapang dada, saling menghargai, keagamaan, bahkan juga melatih psikomotorik serta kognisi terhadap lingkungan sekitar. Permainan rakyat merupakan permainan yang kreatif, dimana kebanyakan permainan rakyat terbuat dari bahan alami yang terdapat pada lingkungan sekitar, seperti halnya memanfaatkan dedaunan dan batang pohon sebagai bahan bakunya. Selain tidak berbahaya jika dimainkan, juga melatih anak supaya lebih kreatif. Adapun juga permainan rakyat yang bersifat massal memiliki kelebihan didalam nilai pergaulan dan keakraban tiap anak, bahkan anak yang sudah bisa juga bisa saling mengajari permainan tersebut terhadap anak yang belum bisa memainkannya.

Pelestarian warisan kebudayaan berupa permainan rakyat yang berada didaerah Jawa Barat merupakan salah satu wujud sikap cinta terhadap negara Indonesia. Tujuan akhir didalam pelestarian permainan rakyat daerah Jawa Barat ini adalah didalam perancangan buku. Tidak bisa dipungkiri bahwa, memang zaman yang berkembang sekarang adalah zaman digital dimana orang-orang memilih segala sesuatu yang lebih praktis. Akan tetapi penulis melihat bahwa buku memiliki peranan penting untuk menyimpan data-data faktual mengenai warisan kebudayaan berupa permainan rakyat yang telah ada sebelumnya. Buku adalah media yang cukup praktis, dimana dengan melihat buku orang-orang akan

langsung melihat kepada pokok bahasan yang akan dituju, tidak seperti media digital lainnya yang memerlukan alat-alat tambahan dan memerlukan proses lanjutan lainnya.

1.2 . Permasalahan dan Ruang Lingkup.

Ditinggalkannya permainan tradisional menjadi permasalahan utama yang akan dibahas didalam topik ini, jika tidak segera disingkap dengan seksama maka lama kelamaan warisan budaya berupa permainan rakyat di Jawa Barat akan hilang. Permainan rakyat di daerah Jawa Barat perlu dilestarikan kepada generasi yang lebih muda supaya tetap lestari dan hal ini merupakan kewajiban para generasi yang lebih tua sebagai pengemban kewajiban.

Permainan tradisional belum banyak memiliki bentuk dokumentasi yang lebih jelas dan terperinci mengenai aturan-aturan dan cara untuk bermainnya. Bagaimana peranan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) didalam rangka pemecahan masalah pelestarian permainan tradisional ini ? Pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penyampaian pesan adalah melalui penggunaan media fotografi sebagai media dokumentasi untuk menciptakan visual dari permainan tradisional tersebut. Selanjutnya visual-visual yang berasal fotografi tersebut akan dilengkapi dengan Desain Grafis untuk lebih menguatkan pesannya. Fotografi dan Desain Grafis yang telah ada akan diaplikasikan kedalam bentuk sebuah buku sehingga memiliki alur cerita yang bersifat naratif sehingga tercipta komunikasi yang menarik.

Batasan-batasan pelestarian permainan rakyat ini mengambil daerah permainan tradisional sebelumnya telah berkembang di Jawa Barat. Jenis

permainan tradisional yang akan dibahas ada 10 macam, yang diantaranya terdiri dari 5 buah permainan rakyat yang menggunakan alat, sebagai salah satu contohnya adalah permainan "Empet-empetan", jenis mainan alat musik yang berbunyi seperti terompet dan dibuat dari bahan alami yaitu tumbuh-tumbuhan dengan tujuan melatih keterampilan dan kreatifitas, serta permainan lainnya. Contoh 5 permainan rakyat lainnya diambil dari jenis permainan yang dimainkan secara massal (memerlukan sekurang-kurangnya 5 orang pemain), sebagai salah satu contohnya adalah, permainan "Paciwit-paciwit Lutung", yang mengandung nilai filosofis untuk menanamkan nilai untuk sama-sama merasakan penderitaan yang dialami sesama.

Dari permasalahan dan ruang lingkup yang telah dijelaskan diatas, muncul kesimpulan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk melestarikan permainan rakyat ?
2. Bagaimana cara untuk memperkenalkan nilai-nilai filosofis yang terkandung didalam permainan rakyat ?
3. Bagaimana cara untuk menanamkan rasa mencintai kebudayaan sendiri, khususnya untuk mencintai permainan rakyat ?
- 4.

1.3 . Tujuan Perancangan.

Pelestarian Permainan Rakyat Jawa Barat melalui perancangan buku "Ulin Yu!" memiliki tujuan antara lain ;

1. Untuk melestarikan permainan rakyat Jawa Barat melalui media Fotografi sebagai wujud pelestarian kebudayaan nusantara Indonesia & dokumentasi aset budaya bangsa.

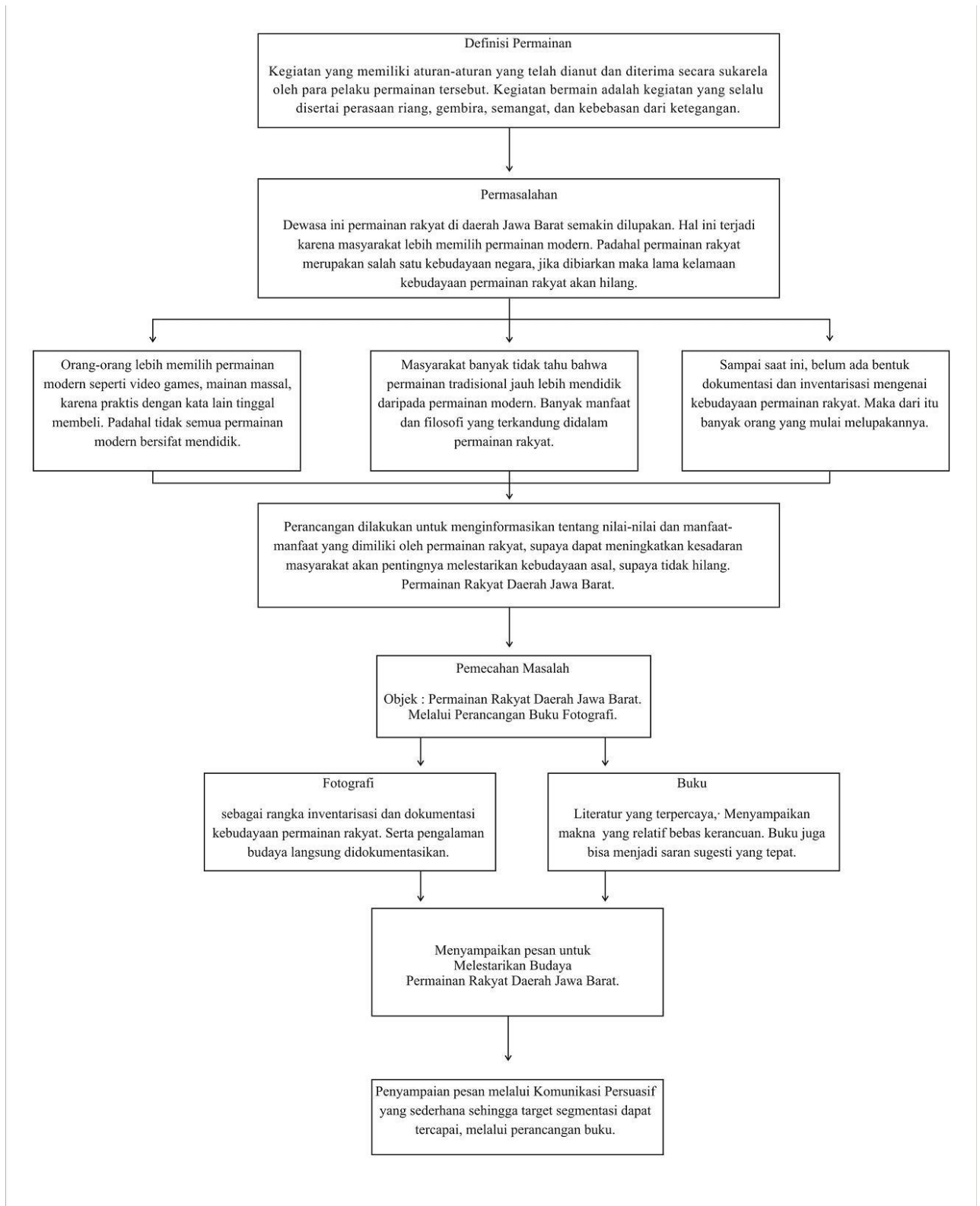
2. Memperkenalkan nilai-nilai filosofis yang terkandung didalam permainan rakyat yang tidak dimiliki oleh permainan modern.
3. Memupuk kepedulian masyarakat untuk melestarikan permainan rakyat melalui perancangan buku sebagai salah satu wujud kecintaan terhadap tanah air.

1.4 . Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.

Data-data yang diperoleh guna menciptakan rancangan-rancangan dan penysunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi;

1. Observasi, mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang memiliki hubungan dengan tema kampanye, serta manfaatnya.
2. Wawancara, secara langsung terhadap pakar kebudayaan yang bersangkutan dengan melestarikan permainan rakyat tradisional daerah Jawa Barat.
3. Pengunduhan data-data terkait melalui media nirkabel Internet.
4. Perolehan data melalui Forum, didalam hal ini data diperoleh dari forum komunitas permainan rakyat ”Hong ”.

1.5 . Skema Perancangan.



Gambar 1.1, Skema Perancangan.