

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas, olahraga dan bermain yang dilakukan dan berkembang pada daerah tertentu, dan diturunkan dari generasi ke generasi. Kurniati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional adalah permainan zaman dahulu, dimana para nenek moyang menggunakan permainan sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan, sarana hiburan dan sebagai sarana komunikasi sosial. Permainan tradisional juga mengajarkan seseorang untuk menjadi manusia sosialis dan bisa bekerja sama dengan orang lain (Yunitasari 2016). Contoh permainan tradisional yaitu egrang, layangan, lompat tali, bola bekel, congklak, petak umpet dan lain sebagainya.

Egrang adalah salah satu permainan tradisional nusantara yang memiliki berbagai macam nama di berbagai daerah. Egrang di Tanah Sunda disebut dengan Jajangkungan, asal kata Jajangkungan yang artinya tinggi jadi jajangkungan yaitu membuat jadi tinggi (Alif 2003). Permainan egrang sendiri adalah permainan tradisional yang terbuat dari sepasang bambu dengan panjang sekitar 1,5 sampai 2,5 meter, dan diberi pijakan untuk kaki. Cara memainkannya juga terbilang sederhana, yaitu berjalan menggunakan bambu tersebut, namun membutuhkan keseimbangan tubuh yang baik.

Permainan tradisional egrang sering dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, mulai dari usia 10 tahun hingga dewasa. egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang memiliki tingkat kesulitan tertinggi dalam bermain, namun letak keseruan egrang adalah dalam bagaimana seseorang menaklukkan tantangan itu dan mengalahkan ketakutan, sehingga dapat melatih kepercayaan diri. Permainan tradisional egrang memiliki berbagai macam manfaat, mulai dari jasmani dan rohani. Jasmani meliputi dari kebugaran dan sistem motorik tubuh, sedangkan rohani didapatkan dari filosofi dan makna dari egrang itu sendiri, selain

itu juga egrang dapat melatih kepercayaan diri dan hubungan sosial dalam bermasyarakat.

Permainan tradisional egrang idealnya dimainkan secara beramai-ramai sehingga dapat saling bantu dalam bermain dan juga membutuhkan alat dan sarana yang diantaranya egrang itu sendiri yang terdiri dari dua buah bambu dan lahan kosong yang menjadi tempat bermain. Akhir-akhir ini permainan tradisional egrang dimainkan, dilombakan dan dipertunjukkan pada saat-saat tertentu saja, seperti hari kemerdekaan Republik Indonesia hingga hari Guru Nasional.

Pada penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat komunitas, program pemerintah bahkan sekolah yang masih menyelenggarakan adanya aktivitas bermain egrang. Pada komunitas sendiri terdapat Komunitas Hong yang melestarikan permainan tradisional termasuk egrang dan Eco Bambu Cipaku. Pada Komunitas Hong, permainan egrang ini selalu didemonstrasikan kepada pengunjung agar para pengunjung terutama anak-anak dapat tertarik untuk belajar mengenai permainan egrang. Edukasi dilakukan kepada anak-anak mengenai apa itu permainan tradisional egrang, menurut data yang diberikan oleh narasumber yaitu Cecep sebagai pengurus dari Komunitas Hong, mengatakan bahwa anak-anak yang berkunjung ke Komunitas Hong, yaitu dari tingkat sekolah dasar memperlihatkan bahwa anak-anak tersebut tidak mengetahui apa itu egrang, namun setelah diberikan pertunjukkan dan demonstrasi, anak-anak tersebut sangat antusias dan penasaran dengan permainan egrang tersebut. Juga menurut data, permainan egrang adalah salah satu permainan yang sangat populer di Komunitas Hong. Cecep melanjutkan, alasan mengapa anak-anak tidak mengetahui apa itu egrang adalah karena anak-anak terutama di zaman sekarang kekurangan yang namanya data informasi pengetahuan terkait permainan tradisional egrang, kurangnya edukasi dan pengenalan terhadap permainan egrang dan juga kurang tersedianya fasilitas yang mendukung. Tak lepas juga kurangnya peran orang tua dalam memberikan atau berkomunikasi kepada anak tentang permainan tradisional egrang.

Data lapangan juga menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak yang belum mengetahui apa itu permainan tradisional egrang, dan minat yang kecil untuk mencoba mencari tahu tentang apa itu egrang. Pada dasarnya anak-anak tidak akan

tertarik jika anak-anak tidak mengetahui apa itu egrang. Data ini didapatkan dari hasil wawancara dan komunikasi personal dengan beberapa anak-anak disekitar daerah kota Bandung, bahwa belum meratanya edukasi tentang egrang itu sendiri. Kemudian, orang tua juga memiliki peran penting dalam menurunkan warisan budaya seperti egrang kepada anak dengan cara menceritakan pengalaman dan mengajarkan maupun mengenalkan, namun semakin dewasa kini, peran itu mulai hilang, artinya mulai terputusnya komunikasi antara orang tua dan anak. Sehingga anakpun tidak mendapatkan informasi apa-apa terkait permainan egrang.

Masalah ini juga didukung oleh perubahan zaman yang semakin maju dan berkembang ke arah era digital, dimana anak-anak ataupun generasi muda lebih memilih dan suka bermain *game online* di *gadget*. Sehingga membuat anak-anak tidak tertarik dengan permainan tradisional egrang dan pada akhirnya tidak ada upaya untuk mencari informasi terkait permainan tradisional egrang. Penggunaan *gadget* di zaman ini sudah tidak bisa dihindarkan lagi, mau tidak mau kita harus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan agar permainan tradisional egrang tidak lekang oleh waktu, maka harus ada perubahan dalam penyampaian informasi permainan tradisional egrang di kalangan anak-anak. Dengan memberikan informasi yang anak-anak butuhkan melalui media digital seperti media interaktif, akan membuat anak-anak dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan tentunya akan lebih menarik minat anak-anak dalam mengenal egrang.

I.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian permainan tradisional egrang di kota Bandung adalah sebagai berikut:

- Kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional egrang.
- Terbatasnya penyediaan alat dan tempat untuk bermain egrang.
- Kurangnya peran orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional egrang kepada anak-anak.
- Minimnya media informasi yang kreatif dalam menarik minat anak-anak untuk mencari tahu tentang permainan tradisional egrang.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya ialah “Bagaimana memberikan informasi terkait permainan tradisional egrang kepada anak-anak dengan media yang menarik dan kreatif ?”

I.4 Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada permainan tradisional egrang sebagai objek perancangan, dengan subjeknya adalah anak-anak maupun generasi muda dan bertempat di kota Bandung.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menyelesaikan masalah yang ada sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat. Adapun dari tujuan dan manfaat perancangan ialah sebagai berikut:

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah untuk menyelesaikan masalah yang ada, yaitu mendokumentasikan dan memberikan informasi tentang permainan tradisional egrang kepada anak-anak dengan media yang menarik dan mudah diakses.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi anak-anak maupun orang tua dan masyarakat, diantaranya:

- Menambah wawasan dan pengetahuan tentang permainan tradisional egrang kepada anak-anak.
- Menambah media informasi yang memuat pengetahuan tentang permainan tradisional egrang secara menarik dan kreatif.