

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan gugusan kepulauan terbesar dan terpanjang di dunia (Koentjaraningrat 1981). Setiap pulaunya dipisahkan oleh selat-selat yang terbentuk dari lautan. Pulau-pulau tersebut terdiri dari Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Maluku, Papua, dan pulau-pulau lain yang bertebaran di wilayahnya. Selain dikenal sebagai negara kepulauan, Indonesia menyimpan berbagai keanekaragaman. Salah satunya keanekaragaman budaya. Keanekaragaman tersebut ditandai dengan adanya keberagaman budaya di setiap daerah atau wilayahnya. Namun keberadaan keragaman budaya tidak merusak kesatuan dari negara Indonesia. Justru adanya keberagaman tersebut menjadi ciri khas lainnya yang dimiliki oleh Indonesia.

Keberagaman budaya tercipta dari hasil cipta akal budi masyarakat lokal (Faiz, Kurniawaty & Purwati 2020). Budaya menjadi dasar gagasan kehidupan manusia untuk menjalankan sistem kemasyarakatan yang menjadi bahan ajar kehidupannya (Koentjaraningrat 1986). Kebudayaan tersebut diwariskan dari generasi sebelumnya secara alami mengikuti alur kebudayaan disekitarnya. Maka dari itu kebudayaan hingga saat ini masih bisa dipertahankan karena berbagai upaya yang dilakukan semua elemen pemilik kebudayaan tersebut. Tetapi dalam upayanya kebudayaan harus menghadapi tantangan zaman.

Salah satu yang terdampak oleh tantangan zaman adalah kebudayaan Sunda. Seperti yang diketahui Suku Sunda memiliki berbagai macam kebudayaan, baik itu berupa kebudayaan bertemakan seni maupun kebudayaan yang menjadi aktivitas masyarakatnya. Kebudayaan-kebudayaan tersebut seakan tergerus oleh adanya perkembangan sebaran informasi dari luar yang menampilkan aktivitas kebudayaan lain. Contoh kasus adalah lagu atau nyanyian yang banyak rupanya. Nyanyian tersebut sering menjadi iringan konten, khususnya di media sosial. Banyak yang menggemari lagu tersebut terlihat dari banyaknya masyarakat yang memutar dan mendendangkannya. Padahal Suku Sunda memiliki lagu khas asli dari tatar Sunda,

yakni *kawih*, *tembang*, dan *cianjuran*. Ketiga lagu khas tersebut kini jarang didendangkan, terlebih lagi lagu *kawih* bagi anak-anak.

Kawih merupakan lagu khas Sunda yang memiliki irama *tandak* (teratur) atau konstan (Komarudin dalam Hendrayana dkk. 2020). Anak-anak Sunda dulunya sering mendendangkan *kawih*. *Kawih* anak-anak sering disebut juga *kakawihan barudak*. *Kakawihan barudak* menurut Soepandi, dalam Depdikbud (1993), adalah karya sastra lisan tanpa diketahui pengarangnya, sehingga termasuk karya sastra komunal (*balarea*). *Kakawihan barudak* memiliki jenis-jenisnya, ada yang digunakan sebagai lagu dan adapula yang digunakan sebagai pengiring permainan. *Kawih* yang digunakan sebagai pengiring permainan disebut *kawih kaulinan*. *Kawih* yang satu ini sudah jarang didendangkan oleh anak-anak Sunda.

Anak-anak Sunda telah disuguhkan dengan berbagai media modern yang memanjakan aktivitas kesehariannya, termasuk dalam mengisi waktu luangnya. Anak-anak zaman sekarang sering memakai sebuah alat atau benda untuk bermain. Fakta ini didapatkan dari hasil survey yang melibatkan 50 responden orang tua yang memiliki anak tingkat sekolah dasar. Sekitar 74% dari responden menyatakan anaknya sering menggunakan alat atau media seperti gawai untuk bermain. Alasan ketertarikan anak-anak pada alat atau benda didapatkan dari hasil wawancara yang menyatakan, bahwasannya alat atau benda tersebut mampu mendukung cara bermain anak-anak yang penuh dengan daya khayal dan imajinasi yang tidak bisa diwujudkan di dunia nyata.

Banyaknya masyarakat Suku Sunda juga, kurang berupaya mempertahankan kebudayaannya. Seperti halnya orang tua Sunda saat ini jarang yang menerapkan komunikasi dengan anak memakai Bahasa Sunda. Akibatnya berdampak juga pada pengetahuan anak tentang *kawih kaulinan* karena terhambat oleh kosa kata bahasa. Ditambah dengan pengenalan dan pemberitahuan pada media populer tentang *kakawihan barudak* pun terbilang sangat minim. Padahal eksistensi *kakawihan barudak* bisa terdorong dengan adanya media tersebut.

Akibat dari jarangya permainan tersebut didendangkan dan dimainkan, menyebabkan keterancaman bagi keberadaan *kakawihan barudak*. Idealnya sebagai masyarakat yang berbudaya harus mampu menjaga kelestarian budaya yang

dimilikinya. Kebudayaan ini merupakan bentuk dari identitas yang layak menjadi sebuah kebanggaan. Jika kebudayaan ini menghilang maka masyarakat akan kehilangan jati diri yang merusak tatanan kebudayaan asli Indonesia khususnya di mata dunia.

Oleh karena itu pentingnya mengenalkan *kakawihan barudak* sebagai alat untuk mengukuhkan kebudayaan perlu dilakukan. Khususnya dalam ranah anak-anak dan keluarga. Anak-anak merupakan tunas generasi berikutnya sebagai pemelihara kebudayaan, sedangkan keluarga merupakan tempat awal bagi anak-anak belajar dan berkembang. Keduanya saling berkaitan satu sama lain sehingga menjadi salah satu tempat penting dalam menghidupkan kebudayaan. Berbagai opsi telah dilakukan pemerintah untuk pelestarian *kakawihan barudak*, terutama dalam ranah pendidikan melalui muatan lokal dan acara-acara kesenian *kawih* atau sering disebut *pasanggiri*. Akan tetapi pelestarian hanya mencakup pada lembaga formal dan acara tertentu, sehingga perlu dilakukan pengenalan yang tidak terpaku pada kegiatan formal tersebut. Untuk itu pengenalan akan diterapkan dengan cara yang mengikuti alur perkembangan zaman, sehingga *kakawihan barudak* diinformasikan lebih menarik, praktis, dan memiliki cakupan yang luas.

I.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada *kakawihan barudak*, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

- Anak-anak telah disuguhkan dengan daya tarik media modern yang mendukung khayalan dan imajinasinya dalam permainan sehingga anak-anak jarang memainkan permainan tradisional, seperti *kaulinan* yang didendangkan dengan *kawih*.
- Kurangnya upaya dari masyarakat sendiri untuk mempertahankan kebudayaan, seperti yang terjadi pada orang tua Sunda yang tidak menerapkan komunikasi memakai Bahasa Sunda.
- Keberadaan media populer yang menyajikan *kakawihan barudak* masih terbilang minim dan jarang ditemukan.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan dari permasalahan *kakawihan barudak* di zaman sekarang adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara menginformasikan *kakawihan barudak* kepada masyarakat khususnya anak-anak agar tertarik memainkan kembali dan mencintai kebudayaannya?

I.4 Batasan Masalah

Menyesuaikan dengan rumusan masalah sebelumnya, batasan masalah akan dibatasi dari batasan objek, subjek, dan tempat adalah sebagai berikut:

- **Batasan Objek**

Perancangan objek *kakawihan barudak* akan dibatasi pada jenis *kakawihan kaulinan barudak* atau *kawih kaulinan*. *Kawih* yang dirancang adalah *kawih kaulinan* aktif dan pasif yang tidak membutuhkan ruang gerak yang luas, seperti *kawih kaulinan* aktif *Perepet Jengkol*, serta *kawih kaulinan* pasif, *Cing-ciripit*, *Tat Tit Tut*, *Paciwit-ciwit Lutung*, dan *Ucang Angge*. *Kawih kaulinan* tersebut dipilih karena memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak, yaitu keseimbangan, fokus, empati, serta terkhusus *Ucang Angge*, bisa memberikan kedekatan anak dan orang tua.

- **Batasan Subjek**

Kakawihan barudak merupakan lagu khas Sunda yang didendangkan oleh anak-anak. Tetapi banyaknya anak-anak serta orang tua saat ini jarang memakai Bahasa Sunda dalam berkomunikasi. Sehingga pengenalan subjek dapat disampaikan pada anak-anak yang telah mempelajari Bahasa Sunda di sekolahnya, yaitu tingkat kelas 4 SD dan orang tuanya.

- **Batasan Tempat**

Perancangan ini diperoleh melalui hasil dari studi kasus di Kota Bandung dan penyebaran informasi bisa digunakan dalam cakupan wilayah Provinsi Jawa Barat.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat dari perancangan ini yaitu sebagai alat untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan pada rumusan masalah. Adapun jawaban pada rumusan masalah akan dijadikan bahan atau ide untuk menginformasikan *kakawihan barudak*.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari dibuatnya perancangan tentang informasi *kakawihan barudak* adalah sebagai berikut:

- Menginformasikan *kakawihan kaulinan barudak* kepada anak-anak serta keluarga.
- Mengenalkan cara mendendangkan *kakawihan kaulinan barudak* dan memainkannya.
- Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang beberapa *kakawihan kaulinan barudak*.
- Membuat perancangan pengenalan kebudayaan Sunda, khususnya *kakawihan kaulinan barudak* dengan memiliki daya tarik yang sesuai dengan zaman.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang akan didapatkan dari hasil perancangan informasi *kakawihan barudak* adalah sebagai berikut:

- *Kawih kaulinan* akan lestari serta bisa mengukuhkan kebudayaan dan keberadaannya.
- Informasi mengenai *kakawihan kaulinan barudak* bisa dikenal kembali oleh masyarakat terkhusus anak-anak Sunda, baik itu dari liriknya, hingga permainannya.
- Diharapkan anak-anak serta keluarga tertarik memainkan dan menyanyikan kembali *kakawihan kaulinan barudak* bersama-sama sehingga menciptakan kedekatan antara anak dengan orang tuanya.