

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bali adalah salah satu provinsi di Indonesia yang sudah terkenal hampir di seluruh dunia karena selain keindahan alamnya, juga karena memiliki budaya dan tradisi yang masih kental. Bali memiliki banyak sekali warisan budaya serta tradisi yang masih dipegang teguh oleh masyarakatnya dan terus diwariskan secara turun-temurun. Salah satu tradisi yang masih eksis sampai sekarang adalah permainan tradisional gangsing yang dimainkan oleh masyarakat di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali.

Gangsing adalah suatu permainan yang mengandalkan keseimbangan gerak ketika berputar pada porosnya (Sidiyandana, Kadek Adi, et al, 2019:67). Bahan utama pembuatan gangsing adalah kayu. Tidak sembarang kayu dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat gangsing. Menurut Ketut Rama (salah seorang pembuat gangsing di Desa Munduk) Untuk membuat gangsing, dibutuhkan kayu yang kuat dan memiliki serat yang padat. Kayu yang paling sering digunakan dalam pembuatan gangsing adalah kayu limau, jeruk, dan cemara.

Walaupun gangsing sudah dikenal sejak lama dan dimainkan secara turun-temurun, namun sampai saat ini belum ada yang tau kapan permainan ini mulai dimainkan. Permainan ini biasanya dimainkan di tempat khusus atau tanah lapang dan dimainkan ketika jeda musim bertani. Artinya permainan gangsing dimainkan di kala waktu senggang.

Khususnya bagi masyarakat di daerah Desa Munduk, Gesing, Gobleg, dan Uma Jero, yang lebih dikenal dengan sebutan Catur Desa atau Adat Dalem Tamblingan, telah lama mengenal budaya gangsing. Dahulu, permainan gangsing hanya dimainkan oleh Catur Desa tersebut. Namun, sekarang, permainan gangsing menyebar dan dimainkan oleh beberapa desa di luar Catur Desa. Permainan gangsing sering dimainkan dalam perayaan ulang tahun kota Singaraja, perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia, dan lainnya

Pada masa lalu, permainan gangsing biasanya dimainkan oleh masyarakat di Catur Desa setelah masa panen. Mereka merayakan masa panen dengan bermain gangsing. Permainan gangsing di Catur Desa tersebut bisa dibilang sebagai

warisan genetis. Masyarakat di Catur Desa sejak kecil sudah belajar main gangsing, maka lazim dijumpai anak kecil sudah mahir memainkan gangsing. Tidak perlu latihan khusus untuk memainkannya seperti olahraga modern.

Gangsing merupakan suatu permainan lintas generasi yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan umur disesuaikan dengan ukuran dan bobot yang mampu dimainkan. Permainan gangsing ini biasanya dimainkan oleh laki-laki. Permainan ini memiliki peraturan sendiri, seperti penentuan kalah dan menang berdasarkan lama durasi sebuah gangsing berputar, jumlah pemain, bobot gangsing yang ditandingkan, dan lama permainan berlangsung.

Permainan gangsing dapat memberi dampak positif bagi perkembangan anak, selain sebagai media untuk bersenang-senang. Dampak positifnya, antara lain memupuk sikap rendah hati, sportivitas, kerja sama tim, saling menghargai, rasa kebersamaan dan lainnya. Demikian banyaknya nilai positif dan filosofis dari permainan gangsing, karena itu diharapkan permainan tradisional ini tidak hilang ditelan jaman dan terus lestari. Di sisi lain, anak-anak jaman sekarang lebih suka bermain *gadget* dan dikawatirkan permainan tradisional termasuk permainan gangsing akan hilang seiring berkembangnya jaman.

Agar permainan gangsing menarik minat anak-anak untuk belajar memainkannya, maka perlu dirancang media permainan tradisional ini. Media yang dimaksud adalah buku cerita bergambar tentang permainan gangsing berjudul "**MEGEBUG**". Kehadiran buku cerita bergambar ini untuk memperkaya informasi tentang permainan tradisional gangsing di Desa Munduk kepada anak-anak. Buku cerita bergambar ini diharapkan menarik anak-anak karena lebih banyak menampilkan visual gambar dan teks verbal ditambahkan untuk menjelaskan gambar. Cerita yang diangkat adalah cerita fiktif tentang seorang ayah mengajarkan anaknya bermain gangsing. Cerita ini mengandung nilai-nilai positif berkaitan dengan permainan gangsing. Diharapkan rancangan cerita bergambar ini dapat menarik anak-anak belajar permainan tradisional gangsing.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi yang dilakukan, perancang berhasil mengidentifikasi beberapa masalah untuk perancangan buku cerita bergambar berjudul “Megebug”. Masalah penting tersebut adalah tidak adanya media promosi untuk mendukung media utama. Diantaranya :

1. Poster
2. X-Banner
3. Pin
4. Tote Bag
5. Stiker
6. Gantungan Kunci
7. T-Shirt

1.3 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini dibatasi pada perancangan buku cerita bergambar berjudul MEGEBUG dalam bentuk media cetak.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang buku cerita bergambar MEGEBUG sebagai media utama?
2. Bagaimana merancang media pendukung untuk buku cerita bergambar MEGEBUG?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi :

1. Untuk merancang Buku Cerita Bergambar Tentang Permainan Tradisional Gangsing berjudul “MEGEBUG”

2. Untuk membuat berbagai media pendukung (poster, banner, gantungan kunci, t-shirt, pin, stiker, totebag) pada buku cerita bergambar MEGEBUG

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi anak-anak sebagai media informasi tentang permainan tradisional gangsing di Desa Munduk.
2. Manfaat bagi lembaga (Undiksha) sebagai dokumen tentang cerita bergambar permainan gangsing.
3. Manfaat bagi masyarakat terutama untuk wisatawan yaitu sebagai media informasi tentang permainan gangsing di Desa Munduk.
4. Manfaat bagi perancang atau mahasiswa yaitu mengetahui dan mendapat pengalaman bagaimana merancang sebuah buku cerita untuk anak dan bagaimana merancang media pendukung seperti : poster, banner, gantungan kunci, t-shirt, pin, stiker, totebag

1.7 Sasaran Perancangan

Sasaran utama dari perancangan cerita bergambar berjudul MEGEBUG ini adalah anak-anak pada usia Sekolah Dasar.