

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia negara kepulauan yang mempunyai keanekaragaman budaya telah ada sejak zaman nenek moyang yang di turunkan ke generasi-generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan salah satunya bentuk kebudayaan yang dimiliki Indonesia, Pada tiap-tiap daerah mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda, memiliki kekhasan tersendiri dan tentunya sesuai dengan letak geografis, lingkungan dan kebiasaan di daerah tersebut.

Namun seiring perkembangan zaman permainan tradisional atau permainan rakyat perlahan-lahan mulai terlupakan pada anak-anak di Indonesia. Bahkan tidak hanya sedikit dari mereka belum mengenal jenis permainan-permainan tradisional. Karena kemajuan teknologi mengantarkan anak-anak bermain permainan yang serba digital seperti *play stasion*, *game online* maupun *game offline*. Hal tersebut telah kita sadari bahwa permainan yang lebih canggih tersebut menjadi menjauhkan anak-anak dari hubungan pertemanan yang personal ke impersonal, dan menipisnya orientasi wawasan dari komunalistik ke individualistik. (Sukirman Dharmamulya, 2005:7)

Berita dalam *website* CNN “Perkembangan teknologi banyak manfaatnya, tapi bagi anak-anak perkembangan ini menyebabkan anak-anak tak mengenal permainan tradisional. Berdasarkan Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia, sebanyak 65% anak di Indonesia sudah tidak mengenal permainan tradisional. Sekarang sudah jarang sekali melihat anak-anak bermain permainan tradisional, khususnya mereka yang tinggal di perkotaan”. (CNN, Gadget Bikin Anak Tak Lagi Main Permainan Tradisional, 10 September, 17:34)

Kota Bandung salah satu kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat, dengan mempunyai berbagai macam permainan tradisional sunda, menurut kang Cecep Imansah salah satu anggota dari komunitas hong di Bandung

mengatakan bahwa hanya 5% anak-anak di kota Bandung yang benar-benar mengenal jenis-jenis permainan tradisional sunda.

Berdasarkan permasalahan di atas, permainan tradisional perlu di perkenalkan kembali, karena dapat menanamkan nilai dan moral sebagai dasar untuk membentuk kepribadian anak. Permainan tradisional sangat relevan bagi anak tidak hanya sebagai upaya pelestarian, tetapi mencoba menawarkan sebuah gagasan permainan tradisional untuk dijadikan pilihan pendidikan pada anak. Pembinaan kepada anak-anak harus dilakukan agar minat mereka terhadap permainan tradisional tidak menurun, sehingga mereka juga ingin untuk melestarikan kebudayaan, karena mereka pewaris kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Kurangnya pengenalan dan himbauan permainan tradisional dari orang tua atau sekolah kepada anak juga menjadi salah satu faktor kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Untuk itu salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk tidak kehilangan budaya dan identitas diri menggali dan mengingatkan kembali permainan tradisional dengan media informasi yang menarik. Di era modern seperti saat ini, penyebaran media informasi sangatlah mudah, seiring dengan perkembangan teknologi berbagai media yang digunakan tidak hanya berupa tulisan dan gambar, namun juga bisa menggabungkan keduanya bahkan lebih. Salah satunya media informasi yang dapat menarik anak-anak yaitu animasi *motion graphic*. Jon Krasner mengatakan “ *Motion graphic is becoming a principal part of our contemporary visual landscape with integrative technologies merging television, the internet and immersive environments.*” (Jon Krasner, 2008:13) yang artinya *motion graphic* menjadi landasan visual bagi perkembangan teknologi televisi, internet dan lingkungan sekitar, agar menampilkan tampilan yang menarik kepada *audiens*.

Berdasarkan fakta yang diatas, penulis tertarik untuk menyajikannya dalam Tugas Akhir ini berupa perancangan animasi *motion graphic* sebagai media informasi mengenal permainan tradisional Sunda di kota Bandung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada masalah yang di dapat latar belakang, maka di identifikasikan sebagai berikut:

1. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak di Indonesia
2. Berdasarkan berita, sebanyak 65% anak di Indonesia sudah tidak mengenal permainan tradisional khususnya di kota-kota besar
3. Di kota Bandung sebanyak 5% yang benar-benar mengenal jenis-jenis permainan tradisional Sunda
4. Kurangnya himbuan dan pengenalan permainan tradisional dari orang tua atau sekolah
5. Kurangnya media informasi mengenai permainan tradisional sunda
6. Belum adanya animasi *motion graphic* untuk mnegenal permainan tradisional sunda

## 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang media informasi yang menarik mengenai permainan tradisional sunda di kota Bandung melalui animasi *motion graphic* sehingga dapat menarik perhatian target *audiens* anak-anak?
- b. Bagaimana pendekatan visual yang tepat untuk audiens anak-anak agar informasi *motion graphic* dapat diterima dengan baik?

## 1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian dengan permasalahan yang akan di bahas yaitu:

### 1.4.1 Apa (*What*)

Dalam membuat sebuah informasi tentang permainan tradisional Sunda ini, media yang akan di gunakan berupa media visual, yaitu animasi *motion graphic* untuk mengenal permainan tradisional Sunda.

### 1.4.2 Siapa (*Who*)

Sasaran dari perancangan animasi *motion graphic* ini adalah anak-anak, yaitu berusia antara 6-12 tahun.

### **1.4.3 Tempat (*Where*)**

Batasan pada sasaran tempat dalam perancangan ini adalah wilayah kota Bandung.

### **1.4.4 Waktu (*When*)**

Durasi pada animasi *motion graphic* yaitu 3 - 4 menit, dan waktu untuk perancangan animasi *motion graphic* sebagai media penunjang informasi mengenai permainan tradisional Sunda adalah 2018.

### **1.4.5 Bagaimana (*How*)**

Dengan membuat animasi *Motion Graphic* sebagai mengenal permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Untuk memberikan informasi tentang permainan tradisional sunda khususnya kepada anak-anak di kota Bandung.
2. Merancang animasi *motion graphic* yang dapat membuat khalayak sasaran tertarik sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

## **1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

Data dari tugas akhir perancangan *motion graphic* sebagai media informasi mengenal permainan tradisional sunda di kota Bandung ini di dapatkan dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah sumber data dari pihak yang bersangkutan langsung ataupun wawancara terhadap narasumber dan koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

#### **a. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah proses perancangan membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas dan mengisi *frame of mind*.

Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam konteks (Soewardikoen, 2013:6).

b. Metode Observasi/Pengamatan

Penulis melakukan observasi di lingkungan sekitar, dan pengamatan terhadap anak-anak mengenai permainan tradisional sunda di kota Bandung.

c. Metode Wawancara

Wawancara dapat dilakukan dengan cara terstruktur maupun tidak berstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*), Penulis melakukan wawancara mendalam kepada salah satu anggota di komunitas hong di Bandung untuk mendapatkan informasi mengenai permainan tradisional sunda.

d. Metode Kuesioner

Penulis telah membagikan kuesioner kepada murid SDN 113 Banjarsari kota Bandung, dari kelas 1-6 SD sesuai dengan umur target *audiens*, bertujuan untuk memperoleh kelengkapan data mengenai seberapa responden mengetahui permainan tradisional.

## 1.6.2 Analisis Data

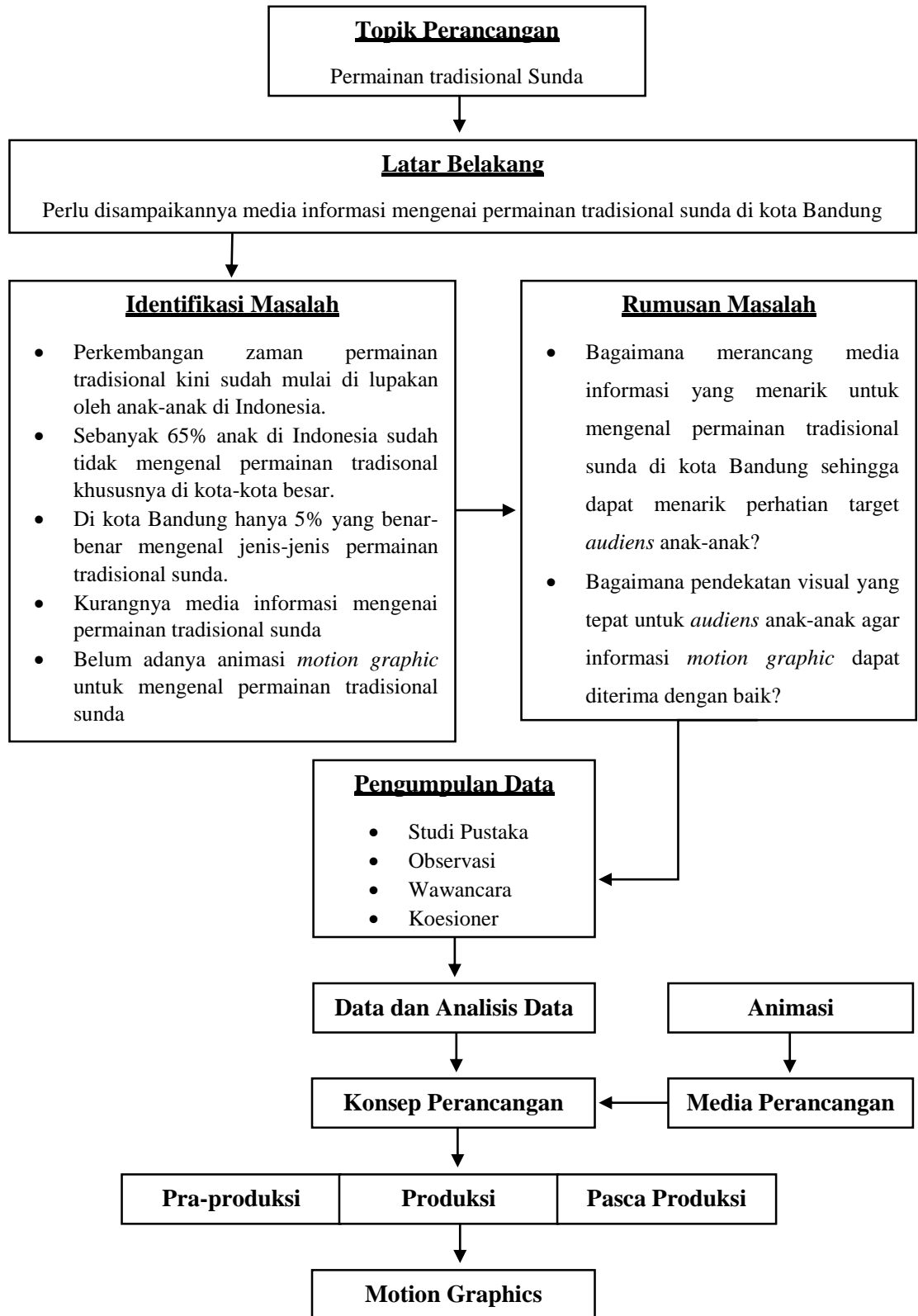
a. Metode Kualitatif

Metode kualitatif merupakan metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Metode kualitatif tidak menolak angka, dalam kualitatif dimungkinkan menggunakan statistik, tabel, diagram, dan grafik, bahkan metode kualitatif dapat digabungkan dengan metode kuantitatif, dengan mempertimbangkan keseimbangannya secara proporsional (Nyoman, 94:2016)

b. Analisis Matrix Perbandingan

Analisis matrix perbandingan merupakan membandingkan suatu objek dengan objek lainnya, dengan cara menjajarkannya sehingga dapat terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2013:50).

## 1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : (Dokumentasi Penulis)

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab 1 menjelaskan mengenai fenomena masalah permainan tradisional yang terjadi saat ini di kalangan anak-anak. Menjelaskan juga permasalahan, tujuan, manfaat, dan metodologi perancangan yang nantinya akan di aplikasikan ke animasi *motion graphics*.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Bab 2 menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang akan digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian, seperti teori objek mengenai permainan tradisional, teori medium dan *jobdesk* mengenai animasi *motion graphics* dan teori berkaitan dengan metode penelitian.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab 3 memuat data penelitian yaitu, study pustaka, observasi, wawancara, karya sejenis, mengemukakan pemecahan masalah berdasarkan analisis kubutuhan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab 4 berisi mengenai konsep perancangan *motion graphic* untuk media informasi mengenal permainan tradisional di kota Bandung. Mulai dari pengembangan cerita hingga penerapan visualisasi pada media.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 5 memuat kesimpulan yang di peroleh dari hasil penulisan tugas akhir, dan saran untuk perbaikan atau menindaklanjuti hasil penelitian.