

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beragam budaya yang kita miliki merupakan bukti bahwa Indonesia ini kaya akan keanekaragaman ciri khas, adat istiadat dan tentunya permainan tradisional sebagai identitas bangsa. Permainan tradisional juga meningkatkan kita kembali ke masa kecil. Melihat perkembangan zaman saat ini sangat sedikit bahkan sudah jarang terlihat yang bermain permainan tradisional khususnya di daerah perkotaan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek, salah satunya permainan tradisional mendapatkan pengaruhnya yaitu kurang diminati oleh masyarakat dan mulai terlupakan.[1].

Permainan adalah aktivitas dari kelakuan manusia yang termasuk bagian kebudayaan untuk menghibur diri sendiri. Budaya dapat didefinisikan keseluruhan kompleks yang dapat ditentukan oleh masyarakat itu sendiri di dalamnya termasuk kepercayaan adat dan kemampuan lain serta kebiasaan sebagai anggota masyarakat [2]. Bangsa Indonesia memiliki permainan nilai moral positif dan edukatif serta perbaikan kesehatan tubuh [3].

Permainan tradisional adalah salah satu warisan yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal yang tercermin etika yang berlaku dalam memainkan permainan tersebut. Permainan tradisional yang ada di Indonesia memiliki ciri khas dibandingkan oleh negara lain karena dengan keberagaman suku bangsa Indonesia memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang banyak. Permainan tradisional juga dapat melatih psikologis dan psikomotorik tubuh. Pada umumnya permainan tradisional mengandung kegiatan fisik, kreativitas, sportivitas, dan berinteraksi sosial [4].

Kabupaten Banyumas adalah salah satu kabupaten yang dikenal kabupaten yang memiliki panorama alam yang indah dan kebudayaan yang unik. Kabupaten Banyumas terletak di Lereng Gunung Slamet dan mempunyai bahasa Jawa Kuno [5]. Salah satu desa di Kabupaten Banyumas adalah Desa Kejawar. Berdasarkan hasil wawancara bersama Ketua Dolanan Koena menurut beliau Desa Kejawar adalah salah satu desa tertua di Kabupaten Banyumas. Lokasi Desa Kejawar berada di selatan dari Alun-alun Banyumas. Desa Kejawar memiliki beberapa destinasi wisata salah satunya adalah Djagongan Koena. Djagongan Koena adalah salah satu destinasi wisata di Desa Kejawar. Djagongan Koena berawal dari rumah tua dan tempat bercerita untuk masyarakat yang ada di Desa Kejawar. Kemudian dibuatlah Djagongan Koena sebagai wisata Desa Kejawar. Djagongan Koena memiliki beberapa program destinasi wisata salah satunya yaitu Dolanan Koena.

Dolanan Koena adalah desa wisata permainan tradisional yang ada di Indonesia didirikan pada tahun 2019 oleh warga Desa Kejawar dan dipimpin oleh Bapak Narto sebagai Ketua Dolanan Koena. Dolanan Koena tidak terlepas dari Djagongan Koena sebagai wahana permainan jadul destinasi wisata Djagongan Koena. Pada awalnya Dolanan Koena peninggalan kakek nenek moyang Sieyang (nama samaran), dikarenakan wilayah Desa Kejawar jauh dari kota. Sieyang memanfaatkan bahan-bahan alami seperti bambu, kayu, dan tanaman untuk menghibur anak-anak maupun cucu. Kemudian dibuatlah mainan ala kadarnya serta menciptakan permainan dengan alat maupun tanpa alat untuk hiburan dikala tidak ada televisi dan kendaraan. Dolanan Koena mempunyai permainan tradisional yang memakai alat yaitu gledhegan, gangsing panggal, egrang bambu, gangsing pring, gelang karet, yoyoan, tulupan, gathengan, geredan upih, othok-othok, tulupan, sempritan dan unclang. Semua alat permainan ini terbuat dari bahan alami tidak mengenai biaya besar. Kemudian, ada permainan tanpa alat yaitu keprok jengkol, Sliduran, dan kunclungan.

Saat ini perminatan permainan tradisional Dolanan Koena menurun karena kurangnya ada media pelestarian permainan tradisional yang menarik perhatian masyarakat umum. Hal ini menyebabkan masyarakat mulai tidak mengenal permainan tradisional Indonesia, masalah inilah mendorong Dolanan Koena untuk ingin mengenalkan kembali permainan tradisional. Dolanan Koena ingin masyarakat mengenal budaya lokal supaya tidak akan terlupakan. Cara alternatif dalam mengenalkan permainan tradisional kembali kepada masyarakat perlu adanya media khusus yang meningkatkan daya tarik masyarakat untuk mengenal permainan tradisional Indonesia. Salah satu media edukatif yaitu buku katalog. Menurut Kusrianto (2007) menyatakan bahwa katalog merupakan sejenis buku yang memuat rincian informasi yang edukatif dilengkapi dengan gambar dan ukuran yang bermacam-macam tergantung dengan keperluan [6].

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis memilih buku katalog sebagai solusi permasalahan. Menurut Tjiptono dan Chandra (2012) menyatakan bahwa pemasaran langsung yang efektif dapat dilakukan dengan buku katalog [7]. Alasan penulis memilih buku katalog, dikarenakan tidak ada media khusus di Dolanan Koena. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mengenalkan atau menyebarkan informasi tentang permainan tradisional Dolanan Koena kepada masyarakat. Dengan adanya media buku katalog dapat memberikan kemudahan bagi Dolanan Koena untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Dengan membawa buku katalog pada suatu pameran maka masyarakat bisa mengenalkan permainan tradisional melalui buku katalog. Pemilihan media buku katalog tidak sekedar tulisan dalam buku tetapi juga buku yang mengandung informasi dengan pendekatan fotografi sebagai gambar visual permainan tradisional Dolanan Koena serta desain yang menarik.

Alasan penulis menggunakan pendekatan fotografi karena fotografi mampu merekam peristiwa, dapat dipercaya dan mengandung nilai, sehingga fotografi bisa digunakan sebagai alat komunikasi yang berbasis visual.

Menurut Nugroho (2017) menyatakan bahwa penyajian visual berperan besar pada pembentukan opini publik [8]. Maka itu, fotografi dapat digunakan sebagai bahan pendamping informasi atau menjalin komunikasi yang bermanfaat.

Penulis tertarik dengan objek permainan tradisional Dolanan Koena karena Dolanan Koena memiliki permainan tradisional yang langka ditemukan saat ini. Maka itu, Dolanan Koena memiliki potensi untuk mengenalkan kembali permainan tradisional yang hampir punah saat ini. Penulis juga ingin membantu Dolanan Koena melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat dengan membuat media yang unik serta gambar visual fotografi. Tujuan penulis merancang buku katalog yang akan dibuat untuk mengasih edukasi dan penyuluhan kepada generasi muda karena salah satu upaya pelestarian budaya bangsa adalah mengasih edukasi terhadap generasi muda supaya eksistensi permainan tradisional tidak akan terlupakan.

1.1 Rumusan Masalah

Uraian penjelasan berada di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut:

- 1.1.1** Bagaimana merancang buku katalog sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Dolanan Koena?
- 1.1.2** Bagaimana merancang media pendukung buku katalog sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Dolanan Koena?

1.2 Tujuan Penelitian

Dalam Perancangan ini tujuan penelitian yang berada di bawah ini yaitu:

- 1.2.1** Merancang buku katalog sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Dolanan Koena.
- 1.2.2** Merancang media pendukung sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Dolanan Koena.

1.3 Batasan Perancangan

Dalam Penelitian ini ada dua Batasan perancangan yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1** Merancang buku katalog permainan tradisional sebagai media utama.
- 1.4.2** Membuat media pendukung yang relevan yaitu kaos, stiker, poster dan banner untuk mendukung media utama.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada 3 manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1** Bagi keilmuan DKV
Menjadi referensi bagi penulis lain untuk penelitian atau perancangan mengenai pelestarian kebudayaan Indonesia melalui pendekatan ilmu DKV.
- 1.4.2** Bagi Institusi
Mendukung terwujudnya visi dan misi Institusi dalam bidang *tourism*.
- 1.4.3** Bagi Masyarakat
Memudahkan mengasih edukasi dan informasi kepada masyarakat tentang permainan tradisional khususnya bagi masyarakat Banyumas.