BAB I
PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya lokal, jenis-jenis permaian tradisional seperti *ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubang-ubangan, neureuy panca, munikeun lembur, ngadu lesung, asup kana lantar, ngadu nini* termasuk jenis permainan tradisional Sunda lama yang ada di Jawa Barat, ini merupakan suatu bukti bahwa masyarakat suku Sunda sangat menghargai dan mencintai permainan tradisional. Seiring dengan berkembangnya jaman jenis-jenis permainan tradisional Sunda semakin bertambah di lingkungan masyarakat dan anak-anak saat ini seperti *Hong-hongan* atau *Petak umpet*, *Parempet jengkol*, *Oray-orayan*, *Oray bungka* dan juga *Sondah.*

Permainan tradisional tidak hanya sekedar sarana untuk bermain bagi anak-anak, namun digunakan sebagai media untuk belajar. Bila digali lebih dalam, makna dan nilai-nilai dari permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan budaya lokal (*local wisdom*). Permainan tradisional banyak menanamkan nilai-nilai sosial terhadap pelaku permainannya, pemain belajar bersosialisasi dan berinteraksi langsung baik dengan lawan bermain maupun lingkungan disekitarnya, manfaat lainnya adalah anak-anak menjadi lebih sehat dan kreatif karena dalam permainan tradisional melakukan aktifitas bergerak, berlari dan melompat serta alat permainan tradisional dibuat dari bahan yang menggunakan dari alam hal ini, membuat anak-anak menjadi kreatif. Seperti dalam permainan tradisional Sunda *Hong-hongan* yang menggunakan bambu dan tempurung kelapa sebagai medianya, dalam permainan *Hong-hongan* mengandung makna bentuk kepasrahan diri terhadap Tuhan.

Dewasa ini semakin jarang terlihat anak-anak bermain permainan tradisional karena perubahan sosial budaya yang terjadi dilingkungan masyarakat, munculnya media-media dan sarana permainan baru yang berbasis *game digital*

seperti *play station*, *psp*, *game online* dan *time zone* serta adanya perubahan media pada permainan tradisional seperti pada permainan *Jongbal* atau *Tajong bola* (Tendang bola) yang dikenal anak-anak saat ini, menggunakan bola sebagai medianya yang pada dasarnya permainan ini tetap menggunakan cara bermain dan peraturan yang biasa digunakan pada permainan tradisional *Hong-hongan.* Permainan ini dianggap baru dilingkungan anak-anak, hal ini terjadi karena anak-anak tidak diimbangi dengan pengetahuan tentang jenis-jenis dan cara bermain permainan tradisional Sunda, anak-anak tidak diajarkan oleh orang tuanya karena sibuk dengan pekerjaannya dan juga lupa dengan cara bermain permainan tradisional Sunda serta kurangnya sumber daya manusia yang bisa dan mau mengajarkan permainan tradisional Sunda kepada anak-anak dan peduli akan keberlangsungan permainan tradisional Sunda di Kota Bandung.

Pesatnya pembangunan dan sempitnya pemukiman yang ada di Kota Bandung khususnya Kiaracondong membuat berkurangnya lahan terbuka yang digunakan untuk bermain bagi anak-anak, padahal permainan tradisional membutuhkan lahan yang cukup luas untuk melakukan kegitan bermain seperti berlari, melompat, berputar dan berkejar-kejaran.

Di lingkungan masyarakat dan anak-anak sendiri permainan tradisional bukanlah sesuatu yang penting untuk tetap dimainkan dan dibudayakan anak-anak bermain sesuai dengan musimnya, bila musim layang-layang maka anak-anak akan ramai bermain layang-layang, musim kelereng maka anak-anak pun ramai bermain kelereng tidak ada hal yang tetap untuk dimainkan bagi anak-anak. Tidak adanya media-media pembelajaran tentang permainan tradisional Sunda dilingkungan anak-anak di Kota Bandung khususnya Kiaracondong, semakin membuat anak-anak menjauh dari budaya bermain dengan permainan tradisional Sunda. Apabila kondisi ini dibiarkan, maka permainan tradisional Sunda akan terlupakan. keberadaan permainan tradisional Sunda akan hilang dimasa yang akan datang dilingkungan anak-anak di Jawa Barat khususnya Kota Bandung karena jarang dimainkan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, terdapat beberapa masalah yang muncul, antara lain:

• Anak-anak tidak tahu jenis-jenis permainan tradisional Sunda dan cara memainkannya.

• Kurangnya peran serta orang tua dalam mengajarkan permainan tradisioanal.

• Kurangnya media pembelajaran tentang permainan tradisional Sunda yang diberikan kepada anak-anak.

• Ketidaktahuan masyarakat akan nilai-nilai dan manfaat dari permainan tradisional.

• Munculnya media-media permainan baru yang berbasis *game digital* di lingkungan anak-anak seperti *play station, psp* dan *game online* . sehingga anak-anak jarang memainkan permainan tradisional

• Pesatnya pembangunan yang membuat berkurangnya lahan terbuka bagi anak-anak untuk bermain.

I.3 Rumusan Masalah

Bagaimana agar anak-anak dan masyarakat di Kota Bandung khususnya Kiaracondong mengetahui cara bermain permainan tradisional Sunda dan juga memiliki nilai-nilai dan makna dalam kehidupan sehari-hari.

I.4 Batasan Masalah

Permasalahan dibatasi pada:

• Cara bermain permainan tradisional Sunda.

• Keberadaan permaian tradisional Sunda yang saat ini jarang dimainkan di lingkungan anak-anak Kota Bandung.

• Nilai dan makna dari permainan tradisional Sunda.

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan anak-anak bahwa dalam permainan tradisional memiliki nilai dan makna dalam kehidupan sehari-hari dan mengajak anak-anak untuk memainkan kembali permainan tradisional Sunda yang saat ini jarang dimainkan.