

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dahulu, permainan tradisional cukup digemari karena memberikan kesan yang menyenangkan. Kesan menyenangkan ini sering dimanfaatkan orang zaman dahulu sebagai alat pengajaran untuk mendidik anak-anak. Salah satu manfaat dari permainan tradisional adalah membantu seseorang untuk bersosialisasi tidak hanya dengan usia sebaya tapi dengan orang yang lebih dewasa. Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan seseorang untuk tidak menjadi pribadi yang individualis dan bisa bekerja sama dengan orang lain.

Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional semakin jarang dimainkan karena kurangnya fasilitas seperti teman bermain dan lapangan untuk bermain. Alat-alat permainan tradisional juga semakin sulit ditemukan. Kurangnya fasilitas ini membuat anak-anak kurang mengenal tentang permainan tradisional yang sudah ada sejak lama.

Faktor yang dapat mendukung pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak adalah lokasi tempat mereka menuntut ilmu. Sekolah sangat berpengaruh dalam perkembangan anak-anak. Namun disayangkan, hal ini kurang diperhatikan oleh pihak sekolah dengan kurangnya program kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia.

Permainan tradisional Sunda merupakan salah satu budaya Indonesia yang harus dilestarikan dan diperkenalkan lagi kepada anak-anak karena selain menarik, permainan tradisional juga bisa memberikan nilai-nilai budaya yang mendidik dengan cara yang sederhana. Pada masa pertumbuhan, anak-anak bisa mendapatkan pendidikan dengan mudah melalui cara yang menyenangkan. Permainan tradisional juga bisa membantu anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Untuk melestarikan dan memperbesar minat anak-anak untuk kembali bermain permainan tradisional, penulis membuat “Perancangan Kampanye Melestarikan Permainan Tradisional Sunda untuk Pelajar SD di Kota Bandung” yang bertujuan untuk menjaga dan mengajak anak-anak untuk mengenal kembali permainan tradisional Sunda yang sudah jarang dimainkan melalui kegiatan-kegiatan sekolah.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dibahas, maka permasalahan yang berhubungan dengan topik yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melestarikan permainan tradisional Sunda kepada anak-anak usia sekolah dasar melalui kegiatan sekolah?
2. Bagaimana meningkatkan kesadaran pentingnya manfaat permainan tradisional dan meningkatkan rasa bangga terhadap permainan tradisional?

Ruang lingkup permasalahan meliputi pelestarian dan ajakan kepada anak-anak antara usia 7 sampai 12 tahun, sosial ekonomi menengah atas untuk mengenal kembali permainan tradisional Sunda di Jawa Barat.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai dari topik “Perancangan Kampanye Melestarikan Permainan Tradisional Sunda untuk Pelajar SD di Kota Bandung” adalah sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan sekolah ekstrakurikuler untuk menarik perhatian anak-anak usia sekolah dasar supaya mau memainkan permainan tradisional kembali.
2. Memberikan informasi tentang pentingnya permainan tradisional kepada anak-anak usia sekolah dasar dan meningkatkan rasa bangga terhadap permainan tradisional Sunda sebagai bagian dari pendidikan karakter.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dilakukan untuk memenuhi topik kampanye melestarikan permainan tradisional Sunda di tengah kemajuan teknologi meliputi sebagai berikut:

1. Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan secara langsung ke beberapa sekolah swasta di Bandung. Mengunjungi Komunitas Hong sebagai pakar permainan tradisional dan mengikuti *workshop* dari Komunitas Hong.

2. Wawancara

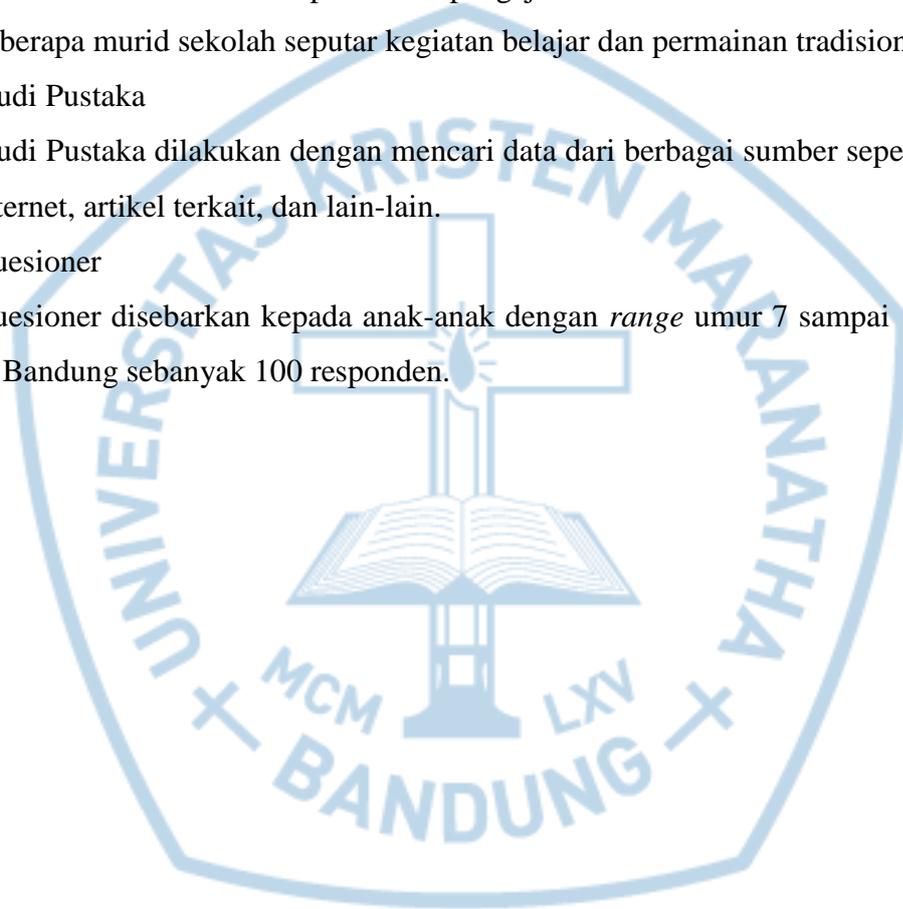
Wawancara dilakukan kepada staf pengajar sekolah swasta di Bandung dan beberapa murid sekolah seputar kegiatan belajar dan permainan tradisional.

3. Studi Pustaka

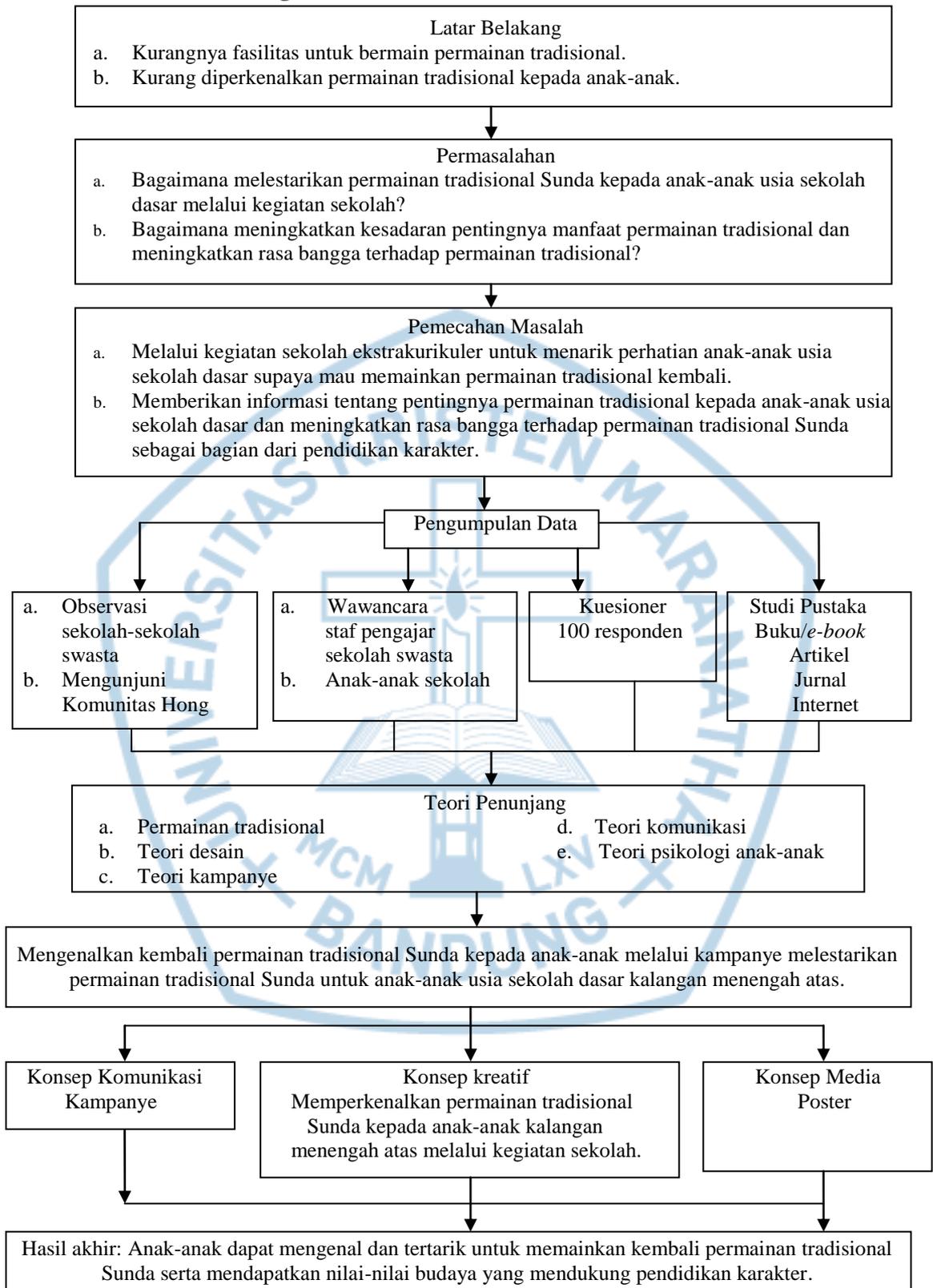
Studi Pustaka dilakukan dengan mencari data dari berbagai sumber seperti buku, internet, artikel terkait, dan lain-lain.

4. Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada anak-anak dengan *range* umur 7 sampai 12 tahun di Bandung sebanyak 100 responden.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Data Penulis, 2016)