BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain adalah sebuah kegiatan dimana tujuannya untuk bersenang-senang, baik itu perorangan maupun berkelompok yang dekat dengan dunia anak. Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan sendiri dikategorikan menjadi dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan modern. Manfaat Permainan tradisional adalah dimana anak-anak diarahkan pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi namun tidak mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sedangkan permainan modern kebalikan dari kelemahan permainan tradisional, cenderung individual dan menjauhkan dari hubungan sosial yang sebenarnya. Khususnya di Indonesia saat ini permainan tradisional sudah mulai telupakan karena anak-anak lebih memilih permainan modern seperti *video game, playstation, pc game,* bahkan sekarang yang lebih populer adalah permainan yang terdapat di *smartphone* yang memberikan kemudahan dan beragam permainan yang menarik, sehingga tidak heran anak-anak zaman sekarang lebih menggemari permainan modern.

Salah satu permainan tradisionanl yang terkenal adalah permainan meong-meongan, hampir di setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan meong-meongan namun dengan nama dan cara bermainnya yang berbeda, seperti meng-mengan(jawa barat) atau kucing-kucingan(jakarta). Bali juga adalah salah satu daerah yang memiliki permainan meong-meongan, hal yang membuat menarik ketika permainan meong-mengan ini dimainkan di Bali adalah pada saat pelaksanaannya diiringi dengan nyanyian yang dapat memeriahkan suasana permainan.

Meong-meongan adalah salah satu permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok, Inti dari permainan meong-meongan menggambarkan usaha dari si meong atau kucing dalam bahasa Bali disebut meng

untuk menangkap si tikus atau bikul. karena berkelompok permainan ini mengarahkan anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, selain itu ada makna yang terkandung dalam permainan meong-meongan. Namun sayangnya pada zaman sekarang ini banyak yang tidak mengetahui cara bermain ataupun mengetahui makna dari permainan meong-meongan.

Alangkah baiknya anak zaman sekarang tidak meninggalkan permainan tradisional seperti meong-meongan, karena permainan meong-meongan bisa dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengarahkan anak-anak kepada hubungan sosial yang sebenarnya dan ada makna yang bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi anak dari permainan ini, juga sebagai salah satu upaya menjaga kelestarian budaya Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Permainan modern telah menggeser permainan tradisional.
- Sebagian besar anak-anak tidak mengetahui cara bermain permainan meong-meongan Bali.
- Sebagian besar anak tidak mengetahui manfaat dan makna dari permainan tradisional meong-meongan.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana menyampaikan informasi mengenai permainan tradisional meong-meongan Bali kepada masyarakat?

1.4 Batasan Masalah

- Permainan meong-meongan terdapat hampir disetiap wilayah Indonesia sehingga pada tugas akhir ini hanya akan membahas permainan meong-meongan yang terdapat di Bali.

1.5 Tujuan Perancangan

Setelah mendapat pengetahuan yang berkaitan dengan permainan tradisional meong-meongan, maka dituangkanlah dalam bentuk perancangan media informasi sampai akhirnya menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pengetahuan bagi masyarakat luas tentang permainan tradisional meong-meongan yang berasal dari Bali.

I.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini adalah:

- Menjadikan permainan meong-meongan lebih dikenal oleh masyarakat luas.
- Masyarakat akan mengetahui manfaat dan makna dari permainan tradisional meong-meongan.
- Masyarakat menjadi tahu cara memainkan permainan meong-meongan.