

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan sekitar 18.000 pulau dan 360 suku bangsa yang membuat Indonesia kaya akan keberagaman budaya beserta peninggalan hasil kebudayaannya (Kantor Wilayah Sulawesi Utara, 2022). Salah satunya adalah permainan tradisional. Berdasarkan Khamadi dkk.(2013, 2), permainan tradisional adalah bagian dari aset dan warisan budaya nenek moyang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Di era globalisasi ini, permainan tradisional semakin tersingkir akibat kemajuan teknologi komunikasi. Namun, terdapat beberapa permainan tradisional yang malah semakin berkembang dan dapat berasimilasi serta beradaptasi dengan era modern ini. Salah satunya adalah permainan tradisional Balogo yang berasal dari Kalimantan Selatan.

Menurut Kemdikbud (2017), Balogo merupakan salah satu permainan tradisional khas Suku Banjar dari Kalimantan Selatan. Nama “Balogo” diambil dari kata “logo” karena bermainnya yang menggunakan “logo”. Permainan Balogo menggunakan sebuah alat yang disebut dengan logo dan cempa atau stik. Balogo lahir sebagai permainan yang bersifat musiman pengisi waktu luang sehabis bekerja memanen padi atau tanaman pertanian lain. Dalam Balogo, terdapat nilai-nilai budaya yang dapat diambil seperti kejujuran, tidak egois, kerjasama, kerja keras, sportivitas, dan musyawarah dalam menyelesaikan suatu masalah (Kemdikbud, 2017).

Berdasarkan Gabungan Olahraga Balogo Indonesia (2022), permainan Balogo berkembang dengan pesat dalam satu dasawarsa terakhir hingga memunculkan berbagai macam variasi dan ciri khas masing-masing di berbagai daerah, terutama di Kalimantan dan Sulawesi. GOBI berpendapat bahwa

perkembangan warisan budaya permainan Balogo pada dasarnya masih dikelola secara parsial, dan kolektivitas eksistensinya belum terwadahi dalam skala yang seharusnya. Padahal perkembangannya hingga saat ini sudah mencapai titik yang membutuhkan urgensi pengelolaan secara komprehensif. Para pendiri GOBI yang terdiri dari insan-insan pencinta Balogo tidak menghendaki kondisi objektif yang membanggakan ini menjadi stagnan dan sekedar permainan musiman saja, namun juga dapat terus berkembang dengan lebih dinamis lagi (GOBI, 2022).

Aghnina Wahdini selaku *founder* Komunitas *Traditional Games Returns* juga mengatakan bahwa literasi tentang permainan tradisional Balogo di Indonesia masih sedikit dan aksesnya sulit ditemukan. Beliau kesulitan mencari tahu informasi tentang Balogo yang ingin dimasukkan dan disebar lagi melalui sosialisasi pengenalan permainan tradisional yang dilakukan oleh komunitasnya. Selain itu, alat dan perlengkapan permainan ini juga masih sangat jarang dijual, terutama di luar Pulau Kalimantan. Beliau berpendapat bahwa pengrajin Balogo masih cenderung menyimpan peralatan dan cara membuatnya. Meskipun ingin menyebarkannya, mereka kebingungan karena tidak memiliki wadah dan sumber daya untuk melakukannya. Selain itu, berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan penulis, 56.1% responden mengalami hambatan dalam memainkan Balogo dikarenakan sulitnya mencari informasi mengenai permainan tersebut, dan 29.8% mengatakan peralatannya yang sulit dicari.

Suyami (2018) menyatakan bahwa sistem warisan budaya permainan tradisional di Indonesia kebanyakan masih bersifat lisan. Oleh karena itu, ketika generasi selanjutnya tidak mewariskan budaya tersebut, permainan tradisional Indonesia akan semakin terlupakan dan hilang (Suyami, 2018). Dari wawancara yang dilakukan dengan Fuad Ridha selaku salah satu pendiri GOBI, penyebaran informasi tentang Balogo masih bersifat dari mulut ke mulut (*word of mouth*) dan belum sebar secara lengkap dan mendalam. Padahal menurut Agustinova (2022, 4-5), pendataan dan penyebaran informasi secara konvensional dapat beresiko kerusakan bahkan kehilangan data yang menjadikannya kurang efisien sebagai upaya pelestarian budaya.

Sebagai upaya pemberdayaan permainan tradisional Balogo, dibutuhkan pengelolaan dan pendokumentasian informasi beserta pengetahuan dengan memanfaatkan canggihnya teknologi informasi dan komunikasi melalui digitalisasi kebudayaan. Dengan digitalisasi kebudayaan melalui *website*, permainan Balogo dengan segala informasi dan aset di dalamnya dapat diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya agar dapat tetap dipertahankan sebagai identitas bangsa, serta menunjukkan eksistensi budaya bangsa Indonesia di mata dunia (Sitokdana, 2015,99). *Website* menjadi media yang dapat diakses secara praktis dan mudah oleh siapapun dan di mana pun dengan bantuan jaringan internet (Agustinova, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas, diketahui bahwa diperlukan sebuah media informasi mengenai Balogo yang mudah dan praktis diakses dengan konten yang terstruktur dan menyeluruh. Media informasi berbentuk *website* dapat berperan sebagai perekam, penangkap, dan memvisualisasikan aset serta informasi permainan Balogo karena memiliki keterjangkauan nyata tanpa batas sehingga dapat menjadi media untuk menampung dan mengolah informasi sekaligus menyimpannya secara abadi (Kalay, 2008, 3). Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang sebuah *website* sebagai solusi yang dilakukan dalam Perancangan *Website* Permainan Olahraga Tradisional Balogo sebagai Sarana Informasi untuk Pegiat Balogo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, jika media informasi sebagai wadah menampung informasi dan aset mengenai Balogo tidak tersedia, maka kesempatan penyebarluasan permainan tradisional dan informasi tentang Balogo yang sulit ditemukan perlahan-lahan akan dilupakan. Amat disayangkan jika perkembangan permainan Balogo yang pesat ini tidak memiliki wadah untuk membendungnya dan perlahan-lahan terlupakan. Selain itu, calon pemain Balogo tidak memiliki akses untuk mendapatkan informasi dan perlengkapan Balogo karena tidak adanya *platform* yang memadai. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *website* mengenai permainan olahraga tradisional Balogo sebagai Sarana Informasi untuk Pegiat Balogo?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis menentukan batasan masalah dengan membatasi ruang lingkup pengerjaan dan penelitian agar perancangan yang dilakukan tetap terarah dan fokus terhadap tujuan. Adapun batasan masalah yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Demografis**

Berdasarkan demografisnya, target perancangan ditentukan berusia 30 hingga 50 tahun yang merupakan Generasi Milenial dan Generasi X, memiliki jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan profesi pendidik, karyawan, ataupun pekerja, serta menggunakan Bahasa Indonesia dan berstatus SES B hingga C2.

#### **1.3.2 Geografis dan Geodemografis**

Dilihat dari segi geografis dan geodemografis, target sasaran primer merupakan penduduk Indonesia yang berdomisili di Pulau Kalimantan, tinggal di daerah urban dan suburban. Sedangkan untuk target sekunder bertempat di seluruh Indonesia.

#### **1.3.3 Psikografis dan *Behavioral***

Perancangan ditujukan bagi pegiat Balogo yang aktif namun mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut seputar Balogo untuk target primer. Sedangkan untuk target sekunder merupakan mereka yang masih lumayan awam akan permainan Balogo dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang permainan tersebut. Menurut psikografisnya, target merupakan orang dengan gaya hidup sebagai *achievers* yang ingin menjadi lebih baik akan sesuatu yang dilakukan. Berdasarkan tipe kesiapan mengadopsinya target termasuk *early adopter* yang merupakan orang-orang yang mengetahui *website* melalui promosi ataupun kegiatan Balogo.

### 1.3.4 Objek Permainan

Permainan Tradisional Balogo merupakan permainan tradisional dari Kalimantan Selatan. Pada masyarakat setempat, permainan ini bersifat musiman. Biasanya digelar setelah masa panen padi Usai upacara Tiwah dimana para pesertanya dianggap telah banyak membuang harta, masyarakat mencoba mereka-reka tingkat keberuntungannya di kemudian hari. Jumlah pemain beregu minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. Inti dari permainan Balogo ini adalah keterampilan meluncurkan logo agar bisa merobohkan bidak yang dipasang. Regu yang paling banyak dapat merobohkan bidak, maka mereka menjadi pemenangnya. Permainan Balogo menjadi salah satu Warisan Budaya Tak Benda milik Indonesia yang ditetapkan pada tahun 2017. Sayangnya, permainan Balogo masih belum begitu dikenal secara merata di Indonesia. Namun, di beberapa daerah provinsi justru sangat mengakar dan terus berkembang, terutama di Pulau Kalimantan dan Sulawesi. Dibutuhkan sebuah wadah untuk menampung perkembangan Balogo dengan segala aset dan variasinya agar terpapar dengan menyeluruh dan terstruktur.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang *website* mengenai Balogol demi membudayakan permainan olahraga tradisional Balogo dari Kalimantan Selatan yang belum memiliki wadah untuk menampung informasi mengenai permainan tersebut, serta untuk mendokumentasikan kebudayaan Indonesia agar mudah dicari, mudah ditiru, dan mudah diduplikasi. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk membantu dan memudahkan para pencinta Balogo di nusantara untuk berkumpul serta mendapatkan informasi seputar permainan Balogo dan segala aset di dalamnya yang bahwasanya masih sulit ditemukan dan diakses.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Perancangan tugas akhir ini dapat penulis jadikan wadah untuk mengembangkan pengalaman dan pengetahuan mengenai budaya permainan tradisional di Indonesia. Selain itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan kemampuan yang selama ini telah dipelajari melalui pembelajaran di kelas, serta mengembangkan kemampuan penulis dalam perancangan suatu media informasi berbentuk *website*.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain**

Diharapkan dengan perancangan media informasi ini, dapat menjadi salah satu aset permainan tradisional Balogo yang dapat diakses oleh semua orang kapan saja dan di mana saja. Hasil dari perancangan ini juga dapat dijadikan sarana pelestarian budaya Indonesia serta sebagai upaya mempertahankan budaya sebagai bagian dari identitas negara.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Universitas**

Diharapkan dapat menjadi tambahan pustaka untuk dijadikan sumber referensi dalam perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara. Dapat dijadikan bahan bacaan serta acuan bagi mahasiswa lain yang akan menyusun laporan dengan topik serupa.

