

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain suatu permainan adalah hal yang lekat bagi keseharian anak-anak. Permainan tradisional yang telah ada selama ribuan tahun merupakan hasil proses budaya manusia yang masih mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Meski sudah sangat kuno, permainan tradisional mempunyai fungsi edukatif yang sangat manusiawi dalam proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Hal ini dikatakan karena permainan tradisional secara intrinsik mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, yaitu: motorik, kognitif, emosional, linguistik, sosial, spiritual, lingkungan dan nilai/moral (Nugrahastutik, Puspitaningtyas 2016).

Dalam permainan tradisional Sunda terdapat berbagai jenis permainan, mulai dari permainan individu maupun berkelompok. Permainan tradisional yang berada di daerah Jawa Barat dinamakan *kaulinan* dan *kakawihan*, pada suku Baduy Dalam disebut dengan *pagawean barudak*. Adapun bentuk permainan tradisional tersebut adalah *oray-orayan*, *engklek*, *boi-boian*, *bebentengan*, *slepdur*, *endog-endogan*, *cingciripit*, *paciwit-ciwitl lutung*, *saslimpaten*, *ucang-ucang angge*, *hompimpa*, dan lain-lain (Sunaryo et al. 2020). Permainan tradisional khususnya yang berasal dari daerah Sunda sering diiringi dengan nyanyian, seperti *Cing Ciripit*, *Paciwitwit Lutung*, dan masih banyak lagi (Mantri 2019).

Dengan berkembangnya teknologi, anak-anak hampir meninggalkan permainan tradisional di Indonesia. Permainan tradisional yang dulunya amat digemari oleh anak-anak, kini tergantikan oleh perkembangan teknologi dengan munculnya berbagai macam permainan modern.

Menurut Panjaitan dalam artikel “70% Permainan Tradisional Sunda Hilang” yang dimuat di situs Okezone.com, ia menyatakan bahwa Pusat Pengkajian Mainan Rakyat mencatat, setidaknya ada 168 alat dan jenis permainan di Jawa Barat. Jumlahnya

terus menurun dan saat ini hanya tersisa 30%. Sebagian besar mainan yang memiliki nilai filosofi mulai menghilang seiring dengan masuknya mainan modern.

Menurut Tempo.com, ada 4 faktor utama punahnya permainan tradisional, yaitu faktor orang tua, faktor kurangnya lapangan, faktor sedikitnya data fisik, dan faktor permainan modern. Faktor orang tua terjadi karena terputusnya hubungan antara orang tua dan anak yang mengakibatkan cepat punahnya permainan tradisional karena orang tua tidak mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anaknya. Faktor berkurangnya lapangan ini berarti anak-anak tidak memiliki tempat bermain, hal ini biasa terjadi di perkotaan karena semakin banyak bangunan dan pemukiman penduduk. Faktor sedikitnya data fisik membuat para orang tua atau guru sulit mengajarkan permainan tradisional karena kekurangan informasi tentang permainan tersebut. Faktor yang terakhir adalah masuknya berbagai jenis permainan modern, karena perkembangan teknologi permainan modern dinilai lebih memberikan kemudahan dibandingkan permainan tradisional.

Dari penjabaran di atas, fenomena mulai hilangnya permainan tradisional ini dikarenakan beberapa faktor seperti faktor orangtua, faktor kurangnya lapangan, dan juga faktor populernya berbagai permainan modern. Namun dari hasil observasi yang telah dilakukan, masyarakat mulai menyadari tentang pentingnya permainan tradisional. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai komunitas yang bergerak untuk menyosialisasikan pentingnya bermain untuk anak dan juga untuk melestarikan berbagai permainan tradisional Indonesia, contohnya komunitas Hong di Bandung, komunitas temen main di Jakarta, dan masih banyak lagi.

Oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada perancangan media informasi guna membantu sosialisasi tentang pentingnya bermain permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Orang tua kurang menyadari pentingnya permainan tradisional Sunda untuk menstimulasi perkembangan anak.
- b. Sedikitnya data fisik tentang permainan tradisional sunda dan cara memainkannya membuat para guru kesulitan dalam mengajarkan permainan tradisional Sunda kepada anak-anak.
- c. Masih belum efektifnya sosialisasi yang dilakukan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas didapatkan rumusan masalah berupa, Bagaimana cara merancang media informasi sebagai upaya menyosialisasikan pentingnya bermain permainan tradisional Sunda untuk anak?

1.3 Ruang Lingkup

a. Apa (What)

Dalam penelitian ini untuk membuat sebuah media informasi yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan tentang berbagai macam permainan tradisional Sunda.

b. Siapa (Who)

Sasaran dari perancangan media informasi ini adalah orang tua, guru, dan anak-anak dengan usia 5 – 12 tahun.

c. Tempat (Where)

Batasan sasaran pada penelitian ini adalah pada wilayah kota Bandung terutama daerah Telkom University, Kecamatan Bojongsoang yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia.

d. Waktu (When)

Penelitian dan perancangan tentang mulai ditinggalkannya permainan tradisional sunda ini ini dimulai pada Maret sampai Juli 2022.

e. Bagaimana (How)

Dengan sebuah media informasi, dimana di dalamnya terdapat banyak informasi tentang menarik permainan tradisional Sunda.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah untuk memberikan solusi dan edukasi bagi para orang tua ataupun guru agar dapat mengenalkan permainan tradisional Sunda kepada anak-anak sebagai upaya pelestarian budaya permainan tradisional Sunda, dan juga agar orangtua paham tentang pentingnya permainan tradisional Sunda untuk tumbuh kembang anak.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses pengumpulan data dengan cara mengkaji literatur dan mengumpulkan buku, bahan-bahan tertulis serta referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian ini akan menggunakan kajian dari beberapa sumber dari penelitian sejenis, seperti berupa jurnal ilmiah tentang teori komunikasi dan juga teori-teori desain sebagai acuan pembuatan media informasi, referensi media informasi, dan pencarian data melalui jejaring internet. Adapun referensi-referensi yang dipakai ialah teori komunikasi oleh Harold D Lasswell, buku Tipografi Dalam Desain karya Daton Sihombing, Buku Layout dan Tipografi karya Surianto Rustan, buku *The Element Of Graphic Design* oleh Alex W White, dan buku *Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typograph* oleh Iline Strizver.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan ingatan (Hadi, 2018:145). Pengumpulan data untuk perancangan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan di daerah Bandung. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Pada tahap observasi dilakukan dengan mengamati anak-anak di sekitar daerah Bandung, dimana untuk beberapa daerah mereka tidak memiliki lapangan untuk bermain sehingga harus bermain di jalan yang sama dengan yang dilalui oleh kendaraan. Untuk di daerah Telkom University, mereka memiliki lapangan untuk bermain namun mereka tidak bermain permainan tradisional, dan untuk anak perempuan mereka lebih sibuk dengan bermain *gadget*. Pengamatan juga dilakukan terhadap orang tua, dimana mereka lebih mudah memberikan gadget kepada anak mereka mulai dari yang masih balita sampai usia sekolah saat anak itu rewel.

3. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah proses tanya jawab dengan seorang narasumber. Teknik ini digunakan untuk melengkapi teori-teori yang telah didapat dari studi pustaka dan mendapatkan keterangan lebih lengkap dari para ahli.

Narasumber dari penelitian ini merupakan salah satu pengurus dari komunitas pelestari permainan tradisional Sunda di Bandung, yaitu Komunitas Hong sebagai ahli dibidang permainan tradisional Sunda. Narasumber dari Komunitas Hong yaitu Cecep Imansah sebagai pengurus dan penanggung jawab Pakarangan Ulin Komunitas Hong, wawancara ini dilakukan di Pakarangan Ulin Komunitas Hong daerah Bukit Dago pada tanggal 26 Mei 2022. Adapun wawancara yang dilakukan bersama salah satu pengurus komunitas teman main sekaligus guru *preschool* yaitu Lala Fadillah pada 27 April 2022 untuk mengetahui tentang manfaat bermain untuk anak.

Sedangkan untuk wawancara bersama salah satu dosen Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom dimaksudkan untuk mengetahui informasi berupa hal-hal yang harus di perhatikan dan membantu untuk perancangan media informasi terutama buku ilustrasi anak.

1.5.2 Cara Analisis

1. Analisis Matriks

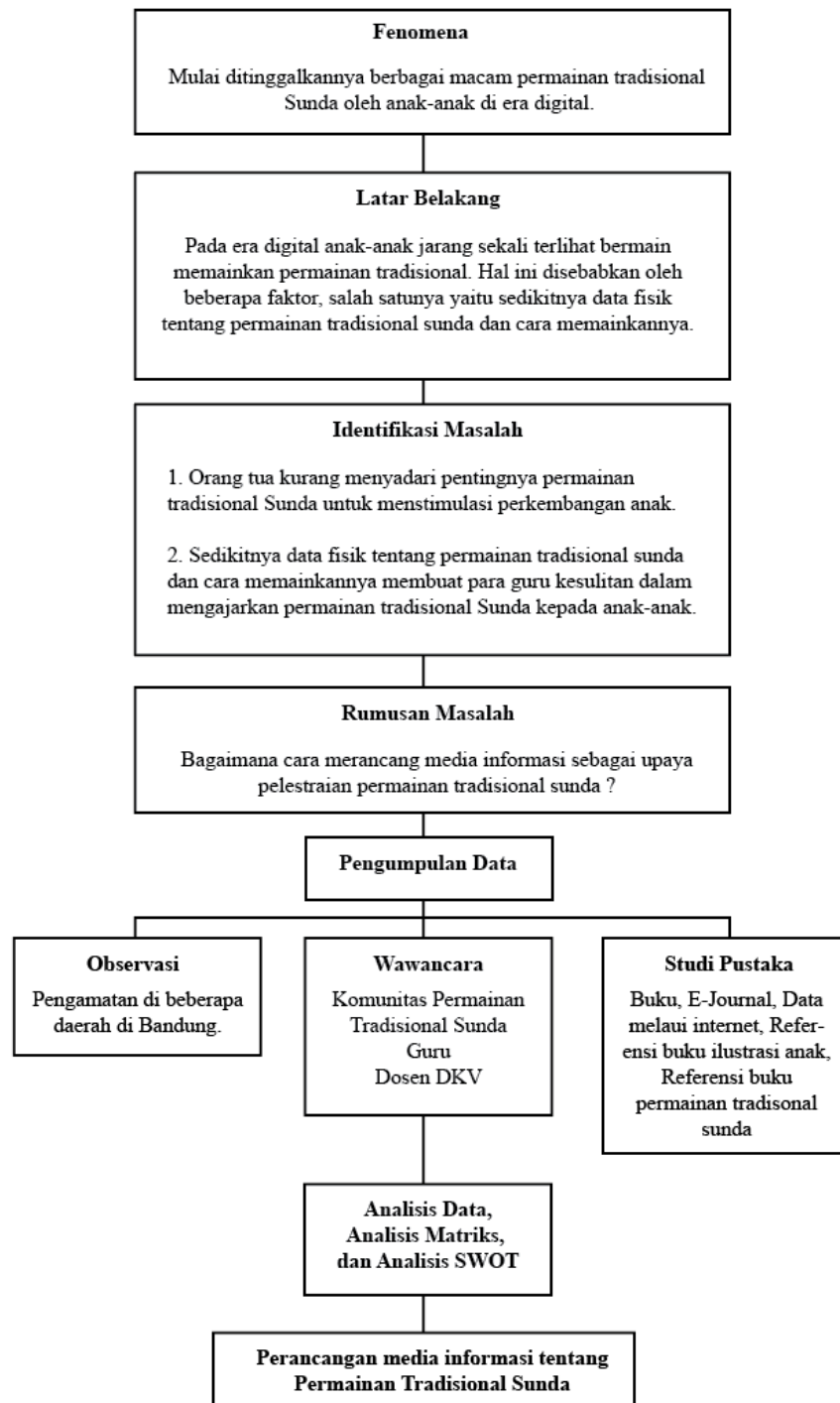
Analisis matriks adalah salah satu teknik analisis data dalam sebuah penelitian dengan Merangkai data yang disajikan dalam diagram matriks guna menemukan parameter umum yang membedakan dan memperjelas jumlah besar kompleks informasi.

Analisis matriks ini dilakukan dengan mengumpulkan dan membandingkan setiap data yang telah di dapatkan terkait media informasi yang akan dirancang sehingga dapat mengetahui perbedaan dari setiap media informasi terkait dan mampu mengetahui kelebihan serta kekurangan dari media informasi tersebut untuk membantu dalam proses perancangan.

2. Analisis Matriks SWOT

Analisis matriks SWOT adalah salah satu teknik analisis data dalam sebuah penelitian dengan Merangkai kelebihan, kekurangan, peluang, dan keunggulan dari produk agar menemukan keunggulan apa saja yang dimiliki dan untuk meningkatkan peluang yang ada.

1.6 Kerangka Konsep



Gambar 1.1 KerangkaKonsep

Sumber : Dokumentasi Tazqia Savna Maharani

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB 1 Pendahuluan

Pada bab I merupakan pendahuluan di mana berisi tentang latar belakang masalah berupa mulai ditinggalkannya permainan tradisional Sunda oleh anak-anak. Pada bab ini dibahas mengenai beberapa faktor penyebab mulai ditinggalkannya permainan tradisional sunda salah satunya karena faktor kurangnya data fisik yang dapat di akses. Dari permasalahan tersebut penelitian ini berfokus untuk merancang sebuah media informasi agar dapat mengenalkan dan juga melestarikan permainan tradisional Sunda di kalangan anak-anak.

1.7.2 BAB II Landasan Teori

Membahas tentang teori-teori relevan yang berhubungan dengan topik permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, yang kemudian disusun menjadi suatu kerangka teori untuk mendapatkan asumsi teori yang relevan untuk penelitian. Beberapa teori yang digunakan seperti teori komunikasi dan juga beberapa teori desain seperti teori warna, teori layout, teori tipografi, dan sebagainya.

1.7.3 BAB III Data dan Analisis

Pada bab ini berisi uraian data pendukung yang merupakan kumpulan hasil dari data – data yang telah dikumpulkan seperti hasil wawancara dan observasi. Adapun data – data analisis berupa matriks perbandingan. Data analisis tersebut berupa analisis visual, analisis matriks SWOT, dan juga analisis matriks kesimpulan.

Pada bab ini juga akan menjelaskan tentang hasil wawancara bersama para ahli terkait seperti komunitas pelestari permainan tradisional di Bandung seperti Komunitas Hong, dan guru *preschool* dari Komunitas Temen Main Jakarta. Hasil dari wawancara tersebut juga akan sangat mendukung proses selanjutnya yaitu konsep perancangan media informasi.

Observasi pada bab ini merupakan observasi yang dilakukan melalui internet dan juga observasi lapangan yang dilakukan di sekitar daerah Telkom University dan Pakarangan Ulin Komunitas Hong.

1.7.4 BAB IV Konsep Perancangan

Bab ini berisi tentang perancangan konsep dalam pembuatan karya media informasi. Pembuatan media informasi ini sesuai dengan teori, pustaka, hasil analisis, dan hasil data di lapangan. Dalam prosesnya berupa perancangan konsep ide, sketsa, proses pengkaryaan, dan sebagainya.

1.7.5 BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab I, II, III dan IV yang sudah dijelaskan secara rinci, dan rekomendasi data sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam perancangan media informasi.