BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki berbagai macam serta jenis permainan yang dahulu biasa dilakukan di halaman rumah maupun lapangan, yang lambat laun mulai ditinggalkan karena perkembangan teknologi yang semakin membuat anak - anak sulit mendapatkan tempat untuk bermain. Serta banyaknya permainan yang lebih *modern* dan lebih praktis dibandingkan dengan permainan tradisional.

Salah satunya yakni permainan *Hong 25*, masyarakat lebih mengenalnya dengan sebutan permainan "*ucing sumput"*. Permainan *Hong 25* kini mulai kurang diminati oleh masyarakat khususnya anak – anak dikarenakan banyaknya permainan yang lebih *modern* dan lebih praktis seperti pemainan *game online* maupun *offline* yang bisa berdampak buruk terhadap anak – anak, diantaranya anak – anak kurang bersosialisasi terhadap lingkungannya dan lebih cenderung memiliki sifat *individual* yang berlebih.

Peran serta masyarakat dan pemerintah sangat berdampak pada perkembangan serta pelestarian permainan tradisional Hong 25, media prasarana dalam menjaga serta melestarikan permainan tradisional sangatlah minim yang membuat permainan tradisional lambat laun mulai ditinggalkan.

Menurut Muhamamad Zaini Alif (pendiri komunitas Hong), mengatakan bahwa anak – anak sebaiknya dilatih sejak kecil bahwa suatu saat dia akan bertemu dengan Tuhan. Ketika anak *kaHongkeun* (terkena *Hong*) oleh si ucing, maka dia tidak bisa bermain lagi dan hanya menonton teman – temannya yang meneruskan permainan. Begitupun manusia didunia ini, saat di-*Hongkeun* oleh Tuhan,maka manusia harus bertemu dengan Tuhan dan tidak bisa bermain lagi di dunia.

Dalam permainan tradisional jawa barat *Hong 25* memiliki makna filosofi ketuhanan, *Hong* yang memiliki makna bertemu dengan arian atau makna lebih

yaitu bertemu Tuhan, dipermainan tradisional Jawa Barat *Hong 25* kata Hong digunakan *si ucing* atau *Hong* itu sendiri disetiap *si ucing* bertemu dengan pemain yang lain yang sedang bersembunyi.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat terindentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- Kurangnya sarana dan prasarana, media, serta ruang yang menampung dan melestarikan permainan tradisional.
- Anak – anak lebih memilih permainan *modern* dibandingkan dengan permainan tradisional.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

- Bagaimana upaya untuk mengemas informasi tentang permainan Hong 25 kepada masyarakat ?

I.4 Batasan Masalah

Untuk pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah karena luas ruang lingkup kajian, maka untuk lebih memfokuskan pembahasan yang menjadi batasan, antara lain :

1. Penelitian terbatas hanya pada permainan *Hong 25*.
2. Penelitian dilakukan didaerah Jawa Barat khususnya Bandung.
3. Penelitian terbatas seberapa jauh masyarakat mengenal permainan *Hong 25.*

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan media informasi ini adalah sebagai berikut:

- Ikut menjaga kelestarian permainan tradisional Hong 25 dalam bentuk media informasi.
- Menggugah kembali ingatan masyarakat tentang permainan Hong 25.