

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Budaya dan juga kebudayaan itu berasal dari bahasa Sanskerta yaitu kata *buddhayah*, bentuk jamak dari kata *buddhi* yang memiliki arti budi atau akal. Dengan demikian budaya atau kebudayaan dapat diartikan menjadi hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Namun ada pula yang beranggapan bahwa budaya dan kebudayaan adalah suatu hal yang berbeda. Kata budaya merupakan suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya, yang memiliki daya dan budi. Jadi budaya adalah daya budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari budaya itu sendiri.

Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya, banyak produk budaya yang sudah diwariskan secara turun-temurun hingga sekarang. Menurut Davidson dan McConville (1991) warisan budaya diartikan sebagai produk atau hasil dari budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. (h. 2). Warisan budaya yang diwariskan berbeda-beda setiap daerahnya, termasuk di Jawa Barat yang didominasi oleh budaya dari Suku Sunda. Masih banyak budaya Sunda yang masih eksis sampai sekarang, mulai dari tarian, makanan, pakaian, hingga permainan tradisional.

Kurniati, (2007) dalam buku “Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak”. Mengemukakan bahwa permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun seiring berjalannya waktu keberadaannya perlahan mulai mengalami kepunahan, Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat dimana permainan tersebut ada. (h. 1)

Banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional seperti Sondah, Congklak, Oray-orayan, Boy-boyan, dan masih banyak lagi. Salah satunya adalah Bancakan.

Permainan tradisional Bancakan adalah permainan yang menyerupai petak umpet atau Ucing Sumput dalam bahasa Sunda, permainan yang bisa dilakukan dengan jumlah 2 orang atau lebih, dan juga membutuhkan beberapa potongan genteng atau batu untuk disusun oleh *ucing* atau orang yang jaga. Permainan tradisional Bancakan sangat populer di tahun 1990 hingga 2000-an, dan selalu dimainkan oleh anak-anak, bahkan orang tua pada masanya. Bancakan sendiri merupakan warisan budaya yang sangat kental dengan nilai kebersamaannya. Mengingat permainan ini dilakukan berkelompok dan memerlukan kerjasama untuk mendapatkan keberhasilan.

Namun seiring jalannya waktu, anak yang lahir di tahun 1990-an pun tumbuh menjadi dewasa sehingga memiliki kesibukan dan tak pernah lagi bermain atau tak sempat mengajari permainan tradisional ke generasi selanjutnya, Selain itu semenjak adanya *smartphone*, secara perlahan eksistensi Bancakan mulai meredup, bukan hanya Bancakan, melainkan beberapa banyak permainan tradisional lainnya. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih untuk memainkan *gadgetnya* dibandingkan bermain permainan tradisional. Sehingga secara perlahan budaya permainan tradisional mulai punah. Alasan lainnya adalah lahan bermain yang semakin berkurang apalagi bagi anak yang hidup di perkotaan.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari permainan tradisional Bancakan, yaitu :

- Bagi anak yang terlahir di tahun 2008 hingga 2011 (Generasi Z dan Generasi *Alpha*) pasti jarang mengetahui berbagai macam permainan tradisional, dikarenakan tidak ada yang mengajari cara bermainnya.
- Berkembang atau bertumbuh dewasanya anak yang lahir pada tahun 1990-an, sehingga mempunyai kesibukan dan tak pernah lagi bermain atau sempat menurunkan permainan tradisional kepada generasi selanjutnya.
- Munculnya gawai, ponsel pintar, dan *game online* juga menjadi penyebab anak generasi sekarang jarang atau sama sekali tidak bermain permainan tradisional.

- Kurangnya informasi, sebagai warisan budaya yang memiliki nilai kebersamaan ini hampir punah, namun Bancakan dapat tetap bertahan sebagai narasi, meskipun tidak dimainkan.

I.3 Rumusan Masalah

Sebagai warisan budaya yang harus tetap dijaga keberadaannya, bagaimana cara menentukan penyampaian informasi yang tepat dengan keadaan generasi sekarang agar keberadaan permainan tradisional Bancakan tetap diketahui di kalangan generasi z dan *alpha*?

I.4 Batasan Masalah

Mengingat pembahasan mengenai permainan tradisional sangatlah luas, maka dalam penelitian ini ada batasan masalah sebagai berikut :

Perancangan ini hanya berfokus pada penjelasan sebagai warisan budaya yang harus dijaga, lalu apa itu, cara bermain dan dampak dari bermain permainan tradisional Bancakan.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media informasi yang mudah didapat dan menarik sehingga bisa membuat generasi z dan *alpha* mengetahui akan adanya permainan tradisional Bancakan.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah membuat masyarakat khususnya generasi z dan alpha mengetahui bahwa permainan tradisional Bancakan itu ada. Permainan yang sudah diwariskan secara turun-temurun ini tetap dapat diketahui. Selanjutnya muncul rasa ingin mencoba atau memainkan permainan tradisional Bancakan dan menurunkannya ke generasi selanjutnya, sehingga nilai kebersamaan dari permainan ini dapat dirasakan oleh generasi selanjutnya.