

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keragaman budaya atau *cultural diversity* adalah kekayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut. Dengan jumlah penduduk 200 juta orang di mana mereka tinggal tersebar di pulau-pulau di Indonesia. Mereka juga mendiami dalam wilayah dengan kondisi geografis yang bervariasi. Mulai dari pegunungan, tepian hutan, pesisir, dataran rendah, pedesaan, hingga perkotaan. Hal ini juga berkaitan dengan tingkat peradaban kelompok-kelompok suku bangsa dan masyarakat di Indonesia yang berbeda. Pertemuan-pertemuan dengan kebudayaan luar juga mempengaruhi proses asimilasi kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga menambah ragamnya jenis kebudayaan yang ada di Indonesia. Kemudian juga berkembang dan meluasnya agama-agama besar di Indonesia turut mendukung perkembangan kebudayaan Indonesia sehingga mencerminkan kebudayaan agama tertentu. Bisa dikatakan bahwa Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman budaya atau tingkat heterogenitasnya yang tinggi. Tidak saja keanekaragaman budaya kelompok sukubangsa namun juga keanekaragaman budaya dalam konteks peradaban, tradisional hingga ke modern, dan kewilayahan.

Suku Sunda merupakan salah satu suku bangsa terbesar kedua di Indonesia setelah Jawa. Kata Sunda artinya Bagus/ Baik/ Putih/ Bersih/ Cemerlang, segala sesuatu yang mengandung unsur kebaikan, orang Sunda diyakini memiliki etos/ watak/ karakter Kasundaan sebagai jalan menuju keutamaan hidup. Watak / karakter Sunda yang dimaksud adalah *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), dan *pinter* (pandai/ cerdas) yang sudah ada sejak zaman Salaka Nagara tahun 150 sampai ke Sumedang Larang Abad ke- 17, telah membawa kemakmuran dan kesejahteraan lebih dari 1000 tahun. Sunda merupakan kebudayaan masyarakat yang tinggal di wilayah barat pulau Jawa dengan berjalannya waktu telah tersebar ke berbagai penjuru dunia. Sebagai suatu

suku, bangsa Sunda merupakan cikal bakal berdirinya peradaban di Nusantara, dimulai dengan berdirinya kerajaan tertua di Indonesia, yakni Kerajaan Salakanagara dan Tarumanegara sampai ke Galuh Pakuan, Padjajaran, dan Sumedang Larang. Kerajaan Sunda merupakan kerajaan yang cinta damai, selama pemerintahannya tidak melakukan ekspansi untuk memperluas wilayah kekuasaannya. Keturunan Kerajaan Sunda telah melahirkan kerajaan-kerajaan besar di Nusantara di antaranya Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Majapahit, Kerajaan Mataram, Kerajaan Cirebon, Kerajaan Banten, dll. Sama halnya dengan suku bangsa lain, suku Sunda memiliki 7 unsur kebudayaan.

Salah satu unsur kebudayaan yang memiliki peranan paling penting ialah bahasa, tanpa bahasa, baik lisan, tulisan, maupun bahasa isyarat, manusia akan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi. Dengan kesenian manusia mampu memenuhi kebutuhan rekreasi atau mampu mengapresiasi perasaan seninya. Bahasa ibu (bahasa asli, bahasa pertama) secara harafiah *mothertongue* adalah bahasa pertama yang dipelajari seseorang. Dan orangnya disebut penutur asli dari bahasa tersebut. Biasanya seorang anak belajar dasar-dasar bahasa pertama mereka dari keluarga mereka. Semakin berkembangnya budaya asing di Indonesia, oleh sebab itu perlunya pelestarian bahasa ibu yang dalam hal ini saya masukan Bahasa Sunda karena dilihat dari latar belakang saya sebagai orang Sunda.

Masyarakat Suku Sunda pada umumnya sudah tidak memakai Bahasa Sunda, ini dikarenakan beberapa sebab. Di antaranya mereka merasa malu menggunakan Bahasa Sunda karena dianggap “kampungan” dan mereka berpikir bahwa bahasa asing lebih keren dipakai. Yang kedua dikarenakan Bahasa Sunda menggunakan kata yang sangat sulit yaitu melihat siapa yang diajak bicara. Misalnya kata makan, dalam Bahasa Sunda terdiri dari beberapa macam yaitu *neda*, *tuang*, *dahar*, dan *nyatu*. Ini tentu saja memusingkan karena jika salah penempatan pasti dianggap tidak sopan, maka dari itu dianggap susah.

Pengenalan bahasa daerah kepada generasi muda untuk mempelajari tentang pentingnya pelestarian kebudayaan Indonesia dapat didukung dengan ilmu desain komunikasi visual yang diterapkan pada pembuatan *board game*. *Board game* merupakan media permainan namun memiliki nilai edukasi. Dalam *board game*, terdapat suatu peraturan yang detail tapi tetap mudah diikuti, mekanisme permainan yang menantang logika dan menuntut adanya interaksi yang cukup sering antara para pemain.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

### 1.2.1 Permasalahan

- Bagaimana menarik minat remaja terhadap bahasa Sunda?
- Bagaimana merancang *board game* sebagai media penyampaian Bahasa Sunda untuk memberikan informasi secara menarik, efektif, sekaligus menyenangkan?

### 1.2.2 Ruang Lingkup

Perancangan *board game* dengan menggunakan tema mensosialisasikan Bahasa Sunda ini bertujuan sebagai tugas akhir MDKV 6. Dalam permainan *board game* terdiri dari papan permainan, kartu, dan alat penanda seperti token dan lain-lain.. Target utama adalah umur remaja dari 13-17 tahun karena terdapat 2 proses yang terjadi ketika pada masa remaja, yaitu proses individualisasi dan proses sosialisasi. Proses individualisasi adalah proses yang mencakup usaha-usaha seseorang individu dalam mencapai kemampuan untuk berdiri sendiri, terlepas dari perlindungan keluarga. Proses sosialisasi adalah proses yang meliputi usaha-usaha seseorang untuk hidup dalam hubungan dengan orang lain baik di dalam maupun di luar ikatan keluarga.

## 1.3 Tujuan Perancangan

- Menarik minat remaja terhadap bahasa Sunda.
- Merancang *board game* sebagai media penyampaian Bahasa Sunda untuk memberikan informasi secara menarik, efektif, sekaligus menyenangkan.

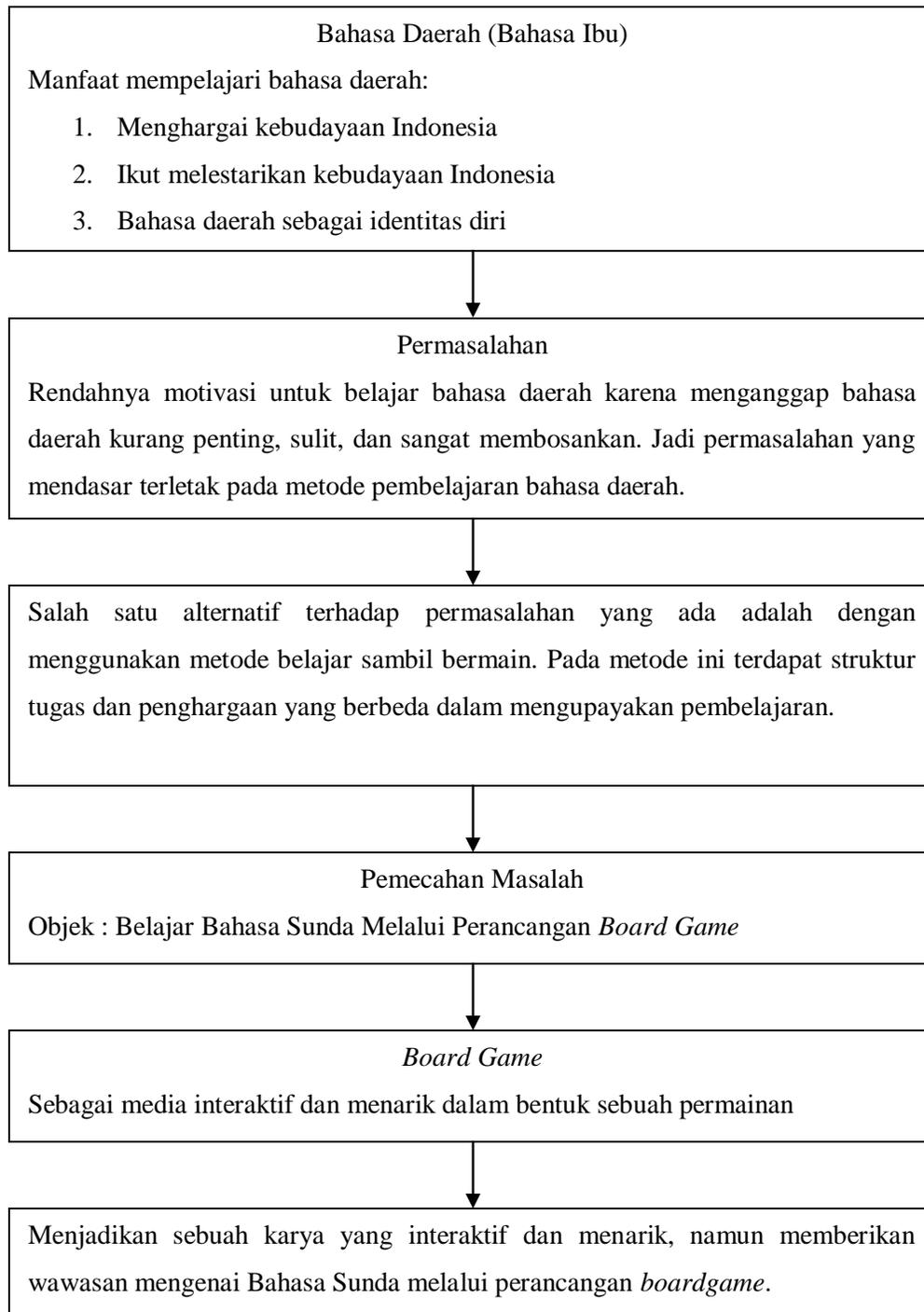
## 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi:

1. Observasi, mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan melakukan pengamatan yang berkaitan dengan tema manfaat dari mempelajari bahasa daerah dengan media *board game*.
2. Wawancara, secara langsung terhadap pakar dan pemain *board game* di lapangan.
3. Pengambilan data-data yang berkaitan dengan tema dengan menggunakan internet.
4. Kuesioner terhadap target market.

## 5. Studi Literatur.

## 1.5 Skema Perancangan



*Tabel 1.1 Skema Perancangan*

