

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Modernisasi merupakan fenomena budaya yang tidak dapat dihindarkan lagi, dimana arus modernisasi tidak mengenal batasan antar kebudayaan baik regional, nasional maupun internasional. Perubahan pandangan baru dari anggota masyarakat sebagai dampak modernisasi akan menyebabkan perubahan pada masyarakat yang didatangi. Perubahan yang terjadi pada masyarakat yang terkena dampak modernisasi dapat bersifat negatif maupun positif. (Endang Caturwati, 2004: 5) mengemukakan bahwa “Perubahan yang dialami manusia dapat dipergunakan manusia untuk meningkatkan martabat manusia, sehingga perubahan tersebut menjadikan adanya kemajuan bagi kepentingan masyarakat.”

Contoh nyata yang mengalami proses perubahan dari masyarakat yang bersifat agrikultural menjadi masyarakat industri sebagai dampak dari adanya interaksi dengan masyarakat luar adalah etnis Sunda, “Etnis Sunda adalah orang atau sekelompok orang yang dibesarkan dalam lingkungan sosial budaya Sunda dan dalam hidupnya menghayati serta mempergunakan norma-norma dan nilai-nilai budaya Sunda” (Ekadjati, 1995: 8). Perubahan yang terjadi akan memerlukan penyesuaian karena perubahan berdampak terhadap gaya hidup, serta secara khusus terhadap cara berkesenian terutama dalam mengapresiasi cabang kesenian tradisional.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, reflek, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak dikemudian hari (Sukirman, 2005: 29). Dari manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif, kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk

memproduksi sendiri. Tidak seperti permainan modern yang lebih banyak dirancang untuk dimainkan sendiri, permainan tradisional melibatkan interaksi banyak anak. Itu sebabnya permainan anak-anak sekarang lebih individual dan sulit untuk bersosialisasi.

Permainan tradisional adalah identitas dan kebudayaan bangsa yang harus senantiasa terjaga keutuhan dan kelestariannya. Mengingat zaman yang semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermunculan permainan anak yang semakin beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya aneka permainan tradisional seperti egrang, ucing sumput, congklak, galasing. Kalaupun ada hanya sedikit sekali yang masih memainkan permainan tradisional. Saat ini permainan tradisional seakan tergantikan oleh permainan modern seperti video games, play station dan game online.

Dra. Mayke S. Tedjasaputra, MSi pada tahun 2007 berependapat bahwa: “besar kemungkinan permainan tradisional itu kelak tak lagi di kenalkan, apa lagi di mainkan oleh anak-anak.”

Hal ini tidak terjadi begitu saja, Zaini Alif dalam tesisnya yang berjudul permainan tradisional Jawa Barat, menjelaskan “masyarakat sekarang beranggapan bahwa permainan rakyat kotor, berbahaya, dan tidak berkualitas bahkan para orang tua tidak memperkenalkan akan permainan tradisional pada anak-anak mereka. sebenarnya suatu permainan akan terus bertahan jika kita menurunkannya secara astafet ke anak kita, lalu dari anak kita diturunkan lagi ke cucu kita dan selanjutnya”

Seperti permainan tradisional egrang yang sudah hampir punah Menurut penelitian Komunitas Hong (Pusat Kajian Mainan Rakyat) Bandung tahun 2005, Jawa Barat memiliki 250 jenis permainan tradisional. Egrang salah satu permainan tradisional warisan leluhur. Kunci bermain egrang ada pada keseimbangan. Siapa yang terjatuh lebih dulu dianggap kalah, yang paling lama bertahan menjaga keseimbangan jadi pemenang. Semakin berkembangnya teknologi membuat anak-anak beralih ke permainan modern. Egrang, gobak sodor, dan engklek ditinggalkan. Permainan egrang sekarang

hanya dijumpai pada acara-acara besar seperti pameran, festival, maupun karnaval. Padahal banyak pesan moral disisipkan dalam setiap permainan. Permainan rakyat mengajarkan anak soal kejujuran, sportifitas, persaingan, tenggang rasa, saling menghargai, dan bersosialisasi.

Mohammad Zaini Alif pada tahun 2007 juga menjelaskan “meski bentuknya berbeda permainan di tiap daerah memiliki kesamaan nilai moral. Seperti pengenalan diri, alam, dan Tuhan”

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Setelah melihat latar belakang permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah sebagai berikut:

- Kurangnya media informasi yang memperkenalkan permainan tradisional.
- Menurunnya pengetahuan dan minat generasi muda terhadap permainan tradisional.
- Permainan tradisional dianggap kuno dan “kotor” bagi sebagian orang tua.
- Perkembangan permainan berbasis elektronik yang pesat menggeser permainan tradisional.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah terurai diatas, batasan masalah yang akan kami bahas lebih dalam adalah *Perancangan media informasi untuk memperkenalkan permainan tradisional Jawa Barat kepada generasi muda*. Dalam hal ini, akan dibahas mengenai Merancang Media Informasi untuk Memperkenalkan Permainan Tradisional Jawa Barat.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media informasi untuk memperkenalkan permainan tradisional jawa barat?

### **1.2.4 Ruang Lingkup Masalah**

Dari identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan beberapa poin ruang lingkup masalah sebagai berikut:

#### **1. Apa**

Media informasi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional jawa barat

#### **2. Siapa**

Anak-anak berpendidikan 7-15 tahun. Yang berada di wilayah perkotaan dengan golongan ekonomi menengah keatas.

#### **3. Dimana**

Media informasi ini dirancang untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional khususnya di daerah perkotaan Jawa Barat.

#### **4. Bagaimana**

Media informasi ini akan berisi permainan-permainan tradisional Jawa Barat dan mengedukasi target audience mengenai permainan tradisional yang ada di dalamnya.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Setelah meninjau dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dibuatnya media informasi permainan bertema Jawa Barat ini adalah:

1. Untuk melestarikan permainan tradisional Jawa Barat kepada generasi selanjutnya.
2. Untuk mengemas permainan tradisional Jawa Barat dalam bentuk media informasi yang bersifat edukatif.

## **1.4 Manfaat Perancangan**

### **1.4.1 Bagi Masyarakat**

Dengan perancangan media informasi permainan bertema Jawa Barat ini maka diharapkan dapat membawa manfaat bagi masyarakat sebagai berikut:

1. Mengingatkan kembali permainan tradisional Jawa Barat, khususnya yang berasal dari daerah Jawa Barat.
2. Memperkenalkan permainan tradisional Jawa Barat kepada masyarakat yang belum mengenal kebudayaan Jawa Barat.

### **1.4.2 Bagi Peneliti**

Dengan meningkatnya popularitas permainan tradisional Jawa Barat di kalangan masyarakat, maka diharapkan adanya manfaat bagi para peneliti dan budayawan baik dalam dan luar negeri.

### **1.4.3 Bagi Penulis**

Dengan adanya penelitian dan pembuatan karya Desain Media informasi Permainan bertema Jawa Barat ini, penulis mendapatkan beberapa manfaat. Antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menyadari adanya pergeseran permainan tradisional seiring berkembangnya teknologi.
2. Pentingnya mengingat permainan tradisional khususnya mengingat kebudayaan tempat dimana kita berasal.
3. Mendapatkan informasi lebih mendalam tentang kebudayaan Jawa Barat.

## **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

Dalam pengumpulan data untuk desain Media informasi permainan bertema Jawa Barat, penulis menggunakan metode kualitatif dan penyusunan konsep dengan model analisis menggunakan pendekatan psikologis. Pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Data dan informasi diperoleh dari berbagai sumber melalui buku, jurnal, artikel ilmiah, dan berbagai media yang digunakan dalam mengedukasi masyarakat.

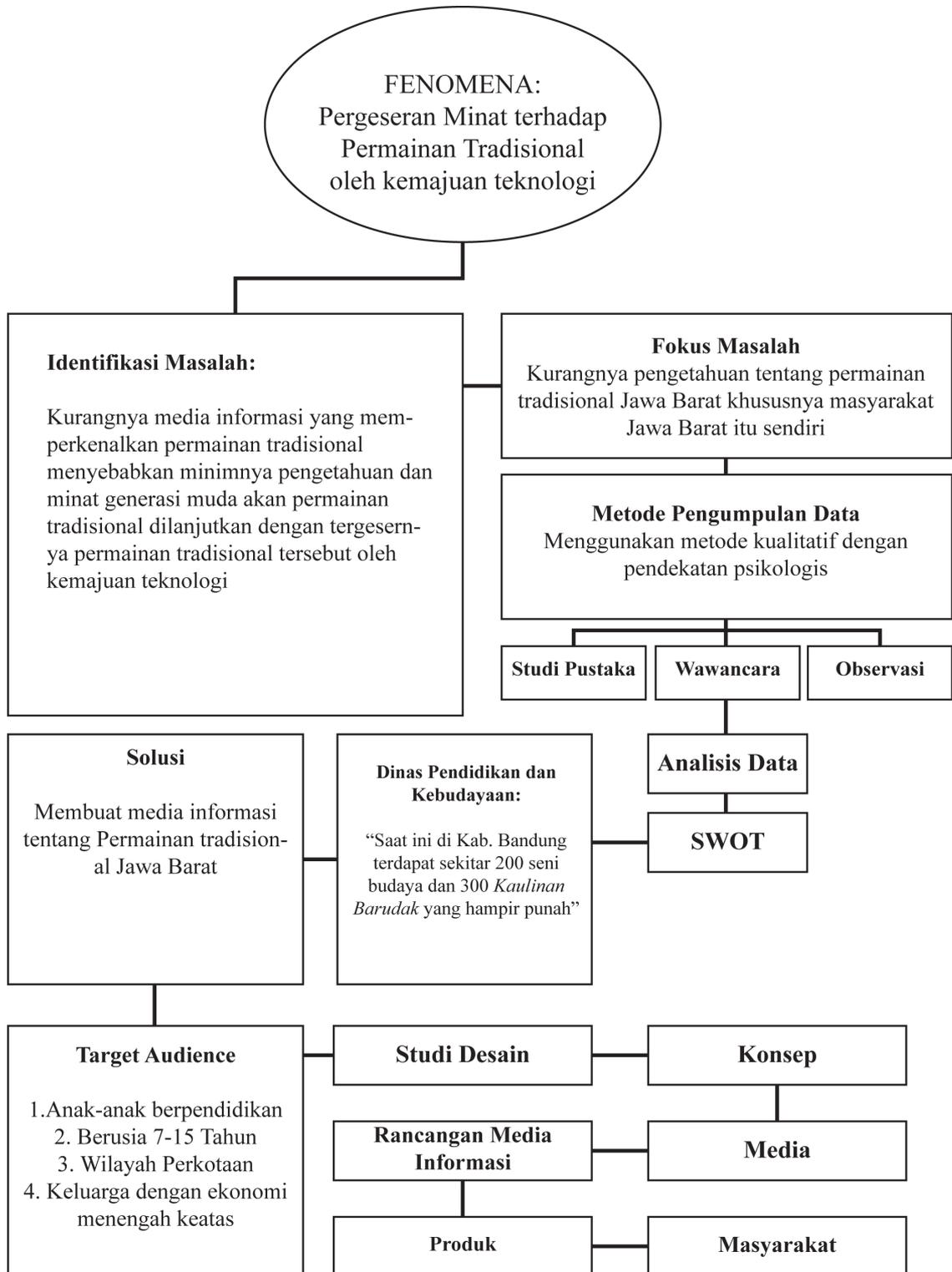
2. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung gaya hidup dan perilaku target audience untuk mendapatkan desain yang bisa diterima dan mampu mengedukasi dengan efektif.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data juga didapat melalui pendekatan personal kepada berbagai narasumber. Data yang didapatkan dari narasumber ini diharapkan menjadi data yang lebih akurat.

## 1.6 Kerangka Berfikir



## **1.7 Pembabakan**

Pembabakan didalam penulisan laporan ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang fenomena pergeseran kebudayaan yang menjadi pokok permasalahan khususnya bagi generasi muda. Yang kemudian diharapkan ide “Desain Media informasi permainan bertema Jawa Barat” dapat menjadi salah satu solusi dari pergeseran budaya tersebut.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini menjelaskan dasar-dasar pemikiran yang digunakan dalam merancang Media informasi permainan bertema Jawa Barat. Berisikan teori-teori dan data hasil penelitian yang dijadikan acuan.

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

Berisikan proses pengumpulan data dan analisis yang digunakan dalam perancangan karya Desain Media informasi Permainan Bertema Jawa Barat. Sehingga karya yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan-tujuan yang sudah dipaparkan.

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

Berisi konsep secara rinci tentang karya yang telah dihasilkan dari data-data yang telah diperoleh.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari data dan pembuatan karya serta saran dari penulis.