

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang terlihat dari hasil keberagaman budayanya seperti suku, bahasa, pakaian tradisional, rumah adat dan lain sebagainya. Salah satu dari sekian banyak keberagaman budaya yang sangat menarik dan menggambarkan ciri khas Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah sebuah hasil dari budaya masyarakat, yang terdapat dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga saat ini, dengan dukungan masyarakat yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tanpa perbedaan, dikutip dari (Mulyani,2016:46) dijelaskan oleh (Yunus,1980). Menurut data yang tercatat pada tahun 2017 di Komunitas Hong Bandung (Pusat kajian mainan dan permainan tradisional), Indonesia memiliki kurang lebih 2.600 jenis mainan dan permainan tradisional yang terdapat dari seluruh daerah di Indonesia, salah satunya di Jawa Barat terdapat kurang lebih 360 jenis.

Akan tetapi seiring berjalannya waktu dan zaman yang semakin modern mainan tradisional kian hari semakin terlupakan dan ditinggalkan oleh peminatnya, karena kedudukan dari mainan tradisional saat ini mulai tergantikan. Menurut fakta yang dikemukakan oleh Zaini Alif (pendiri dari Komunitas Hong) pada tahun 2017, bahwa 30% dari sekitar 2.600 mainan dan permainan tradisional Indonesia terancam punah, karena masyarakat khususnya anak-anak saat ini jarang memainkan mainan tradisional, dan cenderung nyaman pada perangkat teknologi modern, sehingga perkembangan zaman membawa kenyataan bahwa permainan tradisional saat ini semakin ditinggalkan.

Namun ditengah kemajuan zaman yang semakin modern saat ini, ternyata masih terdapat salah satu gerakan atau komunitas yang masih mempertahankan eksistensi dari mainan tradisional yaitu Komunitas Hong (pusat pengkaji mainan dan permainan tradisional) yang terletak di kawasan Dago kota Bandung. Komunitas Hong didirikan sejak tahun 2003 oleh Zaini Alif yang memiliki kekhawatiran terhadap mainan dan permainan tradisional yang semakin

terlupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak masa kini. Dengan demikian melalui Komunitas Hong Zaini Alif mengupayakan pengenalan mainan dan permainan tradisional pada masyarakat khususnya anak-anak. Pengenalan mainan dan permainan tradisional di Komunitas Hong adalah mainan dan permainan tradisional dari seluruh Indonesia (karena Komunitas Hong memiliki data lengkap mengenai seluruh jenis mainan dan permainan dari seluruh Indonesia), namun karena Komunitas Hong berdiri dan berkembang di wilayah Jawa Barat, fokus utama pengenalannya pada mainan dan permainan tradisional Sunda. Hingga saat ini Komunitas Hong masih melakukan upaya-upaya pengenalan mainan tradisional Sunda pada masyarakat khususnya anak-anak, seperti mengadakan kegiatan bermain mainan dan permainan tradisional Sunda secara langsung saat adanya kunjungan dan mengadakan kegiatan *workshop* membuat mainan tradisional dari material alam.

Selain mengenalkan mainan tradisional Sunda dengan kegiatan bermain dan membuat mainan, Komunitas Hong menyediakan produk *merchandise* sebagai media untuk memperkenalkan mainan tradisional Sunda pada masyarakat terutama anak-anak, berupa mainan tradisional kolecer. Namun selain menyediakan produk *merchandise* berupa mainan tradisional, Komunitas Hong menyediakan produk *merchandise* berupa produk fesyen yaitu *t-shirt* dengan aplikasi teknik sablon bergambarkan mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong. Namun berdasarkan hasil observasi secara langsung, ternyata produk *merchandise* berupa produk fesyen yang disediakan dan diupayakan oleh Komunitas Hong masih belum maksimal dan kurang beragam.

Melihat permasalahan dan potensi tersebut, penulis dapat menjadikannya sebagai objek dalam penelitian ini dan dapat menawarkan solusi permasalahannya dengan cara memberikan rekomendasi pada Komunitas Hong untuk membuat alternatif produk *merchandise* di bidang fesyen yang akan menggunakan aplikasi motif yang terinspirasi dari sisi visual mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong. Dan melalui alternatif produk *merchandise* ini, kedepannya dapat menjadi peluang bisnis bagi Komunitas Hong, dengan demikian pada

penelitian ini penulis akan menawarkan rekomendasi peluang bisnis bagi Komunitas Hong.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi visual dari mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong, sehingga dapat diolah dan dikembangkan menjadi perancangan motif.
2. Belum optimalnya pengenalan mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong melalui produk *merchandise* di bidang fesyen.
3. Adanya kebutuhan alternatif produk *merchandise* di Komunitas Hong dan berpeluang menjadi pengembangan bisnis Komunitas Hong.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memanfaatkan potensi visual mainan tradisional Sunda yang akan diolah dan dikembangkan menjadi sebuah perancangan motif ?
2. Bagaimana cara mengoptimalkan pengenalan mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong melalui produk *merchandise* di bidang fesyen ?
3. Bagaimana upaya perancangan alternatif produk *merchandise* Komunitas Hong, yang dapat memiliki peluang bisnis bagi Komunitas Hong ?

I.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas Hong (pusat pengkaji mainan dan permainan tradisional) yang terletak di wilayah Dago kota Bandung. Selama melakukan penelitian ini penulis menggunakan objek penelitian hasil dari penelitian Zaini Alif yang terdapat di Komunitas Hong. Kegiatan pertama yang dilakukan penulis dalam memulai penelitian ini adalah melakukan observasi langsung di Komunitas Hong. Selama melakukan observasi penulis melihat langsung kegiatan yang sedang berlangsung saat adanya kunjungan

dan mengabadikan kegiatan tersebut. Kemudian penulis ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung seperti *workshop* membuat mainan. Selanjutnya penulis mengamati koleksi mainan tradisional yang terdapat di museum Komunitas Hong dan yang terakhir penulis melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Cecep selaku kordinator lapangan Komunitas Hong serta beberapa pengunjung dari Komunitas Hong.

2. Objek penelitian

Pada penelitian ini penulis menentukan objek penelitian yang akan menjadi fokus utama adalah mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong seperti mainan hasil kegiatan *workshop* dan mainan *merchandise* Komunitas Hong. Tujuan dari spesifikasi mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong, agar dapat menciptakan motif yang sangat menggambarkan dan mencirikan Komunitas Hong.

3. Rencana produk

Hasil dari penelitian ini akan menciptakan motif yang terinspirasi dari sisi visual mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong, yang kedepannya dapat dikembangkan menjadi peluang bisnis produk *merchandise* bagi Komunitas Hong. Kemudian hasil dari produk *merchandise* ini dapat dijadikan sebagai media pengenalan bagi masyarakat khususnya anak-anak masa kini terhadap mainan tradisional Sunda yang ada di Komunitas Hong.

4. Material dan teknik yang digunakan

Penggunaan material akan dibatasi pada material kain berbasis polyester dan teknik yang digunakan untuk pengaplikasian motif adalah teknik *surface design* yang proses pengerjaannya memiliki kurun waktu singkat dan dapat menghasilkan ketepatan desain beserta warna yang diinginkan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengenalkan mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong kepada masyarakat luas, khususnya anak-anak melalui produk *merchandise* dibidang fesyen.
2. Menciptakan alternatif motif yang terinspirasi dari mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong.

3. Membuat alternatif produk *merchandise* bagi Komunitas Hong yang dapat menjadi peluang bisnis bagi Komunitas Hong.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Masyarakat mendapatkan informasi mengenai mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong melalui produk *merchandise* di bidang fesyen.
2. Dapat menghasilkan referensi produk fesyen yang sekaligus bisa dijadikan sebagai media pengenalan mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong.
3. Motif yang terinspirasi dari mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong menjadi alternatif produk *merchandise*, yang sekaligus menjadi peluang bisnis bagi Komunitas Hong.

I.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

- Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Metode pengumpulan data observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti seperti melakukan kunjungan langsung ke Komunitas Hong dan melihat kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung saat adanya kunjungan, serta penulis ikut dalam kegiatan yang sedang berlangsung di Komunitas Hong seperti mengikuti kegiatan *workshop* membuat mainan. Selanjutnya adalah melihat koleksi mainan tradisional didalam museum Komunitas Hong dan yang terakhir melakukan sesi dokumentasi untuk data yang dibutuhkan penulis dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data wawancara dilakukan dengan cara, melakukan sesi Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yaitu Cecep selaku kordinator lapangan Komunitas Hong dan beberapa pengunjung dari Komunitas Hong.

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data literatur dilakukan dengan cara mencari dan membaca referensi kepustakaan seperti buku, jurnal, laporan tugas akhir yang berkaitan dan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian penulis, seperti buku mengenai mainan tradisional Sunda, motif, peluang bisnis, *business model canvas*, *merchandise* dan lain sebagainya.

4. Eksperimentatif

Pada metode eksperimentatif dilakukan proses pengolahan motif seperti stilasi elemen motif, komposisi, *repetition*, dan pewarnaan. Kemudian setelah menjadi kesatuan motif yang sesuai, penulis mencoba teknik-teknik pengaplikasian motif seperti teknik *surface design* dan mencoba untuk menerapkannya pada material kain berbasis polyester. Kemudian pada tahap terakhir penulis akan menerapkan motif tersebut pada produk yang akan menjadi produk *merchandise* Komunitas Hong.

- Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan cara :

1. Kuesioner

Penulis membuat kuesioner untuk para pengunjung Komunitas Hong (khususnya para orangtua). Proses penyebaran kuesioner penulis lakukan secara langsung di Komunitas Hong pada saat adanya kunjungan pada para orangtua yang sedang mendampingi anak-anaknya berkegiatan di Komunitas Hong.

I.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi empat bab. Secara garis besar adalah sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Isi dari bab ini terdiri dari latar belakang yang membahas mengenai detail fenomena yang melatar belakangi topik penelitian penulis, pada bagian identifikasi masalah terdiri dari poin-poin pernyataan masalah yang terdapat dari bagian latar belakang. Selanjutnya rumusan masalah, pada bagian ini akan dibahas mengenai urgensi dari penelitian yang merupakan permasalahan yang akan dibuat solusinya. Pada batasan masalah akan diuraikan mengenai detail ruang lingkup penelitian, objek penelitian, rencana produk, hingga teknik dan

material yang digunakan. Tujuan penelitian akan menjelaskan mengenai tujuan yang ingin dicapai selama melakukan penelitian ini, sedangkan bagian dari manfaat penelitian akan membahas mengenai apa yang ingin didapatkan selama melakukan penelitian ini. Kemudian pada bagian metodologi penelitian akan diuraikan metode-metode pengumpulan data yang telah dilakukan selama penelitian. Dan yang terakhir adalah sistematika penulisan, pada bagian ini penulis akan memberikan gambaran singkat dari masing-masing bab.

Bab II. Studi Literatur dan Lapangan

Bab ini berisikan mengenai dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan dan hasil observasi lapangan yang akan digunakan sebagai pijakan dalam proses penelitian dan pengolahan motif yang terinspirasi dari mainan tradisional Sunda yang ada di Komunitas Hong.

Bab III. Proses Perancangan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai konsep perancangan yang meliputi (tema dan judul perancangan, *customer profile*, serta proses hingga hasil perancangan), eksplorasi pengolahan motif, serta pemaparan lengkap proses kerja seperti langkah-langkah, teknik, hingga hasil akhirnya.

Bab IV. Kesimpulan dan Saran

Pada bab terakhir ini berisikan tentang rumusan kesimpulan penelitian, beserta saran dan rekomendasi penulis terhadap proses penelitian.