

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan berasal dari kata “main” yang mengartikan melakukan sesuatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat maupun tidak. Bermain selalu dikaitkan dengan kegiatan anak, khususnya anak berumur 8-12 tahun. “Karena secara psikologis, umur 8-12 tahun adalah umur berkelompok, mulai adanya keterikatan dengan teman. Selain itu, umur ini dikatakan sebagai umur bermain. Permainan bisa dimainkan oleh perorangan maupun secara berkelompok”.¹ Jenis permainan, aturan main dan cara bermain tergantung kesepakatan pemain.

Menurut James Danandjaja (salah seorang pakar folklor) permainan tradisional atau permainan rakyat adalah kegiatan yang termasuk folklor, karena diperolehnya melalui warisan lisan.

Permainan rakyat di dunia ini, untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak, biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari dan lompat; atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahiran; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung, dan melempar batu ke suatu lubang tertentu; atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu (Brunvand, 1968:227).

Permainan tradisional ada di Jawa Barat sejak 1518 M, seperti disebutkan dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* tertulis “...*Hayang nyaho di pamaceuh ma: ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubangubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantar, ngadu nini; singsawatek (ka) ulinan mah empul tanya...*” (“...Bila ingin tahu permainan, seperti: *ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubangubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantar, ngadu nini*: segala macam permainan, tanyalah empul...”) (Saleh Danasamita, 1986: 83, 107).

¹ Menurut penulisan Rama Dwissa Wiana (Judul : Perancangan Game Galah Asin untuk memperkenalkan budaya tradisional Jawa Barat) Mahasiswa ITB.

Indonesia memiliki beragam suku dan kebudayaan, dan nama-nama permainan tradisional di setiap daerah juga berbeda-beda dan terus berkembang. Salah satunya permainan tradisional baru yang ada di Jawa Barat misalnya, *cing kup*, *engrang/jajangkungan*, *kelom batok*, *kelom awi*, *bebeletokan*, *angsretan*, *bedil jepret*, *bedil sorolok*, *mainan panggah*, *ketepel/bandring*, *gogolekan*, *golek kembang*, *empet-empetan*, *celempungan*, *sesengekan*, *kolecer*, *rorodaan*, *oray-orayan*, *prepet jengkol*, *boy-boyan*, dan sejenisnya.

Menurut kang Cecep Imansah, sebagai koordinator lapangan di komunitas HONG yaitu komunitas permainan tradisional yang berada di Bandung, ada 2 faktor peran penting sebagai ujung tombak untuk anak-anak SD di Bandung agar mengenal dan mengetahui permainan tradisional Jawa Barat, yaitu orang tua dan guru-guru SD di Bandung.

Kemudian beliau juga mengatakan ada 3 faktor yang menyebabkan anak-anak SD di Bandung tidak bermain permainan tradisional Jawa Barat yaitu, tidak ada data tentang permainan tradisional Jawa Barat, tidak ada orang yang mengajarkan permainan tradisional Jawa Barat dan tidak adanya lahan/tempat untuk bermain.

Kemudian menurut hasil dari wawancara dengan guru-guru SD di Bandung, Dewasa ini keberadaan permainan tradisional Jawa Barat mulai mengalami perubahan, khususnya dari segi minat, anak-anak SD di Bandung lebih tertarik dengan budaya permainan baru yang berbaur teknologi seperti *Play Station*, *XBOX*, *Games Online*, *Games Smartphone*, *Games PC* dan lain-lain. Dan menurut beberapa guru-guru SD di Bandung yang saya wawancarai banyak anak-anak SD di Bandung yang tidak mengetahui nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat.

Bahkan banyak juga anak-anak SD di Bandung yang tidak mengetahui cara bermain permainan tradisional Jawa Barat itu sendiri. Sangat disayangkan sekali kalau penerus-penerus kita selanjutnya di Indonesia khususnya di Bandung, tidak mengetahui nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat dan yang ironisnya lagi anak-anak SD di Bandung lebih mengetahui permainan luar yang berbaur teknologi.

Dimana perubahan dalam hal ini menyangkut perubahan kebudayaan permainan tradisional yang terpengaruh oleh kebudayaan luar sehingga anak-anak SD di Bandung banyak yang tidak mengetahui nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat yang sudah seharusnya dilestarikan.

Permainan tradisional Jawa Barat sendiri memiliki banyak keuntungan dan banyak manfaat yang didapat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Baik dari segi jasmani yang membuat tubuh anak lebih sehat dan dari segi psikologi anak yang membuat anak lebih peka terhadap lingkungan dan lebih bersosialisasi dengan anak-anak yang ada dilingkungannya.

Sehingga disini, penulis ingin merancang sebuah kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat untuk mengenalkan dan mengingatkan kembali nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat ke anak-anak SD di Bandung, dengan media fotografi. Karena fotografi sangat mudah dan ringkas sebagai bahan.

Selain itu fotografi juga dapat menyampaikan pesan dengan bahasa visual yang mudah dicerna maksud dan tujuannya dengan indera penglihatan manusia. Penulis juga berharap dengan perancangan kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat ini, anak-anak SD di Bandung dapat mengetahui nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat dan sangat diharapkan anak-anak SD di Bandung dapat melestarikan dan memainkan permainan tradisional Jawa Barat kembali.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam uraian diatas dapat di identifikasikan masalah yang ada, yaitu :

- a. Permainan tradisional Jawa Barat sudah mulai terlupakan oleh anak-anak SD di Bandung.
- b. Banyak anak-anak SD di Bandung yang tidak mengetahui nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini, penulis merumuskan beberapa masalah yang akan di angkat, adalah :

- a. Bagaimana cara mengenalkan permainan tradisional Jawa Barat ke anak-anak SD di Bandung?

- b. Bagaimana cara menginformasikan nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat ke anak-anak SD di Bandung?

1.3 Ruang Lingkup

Agar permasalahan dalam Tugas Akhir ini tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi permasalahan yang dibahas. Tema yang diangkat dalam penulisan pengantar karya tugas akhir ini adalah kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat, kemudian targetnya ditujukan untuk anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar (SD) dari kelas 3 SD sampai kelas 6 SD di Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu Tujuan Khusus dan Tujuan Umum, adapun tujuan tersebut adalah :

1.4.1 Tujuan Khusus

- a. Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh tugas akhir Sarjana Desain di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
- b. Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.

1.4.2 Tujuan Umum

- a. Agar permainan tradisional Jawa Barat dapat dikenal oleh anak-anak SD di Bandung.
- b. Memberikan informasi tentang nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat agar permainan tradisional Jawa Barat tidak terlupakan.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Masyarakat Indonesia Khususnya Anak-anak

- a. Membantu menyampaikan informasi tentang permainan tradisional Jawa Barat.
- b. Membantu mengenalkan permainan tradisional Jawa Barat ke anak-anak SD di Bandung.

1.5.2 Bagi Anak-anak SD di Bandung

Mengenalkan nama dan bentuk permainan tradisional Jawa Barat juga mengetahui tentang cara bermain permainan tradisional Jawa Barat dan diharapkan dapat memainkannya kembali.

1.5.3 Bagi Penulis Dan Rekan-Rekan Seprofesi

- a. Memanfaatkan ilmu yang sudah dipelajari selama duduk dibangku perkuliahan.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal membuat sebuah perancangan kampanye di bidang Desain Komunikasi Visual.
- c. Mengetahui masalah dan kendala serta solusi yang tepat untuk perancangan kampanye.
- d. Hasil perancangan menjadi titik ukur untuk tetap menjaga kreativitas mahasiswa dalam melaksanakan tugas akhir menjadi lebih baik lagi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat ini dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif didefinisikan sebagai kajian berbagai studi dan kumpulan berbagai jenis materi empiris, seperti studi kasus, pengalaman personal, pengakuan introspektif, kisah hidup, wawancara, artefak, berbagai *teks* dan produksi kultural, pengamatan, sejarah, interaksional dan berbagai *teks visual* (Septiawan Santana Kurnia, 2010:5). Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, dan ilustrasi yang diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat dan organisasi tertentu sehingga fenomena yang ada dapat ditulis dengan jelas kebenarannya.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan secara tidak langsung melalui referensi buku dan jurnal penulisan mengenai teori – teori yang berhubungan dengan masalah kampanye permainan tradisional Jawa Barat. Dengan tujuan untuk mencari informasi yang akurat dan benar sehingga rumusan masalahnya dapat diselesaikan.

b. Observasi Lapangan

Observasi : Berkunjung ke Komunitas permainan tradisional HONG Bandung berlokasi di Jl. Bukit Pakar Utara 35 Dago, Bandung 40198 telepon / HP : 022-2515775 / 085295111950

1. Wawancara : Wawancara menggunakan pertanyaan secara lisan kepada narasumber dan guru-guru SD di Bandung. Narasumber pada penelitian ini adalah Komunitas HONG. Alasan dipilihnya metode wawancara dalam perancangan kampanye permainan tradisional Jawa Barat ini adalah karena didalam perancangan ini, informasi yang diperlukan adalah berupa kata-kata yang diungkapkan subjek secara langsung, sehingga dapat dengan jelas menggambarkan objek perancangan dan kebutuhan informasi dan bisa diaplikasikan ke dalam perancangan kampanye.

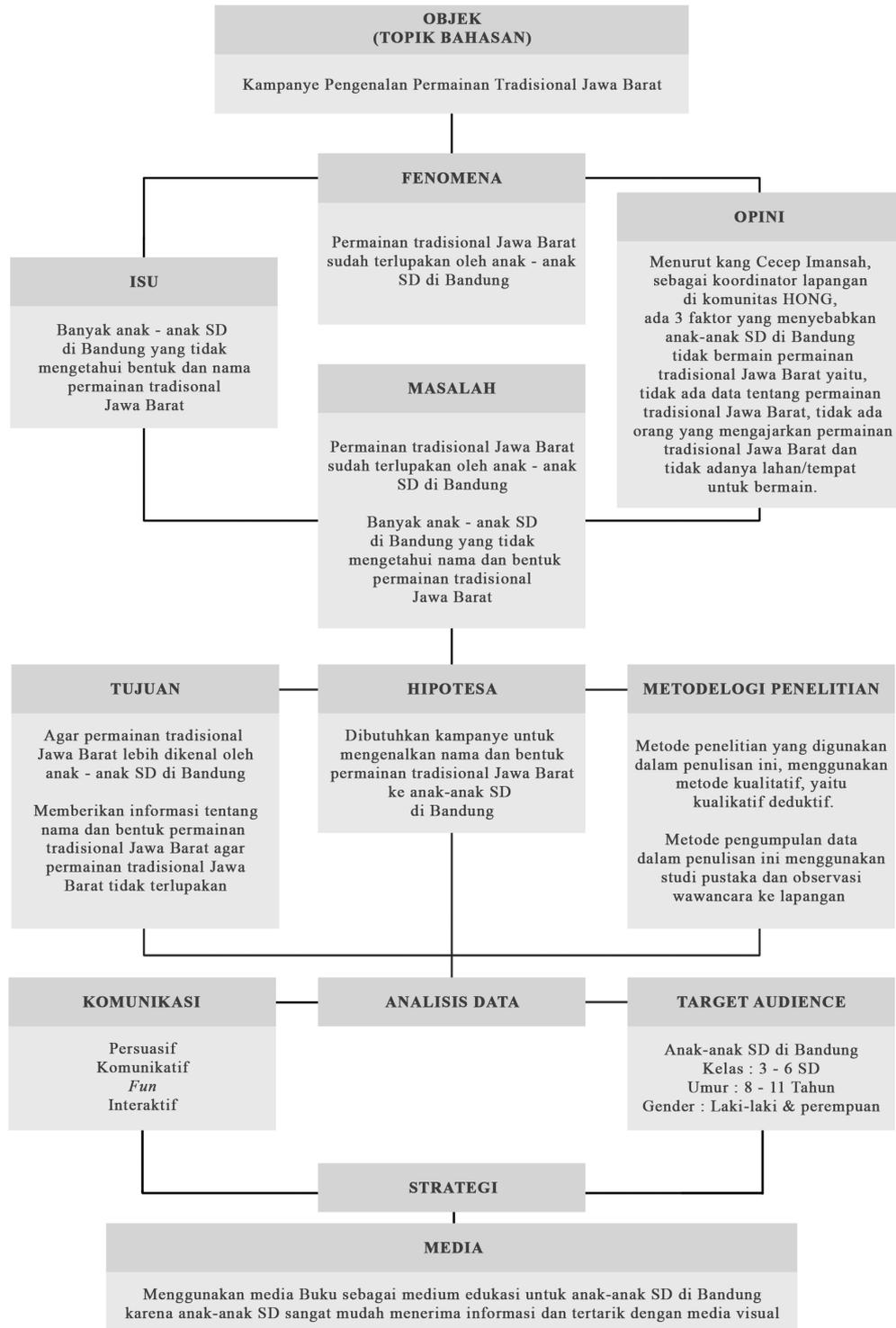


Gambar 1.1 Dokumentasi observasi ke Komunitas HONG Bandung

(Sumber : Dokumen Pribadi

2. Analisis :
 - a. Menggunakan analisis SWOT dan Matriks SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman, dari permainan tradisional Jawa Barat.
 - b. Menggunakan analisis AIDA agar pesan tersampaikan kepada *target audience* dengan jelas dan efektif.

1.7 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Penulis)

1.8 Pembabakan

Dalam penulisan ini, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab agar kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat yang ditulis lebih terperinci dan memudahkan dalam menguraikan masing-masing bab. Bab – bab tersebut adalah :

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini berisikan tentang teori kampanye, Komunikasi, Psikologi Anak, Media dan teori DKV.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat, Permainan tradisional Jawa Barat, data komunitas HONG, analisa data, analisa SWOT dan AIDA.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Barat.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran.