

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang beragam-ragam suku bangsa dan kebudayaan, dengan adanya kekayaan tersebut Indonesia memiliki beragam permainan tradisional sebagai produk dari kebudayaannya. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat yang terkait dengan hal tersebut, Kurniati (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai-nilai budaya dan nilai tata kehidupan masyarakat.

Permainan tradisional salah satu warisan budaya Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerahnya yang berada di Indonesia. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan yang budaya bangsa Indonesia yang diwariskan secara turun temurun. Yani (2018) menyatakan bahwa permainan tradisional itu mempunyai banyak nilai-nilai yang sangat baik untuk dikembangkan.

Nilai-nilai itu adalah kerja sama atau solidaritas, kejujuran atau sportivitas. Permainan bersikap cermat, berpikir dengan kecepatan, keseimbangan dalam tariknya agar benar-benar diperhitungkan dan melakukan suatu tindakan. Dari zaman dulu pada awalnya permainan tradisional dilakukan untuk mengisi waktu luang dan memenuhi kebutuhan liburan. Selain sarana hiburan atau pengisi waktu luang dari permainan gasing ini sangat diminati oleh beberapa kalangan anak, remaja, dan dewasa.

Permainan gasing kayu tradisional berasal dari China ke wilayah Austronesia, termasuk Indonesia, gasing menyebar dan menjadi bagian dalam tradisi nusantara. Gasing adalah permainan tradisional yang masih saat ini ada. Salah satu contoh budaya di Indonesia merupakan salah satu cerminan dari identitas nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Permainan gasing merupakan permainan tradisional mendapatkan di daerah yang tersebar di pulau-pulau Indonesia. Gasing merupakan permainan yang bisa berputar pada poros dan memiliki keseimbangan

pada suatu titik. Gasing merupakan permainan tertua dan masih ada hingga hari ini. Namun permainan tradisional gasing tersebut kurang diminati dan kurang diketahui lagi oleh masyarakat khususnya oleh anak-anak, terutama di daerah perkotaan di Pulau Jawa seperti Jawa Barat (Bandung), DKI Jakarta dan lainnya.

Masyarakat masa kini tidak memainkan permainan gasing tradisional, mungkin saja diakibatkan oleh kemajuan Indonesia dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi yang berdampak pada penggunaan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang dinyatakan oleh Soedjatmiko (2008), Teknologi hadir sebagai simbol dari masyarakat modern. Mengenai hal ini, menurut (Ameliola & Nugraha (*dalam ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 2015:2) juga menyatakan, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Masyarakat dewasa ini rata-rata menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi, *gadget* merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut *Beauty Manumpil* dalam jurnal keperawatan (2015:2) *gadget* dapat menghadirkan berbagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi yang disertai dengan berbagai fitur menarik, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur dan terpujau untuk selalu mengkonsumsi *gadget*.

Fenomena tersebut berdampak pada masyarakat dalam pemilihan permainan, masyarakat cenderung memilih permainan digital (*gadget*), sehingga permainan tradisional gasing yang dimainkan secara fisik kurang diminati. Banyak terdapat permainan gasing digital seperti Blade Battle, Spin Blade Blast yang tersedia dalam bentuk aplikasi permainan digital, namun permainan tradisional tetap penting dimainkan untuk menumbuhkan sikap empati, keterampilan, melatih fisik dan mental, selain itu juga permainan gasing tradisional sangatlah unik, terbuat dari kayu bentuknya unik dan dapat bermanfaat melestarikan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Departemen Kebudayaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan sebagai lembaga yang bertanggung

jawab menjaga kekayaan budaya bangsa memerlukan solusi terkait bagaimana caranya meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak terhadap pengetahuan dan permainan gasing kayu tradisional Indonesia. Permainan tradisional gasing kayu Indonesia memiliki beragam jenis bentuk gasing yang berbeda-beda dari setiap daerah, sebagai kekayaan permainan tradisional Indonesia informasinya perlu diberikan kepada anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa melalui informasi yang dirancang lebih menarik dari informasi sebelumnya yang telah ada yang terdapat dalam bentuk media informasi digital maupun media informasi cetak seperti informasi permainan gasing tradisional dalam buku cetak yang diterbitkan oleh penerbit swasta, maupun penerbit dari lembaga pemerintah, didalamnya terdapat informasi mengenai gasing dan cara bermainnya, namun media informasi sebagai buku cetak yang sudah ada masih dalam visualisasi yang terbatas, seperti penggunaan warna hitam putih, penyampaian informasi dengan teks yang banyak, sehingga masyarakat khususnya anak cenderung tidak tertarik dengan sajian informasi yang sudah ada tersebut.

Maka dari itu solusi untuk permasalahan tersebut membutuhkan bantuan dari berbagai pihak, seperti dari bidang desain komunikasi visual dalam menginformasikan kembali kepada anak-anak agar dapat tertarik lagi dengan adanya media yang lebih menarik. Departemen Kebudayaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab terhadap penyebaran pengetahuan mengenai kebudayaan dan pelestarian kebudayaan khususnya mengenai permainan tradisional gasing, memerlukan perancangan informasi mengenai gasing tersebut yang dirancang dengan kreativitas dan gagasan yang lebih menarik dari media informasi sebelumnya.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan dan teridentifikasi masalah sebagai berikut:

- Rendahnya pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak terhadap kekayaan permainan tradisional Indonesia seperti gasing kayu. Terutama di daerah perkotaan di Pulau Jawa seperti Jawa Barat (Bandung, DKI Jakarta dan lainnya).
- Sumber informasi media cetak maupun halaman web mengenai gasing kayu tradisional yang sudah ada dalam membahas sangat terbatas dalam segi visualisasi, warna hitam putih, penyampaian dengan teks yang banyak sehingga membuat anak tidak tertarik dengan sajian informasi tersebut.
- Departemen Kebudayaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab terhadap penyebaran pengetahuan mengenai kebudayaan dan pelestarian kebudayaan khususnya mengenai permainan gasing kayu, memerlukan perancangan informasi mengenai gasing kayu Indonesia.
- Perlu dibuat rancangan informasi yang lebih menarik lagi mengenai permainan gasing kayu, agar dapat meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara menyampaikan pesan informasi mengenai permainan gasing kayu Indonesia melalui strategi komunikasi visual untuk meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak Indonesia untuk Departemen Kebudayaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan sebagai *mandatory* yang memerlukan informasi tersebut dibuat.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan, ditentukan batasan-batasan masalah terkait rancangan, yaitu:

- **Objek Permasalahan**

Permasalahan dibatasi pada objek permasalahan media informasi mengenai permainan gasing kayu Indonesia sebelumnya tidak menarik dan tidak

meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak sekolah dasar dengan usia 8 hingga 11 tahun di Indonesia. Maka dari itu dengan adanya informasi ini yang akan memberitahukan tentang adanya sejarah, beragam-ragam bentuk gasing dan jenis gasing di setiap daerahnya agar khalayak lebih mengetahui dan menambah wawasan pada permainan gasing kayu tradisional.

- **Waktu Perancangan**

Waktu Perancangan dibatasi selama enam bulan atau 1 semester (April-Agustus). termasuk menemukan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data dan melakukan perancangan sampai menjadi karya desain komunikasi visual.

- **Lokasi Permasalahan**

Lokasi permasalahan dibatasi hanya yang terjadi di Provinsi Jawa Barat khususnya Kota Bandung. Kota Bandung dijadikan sebagai bahan studi kasus, masalah yang diangkat cukup relevan dengan kondisi umum di Indonesia. Kota Bandung merupakan kota besar yang dapat dijadikan contoh bagi kota-kota lainnya.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Pada rumusan masalah diatas dapat ditentukan tujuan perancangan pada penelitian ini sebagai berikut:

- Merancang informasi mengenai permainan gasing kayu Indonesia.
- Merancang informasi mengenai permainan gasing kayu dengan strategi desain komunikasi visual untuk menghasilkan informasi yang menarik secara visual dan disukai oleh anak-anak sebagai khalayak.
- Merancang informasi mengenai permainan gasing kayu untuk disampaikan dalam bentuk media yang disukai oleh anak-anak sebagai khalayak.
- Merancang informasi permainan gasing kayu Indonesia dalam bentuk buku elektronik.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Berdasarkan hasil perancangan pada penelitian yang sudah dilaksanakan ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- **Manfaat Teoritis**

Perancangan informasi permainan gasing kayu Indonesia dapat bermanfaat terhadap kekayaan kajian terkait nilai-nilai budaya Indonesia khususnya mengenai permainan tradisional.

Perancangan informasi permainan gasing kayu Indonesia dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan khususnya perancangan media informasi yang menyenangkan untuk anak-anak dan mengenai permainan tradisional dari perspektif Desain Komunikasi Visual.

- **Manfaat Praktis**

Perancangan informasi permainan gasing kayu Indonesia dapat dijadikan sebagai referensi dan data sekunder bagi perancang komunikasi visual lainnya baik dari akademisi maupun profesi.

Perancangan informasi permainan gasing kayu Indonesia dapat dijadikan sebagai rujukan kepustakaan dalam pengetahuan terkait permainan gasing kayu Indonesia dan perancangan informasi buku cerita bergambar di bidang desain komunikasi visual.