



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam kearifan lokal salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki arti merupakan kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang telah diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya dengan tujuan mendapatkan kegembiraan (Sujana & Wachyudin, 2014, hlm. 60). Beberapa permainan tradisional di setiap daerah memiliki kesamaan dalam karakteristik, yang membedakan terletak pada penamaan dan peraturanya. Salah satu daerah di Indonesia yang memainkan permainan tradisional yaitu provinsi Banten yang memiliki 27 jenis permainan, beberapa contoh permainan tradisional yang terdapat di Banten seperti *Mobilan*, *Gasing Panggal*, *Dogdog Lojor*, *Gobag Sodor*, *Bapangan*, *Celowokan* dan yang lainnya (Ahyadi, 2014, hlm. 60).

Saat ini permainan tradisional Banten sudah mulai berkurang peminatnya. Hal tersebut terbukti saat penulis melakukan observasi ke lapangan lokasi di Cikokol, Tangerang tempat bermain anak, penulis menanyakan langsung kepada pelaku permainan yaitu anak-anak SD 5-6 di lokasi mereka cenderung bermain sepeda dan sepak bola dan hanya mengetahui 2 jenis permainan yaitu *gasing*, dan *gobag sodor*. Penulis juga melakukan wawancara dengan Yadi Ahyadi selaku peneliti permainan tradisional Banten. (Pembicaraan pribadi, 26 September 2019) beliau menyampaikan bahwa persebaran permainan tradisional di setiap kota,

kecamatan provinsi banten sudah relatif menurun hal tersebut dikarenakan stigma masyarakat mengenai permainan tradisional itu tidak memiliki makna, fungsi serta tujuan. Para orang tua saat ini sudah mulai lupa mengenai tata cara bermain permainan tradisional, hal tersebut terbukti saat dilakukan Bimtek Pemeliharaan Cagar Budaya di Banten 2018 para pesertanya yaitu guru TK, PAUD, dan SD sudah lupa dengan aturan, alat serta cara bermain permainan. Beliau juga menambahkan dokumentasi permainan tradisional Banten termuat dalam buku Permainan Tradisional Kabupaten Serang, buku ini memuat informasi teks mengenai beberapa contoh permainan dan daerah persebaran permainan tradisional di Banten. Namun informasi teks saja tidak cukup, dibutuhkan ilustrasi yang dapat memperjelas informasi yang termuat dalam buku. Menurut Wigan (2008) ilustrasi merupakan menyampaikan pesan menggunakan visual menjadikan gambar sebagai sarana komunikasi. Ilustrasi terdiri dari gambar dan teks yang saling menguatkan (hlm 10).

Dari permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa dibutuhkan sebuah media informasi permainan tradisional terbaru sebagai upaya melestarikan kebudayaan Banten agar tetap terjaga. Haslam (2006) buku sebagai media informasi yang mendokumentasikan tragedi serta gagasan dari suatu peradaban dan dapat bertahan hingga waktu yang lama (hlm. 20). Tujuan penulis dari tugas akhir ini yaitu ingin merancang buku dokumentasi permainan tradisional Banten. Isi dari buku tersebut berisi informasi dalam bentuk visual yang menjelaskan tentang makna, manfaat, nilai dan bagaimana cara memainkan permainan tradisional.

1.2.! Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku informasi mengenai permainan tradisional yang tersebar di wilayah Banten?

1.3.! Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan pada :

1.! Segmentasi target

a.! Geografis: Banten.

b.! Demografis

Orang dewasa pria dan wanita usia 18 - 28 tahun

Umumnya untuk masyarakat Indonesia.

c.! Psikografis

Target audiens peminat kebudayaan yang memiliki ketertarikan serta ingin menjaga kelestarian budaya permainan tradisional Banten.

d.! Konten

Buku akan berisi tentang sejarah, pentingnya permainan, permainan tradisional di provinsi banten, aturan dan tata cara bermain permainan, macam-macam jenis permainan makna filosofis dan manfaat yang terdapat dalam permainan yang dibagi berdasarkan karakteristik yaitu permainan kreatif (*mobilan, bebedilan, kitiran, gasing panggall, terompet, dogdog lojor*) ,

permainan ketangkasan (*bapangan, terwengkal, babatokan, celowokan, gatrik*), dan permainan patriotik (*tam-tam buku, gobag, bebentengan, rok-rokan*).

1.4.! Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi permainan tradisional khas Banten, yang berisi tata cara main, makna, nilai dan manfaat permainan tradisional.

1.5.! Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

1.! Manfaat bagi penulis:

Penulis mendapatkan pengalaman dalam merancang buku ilustrasi permainan tradisional.

2.! Manfaat bagi orang lain:

Pembaca mendapatkan wawasan baru mengenai permainan tradisional di Provinsi Banten, mengetahui jenis permainan, cara bermain serta nilai manfaat permainan tradisional.

3.! Manfaat untuk Universitas :

Dapat menjadi sumber informasi dalam membantu pengembangan ilmu pengetahuan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain mengenai jenis dan manfaat permainan tradisional, melalui buku teks berilustrasi yang dirancang secara akademis.