BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki ragam budaya, suku dan bahasa. Namun dengan keanekaragaman budayanya, bangsa Indonesia dipersatukan melalui semboyan " *Bhineka Tunggal Ika* " yang bermakna berbeda-beda tetapi satu tujuan. Budaya setiap daerah memiliki perbedaan inilah yang dapat menjadi nilai dan aset yang harus dijaga. Nilai tradisi sangat berharga dan tidak dapat dijual belikan karna nilai tradisional adalah jati diri setiap daerah sebagai contohnya, budaya sunda adalah salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh Negara Indonesia. Di dalam budaya sunda banyak sekali yang dapat dipelajari dalam melakukan aktivitas mulai dari ritual seperti upacara adat hingga pada bahasa lokal yang dipakai sehari-hari. Membahas bahasa sunda saat ini seolah-olah terkikis oleh arus globalisasi. Dalam kehidupan tradisi bahasa sunda secara keseluruhan tidak terlepas dari nilai budaya dan persoalan kesusastraan daerah, serta merupakan warisan budaya daerah secara turun-temurun dan mempunyai nilai luhur yang perlu dikembangkan dan dimanfaatkan dalam usaha menangkal efek negatif globalisasi

Bahasa sunda merupakan bahasa asli Jawa Barat yang seharusnya merupakan bahasa Ibu yaitu bahasa yang dekat dengan anak dan akrab di telinga anak remaja. bahasa sunda menjadi landasan awal anak dalam berbahasa, berekspresi dan berpikir

Pada zaman dahulu dalam kehidupan sehari-hari budaya sunda biasanya memiliki rutinitas oleh remaja seperti bermain permainan atau kaulinan sunda bersama teman- temannya berkumpul dan berinteraksi maupun bersama keluarganya, seperti contohnya permainan tatarucingan yang pada jaman dulu sering sekali dilakukan ketika berbincang dan bermain ataupun sekedar bermain kata bersama keluarga maupun bersama teman-temannya. Tatarucingan itu sendiri merupakan sebuah teka-teki yang jawabannya

mengandung arti yang tersembunyi. Setiap tatarucingan pasti mengandung unsur komedi. Terlebih tatarucingan mempunyai fungsi menghibur terhadap sesama. Tatarucingan yang di ajukan berupa kata-kata atau dalam ucapan ini terdapat juga dalam bahasa sunda dimana mungkin untuk menilai lucu atau tidaknya adalah orang sunda sendiri tentunya karena orang lain selain orang sunda mungkin tidak mengerti bahasa yang di gunakannya.

Remaja saat ini terhadap pengaruh teknologi dalam perkembangan sosialisasinya sudah menurun salah satunya tidak menghiraukan lawan bicara melainkan lawan chatting/ sms/ internet dll. Ketika berkumpul bersama keluarga atau teman, justru memperhatikan gadget dan tidak mempedulikan lawan bicaranya. Dorongan untuk segera mengambil gadget pada saat sedang bercakap-cakap langsung dengan orang lain. Lebih mengutamakan tampilan visual (baik dalam teks atau gambar) dalam berinteraksi daripada bertemu muka, selain itu remaja saat ini menjadi seorang yang antisosial, Seorang pecandu gadget akan lebih mengutamakan tampilan visual, yaitu teks atau gambar untuk berinteraksi daripada berinteraksi secara langsung. Interaksi dunia maya dirasa lebih mengasyikkan.

Tatarucingan sunda merupakan salah satu fungsi untuk mengakrabkan kembali serta menjadi alat komunikasi disaat berbincang bersama teman-teman dan keluarga agar semakin kuat ikatan persaudaraan antar sesame lainnya. Tetapi tatarucingan sudah mulai tidak dilakukan lagi oleh para remaja, contoh kecilnya zaman dulu ketika seorang anak yang sedang berbincang bersama keluarga, biasanya orang tua dan anaknya melakukan tatarucingan sebagai bermain kata dalam berbincang bersama namun pada saat ini sudah tidak dilakukan lagi sehingga dapat menjadi ancaman bagi tatarucingan ketika generasi selanjutin tidak mengetahui apa itu tatarucingan yang dahulu biasa dilakukan. Padahal sangat bermanfaat selain dapat membuat suatu keluarga menjadi lebih akrab dan membuat pertemanan menjadi lebih akrab dan kompak. Tidak hanya itu bisa juga melatih nalar, logika, dan analisa kita ketika mendapatkan suatu permasalahan ataupun wacana.

Ketertarikan remaja terhadap tatarucingan pada saat ini sudah mulai menurun, remaja saat ini lebih tertarik pada hal modern yang dipengaruhi globalisasi yang semakin meningkat sehingga sudah tidak mengenal lagi apa itu tatarucingan, ini sangat penting terhadap perkembangan yang akan terjadi ketika masa depan sudah hilang bahkan punah

Perilaku para siswa terhadap bahasa sunda sangat kurang dan perlu adanya dorongan untuk lebih berminat, Sebenarnya para siswa antusias ketika menerangkan macam-macam kaulinan dan pernah juga dipraktikan dalam kelas, hanya saja para siswa kurang tahu tentang kaulinan sunda. Sikap dan perilaku para siswa terhadap mata pelajaran bahasa sunda masih kurang minat karena para siswa mengganggap bahasa sunda itu sulit karena rata-rata anak sulit di bagian tingkat bahasa, selain itu para siswa juga masih malu dan merasa kolot apabila memakai bahasa sunda, sehingga rasa nasionalisme berkurang. Keberadaan kaulianan dalam pelajaran bahasa sunda juga sangat perlu untuk ada di pelajaran bahasa sunda agar suasana dalam belajar tidak membosankan. Adapun ketika penyampainan pelajaran yang menerangkan suatu kaulinan masih terkendala karena ketika menjelaskan kepada para siswa masih kesulitan tanpa adanya peraga atau praktik, karena para siswa sangat tidak tahu sama sekali akan salah satu kaulinan tersebut

Fenomena yang berkembang serta permasalahan dalam kehidupan remaja saat ini, bahwa perlunya solusi dalam memecahkan permasalahan ini, agar meningkatkan ketertarikan dan melestarikan budaya sunda terhadap remaja

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1) Akibat pengaruh globalisasi remaja saat ini mulai melupakan tentang budayanya sendiri bahkan sudah tidak tertarik untuk membahasnya.
2) Tatarucingan sunda mulai hampir tidak dikenal lagi di kalangan para remaja sekarang
3) Dalam perkembangan sosialisasi remaja sudah menjadi antisosial, bahkan sudah mulai tidak menghiraukan lawan bicara melainkan lawan chatting/sms/internet dll.
4) Tatarucingan sunda sudah mulai tidak lagi dipakai rutinitas untuk bermain bersama teman-teman maupun keluarga
5) Ketertarikan remaja terhadap tatarucingan pada saat ini sudah mulai menurun.

1.2.2 Rumusan Masalah

1) Bagaimana cara menginformasikan tatarucingan untuk melestarikan kebudayaan permainan sunda?
2) Bagaimana merancang media desain komunikasi visual tatarucingan yang menarik dan komunikatif bagi remaja usia 11-15 tahun?

1.3 Ruang Lingkup

Dari semua permasalahan yang ada, tidak mungkin rasanya jika seluruhnya dicoba dicari solusinya, untuk itu dalam perancangan makalah ini ada hal-hal yang perlu diperhatikan bahwa:

1) Apa

   Memilih budaya kaulinan sunda salah satunya yaitu tatarucingan remaja yang memfokuskan pada pelajar sebagai generasi muda yang harus tahu akan kaulinan sunda
2) Siapa

   Tatarucingan sunda terfokus pada anak-anak remaja usia 11-15 tahun, sebagai penelitian melakukan sample pada salah satu sekolah SMP

Telkom tentang apakah masih mengenal tatrucingan sunda dan masih melakukannya, sehingga dapat mengetahui fakta dilingkungan masyarakat.

3) Dimana

Tempat penelitian dilakukan di SMP Telkom di Jl Radio Palasari, Dayeuh Kolot Bandung.

4) Kapan

Penelitian serta observasi dilakukan ketika ditetapkan SMP Telkom sebagai tempat penelitian mulai bulan Februari sampai bulan Mei hingga pada saat pengumpulan data sampai perancangan karya.

5) Mengapa

Memilih tatarucingan sebagai penelitian karena menarik untuk dibahas dan dilihat dari fenomena masalah sekarang tatarucingan sudah tidak terdengar dikalangan remaja.

6) Bagaimana

Dalam pengumpulan data melakukan observasi, wawancara hingga kuesioner terhadap anak-anak remaja, sehigga dapat menjadi sebuah konsep untuk dijadikan visualisasi terhadap rancangan yang akan menjadi solusi tatarucingan sunda yang sudah dilupakan oleh para remaja.

1.4 Tujuan Penelitian

1) Mengetahui cara menginformasikan tatarucingan dalam melestarian kaulinan sunda
2) Mengetahui perancangan desain komunikasi visual dalam menyampaikan tatarucingan yang menarik dan komunikatif bagi remaja usia 11-15 tahun.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif serta triangulasi di mana penulis melakukan observasi wawancara kuesioner serta teori-teori pendukungnya mengenai topik yang dibahas. Penulis memilih metode ini

karena data yang didapatkan mutlak sehingga perancangan karya dapat lebih maksimal.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis:

a. Wawancara

Untuk melengkapi data yang dibutuhkan, maka dilakukan wawancara dengan budayawan dan para guru bahasa sunda, Selain itu wawancara dengan sejumlah pelajar SMP juga penting, karena akan membantu dalam perancangan pembuatan karya

b. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi mengenai karya yang sudah ada sebelumnya untuk menambahkan apa yang kurang dari karya sebelumnya. Selain itu observasi mengenai target untuk para pelajar juga dilakukan, dari kebiasaannya hingga kegemarannya.

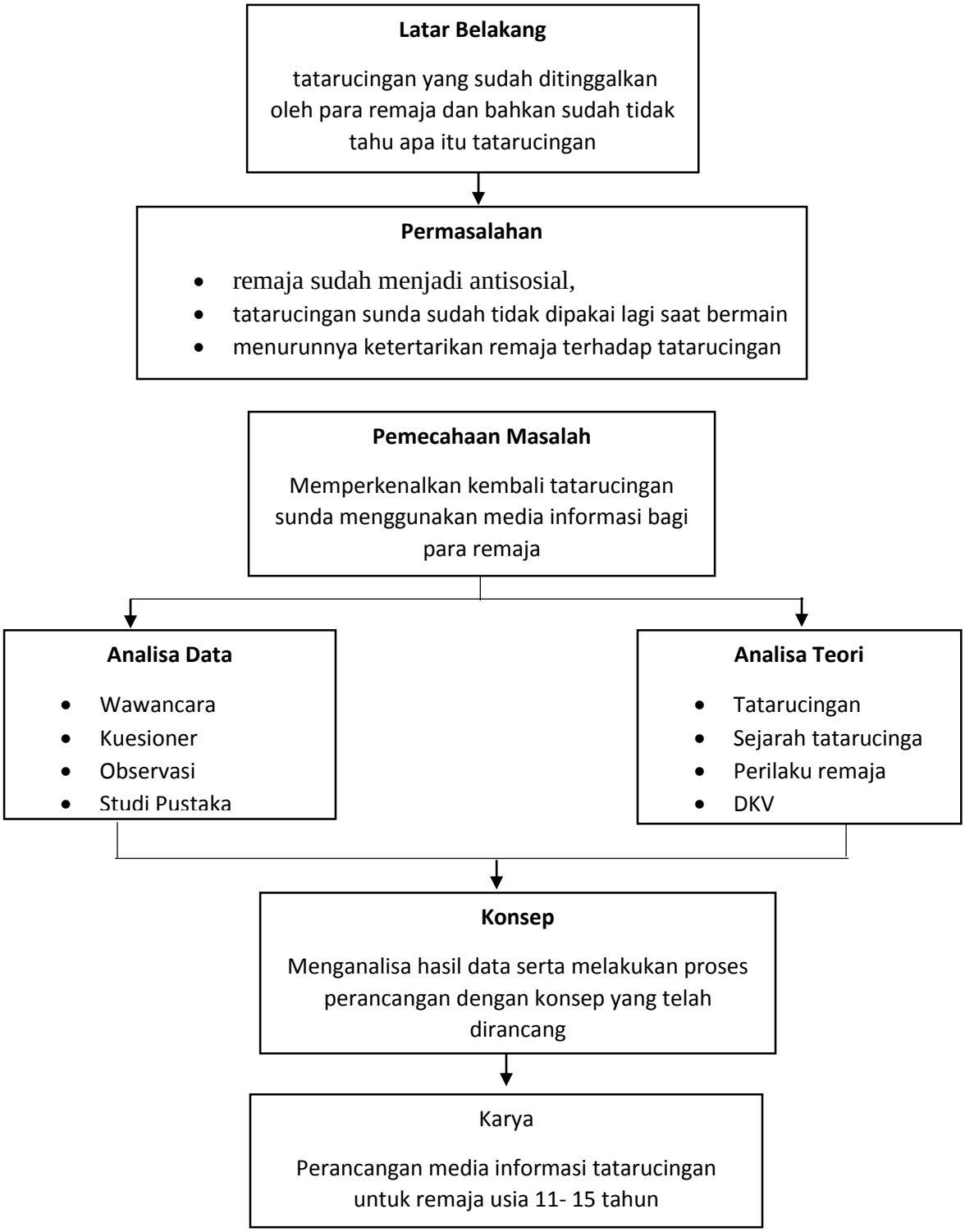
c. Kuesioner

Kuesioer dilakukan pada para pelajar untuk seberapa tahu tentang tatarucingan dan apakah masih dilakukan dilingkungannya. Sebagai fakta-fakta yang remaja di jaman sekarang.

d. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan mencari referensi dan juga teori-teori yang berhubungan, referensi dan teori dapat diperoleh dari buku-buku atau internet.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan : 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.7 Pembabakan

Guna memahami lebih jelas, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1) Bab I Pendahuluan

   Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan

2) Bab II Dasar Pemikiran

   Bab ini menjelaskan teori teori desain komunikasi visual seperti ilustrasi, tipografi, warna layout serta teori budaya sunda dan referensi yang akan membantu perancangan karya

3) Bab III Data Dan Analisa Masalah

   Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan hasil penelitian dan data hasil dari metode pengumpulan data yang dilakukan penulis. Selain itu terdapat pula data lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti data demografis, dan psikografis.

4) Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

   Bab ini berisi konsep dari topik yang dirancang oleh penulis diantaranya adalah konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan yang berisi proses perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media

5) Bab V Penutup

   Saran dan kesimpulan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang dibuat oleh penulis.