

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan seni budaya. Keanekaragaman budaya, adat istiadat, bahasa, cerita rakyat, tarian rakyat, nyanyian rakyat, kesenian daerah, permainan rakyat tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Kebudayaan dan adat istiadat tersebut merupakan kekayaan bangsa yang sangat penting dan tak ternilai harganya. Kebudayaan tradisional merupakan kearifan lokal, citra dan identitas bangsa.

Permainan tradisional juga kebudayaan masyarakat lokal yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Mengenal, menjaga, dan melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu jenis kebudayaan lokal berarti juga mencintai budaya tradisional.

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan dimana masyarakat menjadi kurang peduli terhadap budaya tradisional. Seiring dengan kemunculan berbagai perangkat modern yang menyajikan beragam permainan digital, maka permainan tradisional pun semakin ditinggalkan. Yang lebih memprihatinkan ialah dimana beberapa diantara anak-anak pada zaman modern ini terkena candu permainan digital hingga rela memainkannya selama berjam-jam.

Segal & Segal (1985) menyatakan bahwa “Sebaiknya jumlah waktu bermain permainan digital dapat dibatasi.” Dan dalam bukunya, Reni Akbar – Hawadi (2001) mengatakan bahwa ”Kita perlu menyeimbangi permainan digital dengan permainan tradisional.”

Bagi seorang anak, bermain bukanlah sekedar hiburan untuk mencari kesenangan tapi juga sebuah kebutuhan untuk mengasah bakat dan membentuk karakter anak. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak tetapi juga mendidik anak untuk mempelajari proses pertemanan, belajar bekerjasama, mengenal alam sekitar, sekaligus mengenal budaya tradisional.

Kurangnya pemahaman para orang tua akan pentingnya permainan tradisional ini yang tampaknya menjadi penyebab mulai menghilangnya permainan tradisional di jaman modern ini. Bukan karena permainan tradisional tidak diminati oleh anak-anak, melainkan kurangnya data dan pengetahuan mereka akan permainan tradisional karena tidak dikenalkan oleh orang tua mereka.

Oleh karena itu, diperlukan adanya media alternatif yang dapat mengenalkan permainan tradisional beserta segala manfaatnya kepada masyarakat Indonesia, terutama pada keluarga (ayah, ibu, dan anak). Media buku ilustrasi permainan tradisional untuk anak adalah salah satu media alternatifnya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut ini akan dikemukakan dan dijabarkan rumusan masalah yang akan dipecahkan, dan ruang lingkup kajian yang dijadikan kerangka pikir dalam pembahasan.

1.2.1 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat dan dibahas ialah:

- Bagaimana caranya agar dapat memperkenalkan dan mengangkat kembali permainan tradisional melalui media buku ilustrasi anak?

1.2.2 Ruang Lingkup Kajian

Fokus penelitian lebih ke masalah permainan tradisional yang semakin berkurang eksistensinya, kurang dikenal oleh anak-anak, dan sering dipandang sebelah mata oleh orang tua. Permainan tradisional yang kaya akan kearifan lokal sehingga perlu dijaga, dilestarikan, dan dihindarkan dari kepunahan. Targetnya ialah masyarakat Indonesia, terutama anak-anak di daerah Jawa Barat.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dibatasi dan dirumuskan dalam masalah di atas, berikut ini ialah garis besar tujuan perancangannya:

- Memperkenalkan dan mengangkat kembali permainan tradisional melalui buku ilustrasi anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi literatur. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan terdapat dua kategori data yaitu data primer dan data sekunder.

1.4.1 Sumber Data Primer

Dalam penelitian ini digunakan data primer berupa hasil observasi dan pengamatan terhadap eksistensi permainan tradisional, juga mengamati kegemaran anak usia 10-12 tahun. Penyebaran sejumlah kuesioner pada orang tua siswa juga pada siswa SD. Wawancara dengan Cecep selaku Ketua Pakarangan Ulin Hong dari Komunitas Hong yakni sebuah komunitas yang mendedikasikan diri dalam pelestarian permainan tradisional. Topik wawancara membahas tentang permainan tradisional mulai dari keunggulannya, jenis-jenis permainan tradisional Jawa Barat, alasan atau penyebab kurangnya eksistensi permainan tradisional serta cara-cara untuk menyikapinya.

1.4.2 Sumber Data Sekunder

Dalam penelitian ini digunakan data sekunder berupa beberapa buah buku, yakni sebagai berikut:

- Buku yang berjudul “PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL” oleh Adi Kusrianto di diterbitkan oleh Penerbit Andi. Alasan pemilihan buku yang berjudul tersebut ialah karena penulis memerlukan informasi tentang teori-teori Desain Komunikasi Visual (DKV).
- Buku yang berjudul “DESAIN KOMUNIKASI VISUAL – TEORI DAN APLIKASI” oleh Rakhmat Supriyono di diterbitkan oleh Penerbit Andi.

Alasan pemilihan buku yang berjudul tersebut ialah karena penulis memerlukan informasi tentang teori-teori Desain Komunikasi Visual (DKV).

- Buku yang berjudul “PEMASARAN” oleh Lamb, Hair, dan McDaniel di diterbitkan oleh Salemba Empat.

Alasan pemilihan buku yang berjudul tersebut ialah karena penulis memerlukan informasi tentang teori-teori pemasaran dan promosi.

- Buku yang berjudul “100+ PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA” oleh A.Husna M diterbitkan oleh Penerbit Andi. Alasan pemilihan buku yang berjudul tersebut ialah karena penulis memerlukan informasi tentang jenis-jenis dan manfaat dari masing-masing permainan tradisional Indonesia.

- Buku yang berjudul “PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK” oleh Reni Akbar - Hawadi diterbitkan oleh Grasindo.

Alasan pemilihan buku yang berjudul tersebut ialah karena penulis memerlukan informasi tentang pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak.

1.5 Skema Perancangan

