

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai macam budaya. Kebudayaan ini haruslah dilestarikan dan dijaga, karena merupakan warisan yang telah diwariskan turun-temurun oleh bangsa Indonesia dari tiap-tiap generasi yang ada sebelumnya.

Permainan rakyat atau permainan tradisional pun merupakan salah satu bagian dari warisan budaya yang harus kita lestarikan dan dijaga keberadaannya.

Namun, permainan tradisional ini semakin tersisihkan keberadaannya. Banyak orang yang sudah meninggalkan dan tidak memainkan permainan-permainan tradisional ini. Permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern, baik yang mainan massal yang sudah beredar di pasaran ataupun permainan elektronik seperti *video game* yang dimainkan oleh anak-anak masa kini.

Permainan tradisional, merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak di masa lalu yang memanfaatkan segala alat dan fasilitas yang diberikan alam. Dibuat dengan sangat sederhana, namun sarat muatan filosofi dan ajaran positif di baliknya.

Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam permainan sesuai dengan yang tipe permainan yang diinginkan oleh anak-anak. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain. Selain itu juga permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu. Beberapa permainan tradisional tidak sekadar menghilangkan stres anak atau

membuat fokus dalam pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Permainan tradisional ada yang menggunakan alat bantu ada juga yang tidak. Biasanya untuk permainan tradisional yang tidak menggunakan alat bantu, anak-anak akan berkumpul bersama dan menyanyikan lagu-lagu *kaulinan* atau permainan, sambil bernyanyi mereka akan bermain sesuai dengan lagu-lagu permainan tersebut. Lagu-lagu permainan tradisional ini memiliki makna dan nilai-nilai filosofis akan kehidupan dan lingkungan alam sekitar yang dapat diajarkan kepada anak-anak. Selain tidak menghabiskan biaya yang mahal, permainan tradisional dapat menjadi momen untuk lebih dekat lagi dengan sesama anak-anak.

Permainan dapat mengajarkan sosialisasi, mengatasi kesepian, mengatur keseimbangan otak, bekerja sama, dan mengenal lingkungan hidup sekitar. Permainan tradisional, tidak hanya melatih otak, tetapi juga dapat melatih sosialisasi, rasa, dan emosi. Inilah yang tidak dapat diajarkan oleh permainan modern saat ini. Misalnya saja, dalam bermain *PlayStation* (PS) anak-anak kebanyakan hanya bermain seorang diri atau paling banyak hanya berdua, maka anak-anak tidak belajar untuk bersosialisasi dan bekerjasama. Selain itu juga permainan ini dapat meningkatkan *egoisme* anak-anak. Permainan ini juga tidak memperkenalkan anak-anak akan lingkungannya karena mereka hanya bermain di dalam rumah saja. Permainan modern banyak yang melatih kreatifitas, tetapi permainan tradisional diciptakan untuk melatih *psikomotorik*, *psikologis*, dan hal-hal lain dalam diri manusia. Dalam memainkan permainan tradisional ini, anak-anak akan mendapatkan sesuatu baik dari kelompok bermainnya ataupun dari permainan itu sendiri.

Maka dari itu, dibutuhkan suatu media yang dapat memperkenalkan permainan-permainan tradisional ini kepada generasi muda, dengan metode yang menarik bagi anak-anak jaman sekarang. Misalnya saja, lagu permainan atau *kaulinan* 'oray-orayan' yang dibuat menjadi sebuah cerita yang menarik (baik dari jalan cerita, eksplorasi desain, ataupun eksplorasi medianya), kemudian dibukukan menjadi sebuah buku cerita interaktif yang diminati oleh anak.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Permasalahan yang akan dibahas adalah:

- Bagaimana merancang *book design* yang dapat memperkenalkan lagu-lagu dan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam permainan tradisional khususnya lagu-lagu *kaulinan sunda* kepada anak-anak masa kini sehingga permainan tradisional ini bisa tetap lestari?
- Bagaimana caranya merancang *book design* agar dapat menarik minat anak-anak, sehingga mereka senang dan tertarik untuk membacanya?

Permainan tradisional yang sudah semakin ditinggalkan oleh anak-anak saat ini adalah masalah utama yang akan dibahas dalam topik ini. Permainan tradisional ini perlu dilestarikan, sudah merupakan kewajiban para generasi yang lebih tua untuk memperkenalkannya kepada generasi yang lebih muda.

Batasan-batasan yang akan dibahas dalam topik ini adalah permainan tradisional Jawa Barat (Sunda), khususnya permainan-permainan yang hanya memiliki lagu-lagu pengantar permainan (*kakawihan*) saja. Lagu-lagu permainan yang akan dibahas ada 12 buah.

1.3 Tujuan Perancangan

- Untuk memperkenalkan lagu-lagu dan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam permainan tradisional kepada anak-anak masa kini, maka harus banyak melakukan eksplorasi baik dalam hal desain, media ataupun hal lainnya, sehingga anak tersebut menjadi tertarik. Misalnya dengan membuat buku cerita menarik yang dapat memperkenalkan lagu-lagu dan nilai-nilai filosofis permainan tradisional kepada anak-anak. Dengan adanya media ini, maka permainan tradisional ini akan dapat dikenal kembali dan dilestarikan.
- Untuk menarik minat anak-anak agar merasa senang membaca buku permainan tradisional tersebut, dapat dibuat dengan alur cerita, gaya bahasa, kemasan, dan ilustrasi

yang tepat dan menarik, sehingga buku ini mampu berdialog dan berkomunikasi dengan anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam penyusunan laporan ini diperoleh dari:

- Observasi, dengan melakukan pengamatan secara langsung ke tempat-tempat yang berhubungan. Observasi yang dilakukan adalah mengamati secara langsung apa saja kegiatan anggota komunitas Hong, bagaimana permainan tradisional itu dimainkan, bagaimana reaksi anak-anak saat memainkannya. Selain itu juga, dilakukan pengamatan terhadap anak-anak yang terbiasa dengan permainan modern. Kemudian juga observasi ke SDK BPK Penabur 1 Bandung.
- Wawancara, kepada orang yang berperan aktif dalam melestarikan permainan tradisional, yaitu anggota komunitas Hong. Selain itu juga melakukan wawancara kepada orang tua yang memiliki anak-anak, dan kepada beberapa orang lainnya yang berhubungan.
- Kuisisioner, untuk mengetahui permainan apakah yang paling sering mereka mainkan, untuk mengetahui apakah anak-anak dan orang tua berniat untuk memiliki buku yang dapat mengajarkan permainan tradisional. Kuisisioner ini dibagikan kepada 50 orang anak-anak SD kelas satu hingga kelas enam dan kepada 50 orang tua murid dari berbagai sekolah dasar di Bandung.
- Literatur, dari buku-buku dan internet yang berhubungan. Baik yang membahas tentang *book design*, *typografi*, *layout*, psikologi, dan sebagainya.
- Perolehan data melalui forum Komunitas Hong yang peduli dan melestarikan permainan tradisional anak-anak Indonesia, khususnya daerah Jawa Barat.

1.5 SkemaPerancangan

