

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia terdiri dari masyarakat yang beragam, mereka memiliki berbagai macam suku bangsa, ras, bahasa, adat istiadat, agama dan budaya. Masyarakat Indonesia juga dikenal sebagai masyarakat multikultural karena anggotanya terdiri dari berbagai latar belakang agama dan budaya yang beragam, Multikulturalisme merupakan hak kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya dan berfungsi sebagai potensi yang harus dikembangkan lebih lanjut. Menurut Dwintari, Julita Widya (2018).

Upacara Ngarumat Pusaka merupakan salah satu budaya tradisional di daerah Jawa Barat, Kabupaten Bandung yang dilaksanakan setiap 12 Maulud yang diadakan oleh masyarakat Desa Lebakwangi – Batukarut, upacara tersebut dilaksanakan tepatnya di Situs Bumi Alit Kabuyutan yang merupakan peninggalan rumah adat sunda zaman dahulu dan ditetapkan sebagai area cagar budaya semenjak 1993. Upacara Ngarumat pusaka merupakan tradisi untuk membersihkan atau memandikan benda – benda pusaka peninggalan leluhur masyarakat desa Lebakwangi – Batukarut seperti senjata perang dan seperangkat *Gamelan* Goong Renteng Embah Bandong. Setelah dibersihkan seperangkat *gamelan* tersebut akan dimainkan dengan ditabuh oleh pengiring, selain itu dilaksanakannya doa bersama oleh ustadz dan diakhiri oleh makan bersama. Menurut Wardhani, Afni Nurfatwa (2022).

Tradisi Ngarumat Pusaka diyakini oleh masyarakat Lebakwangi – Batukarut sebagai salah satu bentuk untuk memperkuat tali silaturahmi, mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan, dan juga menghormati para leluhur, mereka juga mempercayai bahwa Upacara Ngarumat Pusaka mempunyai berbagai macam makna sakral yang terkandung di dalamnya.

Selama penulis mengikuti rangkaian acara tradisi Upacara Ngarumat Pusaka dan menyadari bahwa terdapat keterbatasan media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka, khususnya pada penyampaian nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak – anak usia 6 – 12 tahun desa Lebakwangi. yang ditandai oleh salah satu narasumber wawancara yang menyatakan bahwa ia merasa sulit untuk mengenalkan budaya, terlebih lagi sebuah perpustakaan yang ditujukan kepada anak – anak namun diberhentikan dikarenakan banyak buku yang hilang. Hal ini menyebabkan keterbatasan pewarisan kebudayaan Ngarumat Pusaka khususnya bagi generasi muda Desa Lebakwangi.

Upaya preservasi yang bersifat inovasi perlu dilakukan karena tidak banyak anak – anak Desa Lebakwangi yang mengetahui nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka, upaya tersebut ditegaskan dalam UU Nomor 5 Tahun 2015 tentang Pemajuan Kebudayaan yang disahkan sebagai pedoman bagi pemerintah untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan membina objek pemajuan kebudayaan di tengah kemajemukan masyarakat Indonesia.

Pada era digital saat ini, media *entertainment* telah berkembang ke berbagai macam jenis, salah satunya adalah media *game*. *game* memiliki kombinasi antara *gameplay* yang menarik dan penceritaan yang *immersive*. *Game* berbeda dengan jenis media lain seperti film atau buku karena memungkinkan pemain untuk berpartisipasi secara aktif dalam cerita.

Jika dilihat dari data pengguna *game* di Indonesia, berdasarkan laporan [netralnews.com](http://netralnews.com). pada Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia tahun 2021 jumlah pemain *game* di Indonesia di atas 170 juta orang di berbagai macam platform. Sebanyak 84% pemain *game* Indonesia yang disurvei memainkan *game* menggunakan ponsel pintar, 43% pemain menggunakan komputer atau *desktop*, 20% menggunakan laptop, dan 9.5% menggunakan konsol, pemain *game* Indonesia menghabiskan mayoritas waktu bermain di ponsel pintar dengan rata – rata 11 jam per minggunya, 8 sampai 9 jam per minggu, dan 7 jam per minggunya untuk konsol.

Menurut Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022) Media *game*, yang sebelumnya dikenal sebagai media hiburan, telah berubah menjadi media multifungsi, salah satunya sebagai media edukasi. Maka dari itu *game* sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan anak-anak karena fungsinya sebagai media *entertainment*, hal ini menyebabkan banyak pihak yang memanfaatkannya karena mudah diterima oleh anak - anak

Dalam sebuah perancangan *game*, Menurut Adams, Ernest (2009:52) terdapat tahapan perancangan *Game Design Document* yang digunakan sebagai panduan atau acuan pembuatan sebuah *game*, salah satunya merupakan jenis *gameplay* yang disajikan, maka dari itu di sini penulis ingin merancang *Game Design Document* untuk mendukung pembuatan perancangan *trailer game* yang berupa animasi di mana pada perkembangan zaman dan teknologi sekarang dapat mempengaruhi kebiasaan anak-anak yang cenderung memilih menonton film animasi (Pebriyanto dkk, 2022). Trailer game ini kemudian akan menyampaikan nilai sosial dari tradisi dari Ngarumat Pusaka.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penulisan ini adalah:

1. Banyaknya anak – anak umur 6 – 12 tahun yang tidak mengenali nilai – nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka
2. Belum adanya perancangan *Game Design Document* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka bagi anak – anak usia 6 - 12 desa Lebakwangi

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang didapat dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana caranya menyampaikan nilai – nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak – anak usia 6 - 12 tahun desa Lebakwangi?

2. Bagaimana caranya merancang *Game Design Document* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka bagi anak – anak usia 6 – 12 tahun?

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar penulisan ini dapat tersusun dengan baik. Pembatasan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa (*What*)  
Perancangan *Game Design Document* untuk kebutuhan *trailer game* mengenai pengenalan nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka
2. Siapa (*Who*)  
Target audiens yang dituju yaitu anak – anak usia 6 – 12 tahun
3. Dimana (*Where*)  
Penulis melakukan penelitian dan perancangan di Desa Lebakwangi, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
4. Kapan (*When*)  
Penulis melakukan penulisan pada rentang bulan September hingga November 2023
5. Kenapa (*Why*)  
Penulisan bertujuan untuk menyampaikan nilai – nilai sosial yang terkandung di dalam Upacara Ngarumat Pusaka melalui *trailer game*
6. Bagaimana (*How*)  
Perancangan dengan memfokuskan kepada *Game Design* dan *Game Design Document* agar dapat merancang *trailer game*

#### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

##### **1.5.1 Tujuan**

1. Menyampaikan nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak – anak Usia 6 – 12 tahun Lebakwangi melalui *trailer game*.
2. Merancang *Game Design Document* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka bagi anak – anak usia 6 – 12 tahun

### **1.5.2 Manfaat**

#### **2. Manfaat Bagi Penulis**

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai nilai sosial dalam Upacara Ngarumat Pusaka.

#### **3. Manfaat Bagi Institusi**

Sebagai bahan referensi untuk penulisan atau perancangan yang sama dan dijadikan sebagai bahan evaluasi atas hasil kinerja penulis.

#### **4. Manfaat Bagi Generasi Muda**

Mendapatkan pemahaman mengenai nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka dan dapat mewariskan kebudayaan tradisi Upacara Ngarumat Pusaka Desa Lebakwangi - Batukarut bagi generasi muda selanjutnya.

## **1.6 Metode Perancangan**

Penulis mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, kuesioner, serta studi pustaka. Tahap selanjutnya merupakan analisis data yang menggunakan analisis *Mixed Methods*.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Penulis melakukan observasi secara langsung di Situs Bumi Alit, dan Situs Gunung Anday di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung sebagai data pendukung perancangan *game design document*. Penulis berpartisipasi langsung dalam Upacara Ngarumat Pusaka yang jatuh pada tanggal 28 September 2023.

## 2. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara *semi-structured* sehingga dapat menggali informasi lebih dalam. Wawancara dilakukan secara langsung terhadap narasumber yang berada di Situs Bumi Alit maupun saat Upacara Ngarumat Pusaka dilaksanakan, narasumber tersebut di antaranya kuncen Bumi Alit, Pak Ujang selaku penjaga Situs Bumi Alit Kabuyutan, Pak Wawan sebagai ahli budayawan, dan Algi Gilang sebagai representasi pemuda Lebakwangi.

## 3. Kuesioner

Penulis melakukan pengumpulan data dengan kuesioner mengenai pemahaman Ngarumat Pusaka untuk mendukung kebutuhan perancangan *trailer game*. Kuesioner tersebut meliputi pilihan ganda yang disebarakan kepada siswa dan siswi kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Lebakwangi yang berjumlah 41 siswa dan siswi.

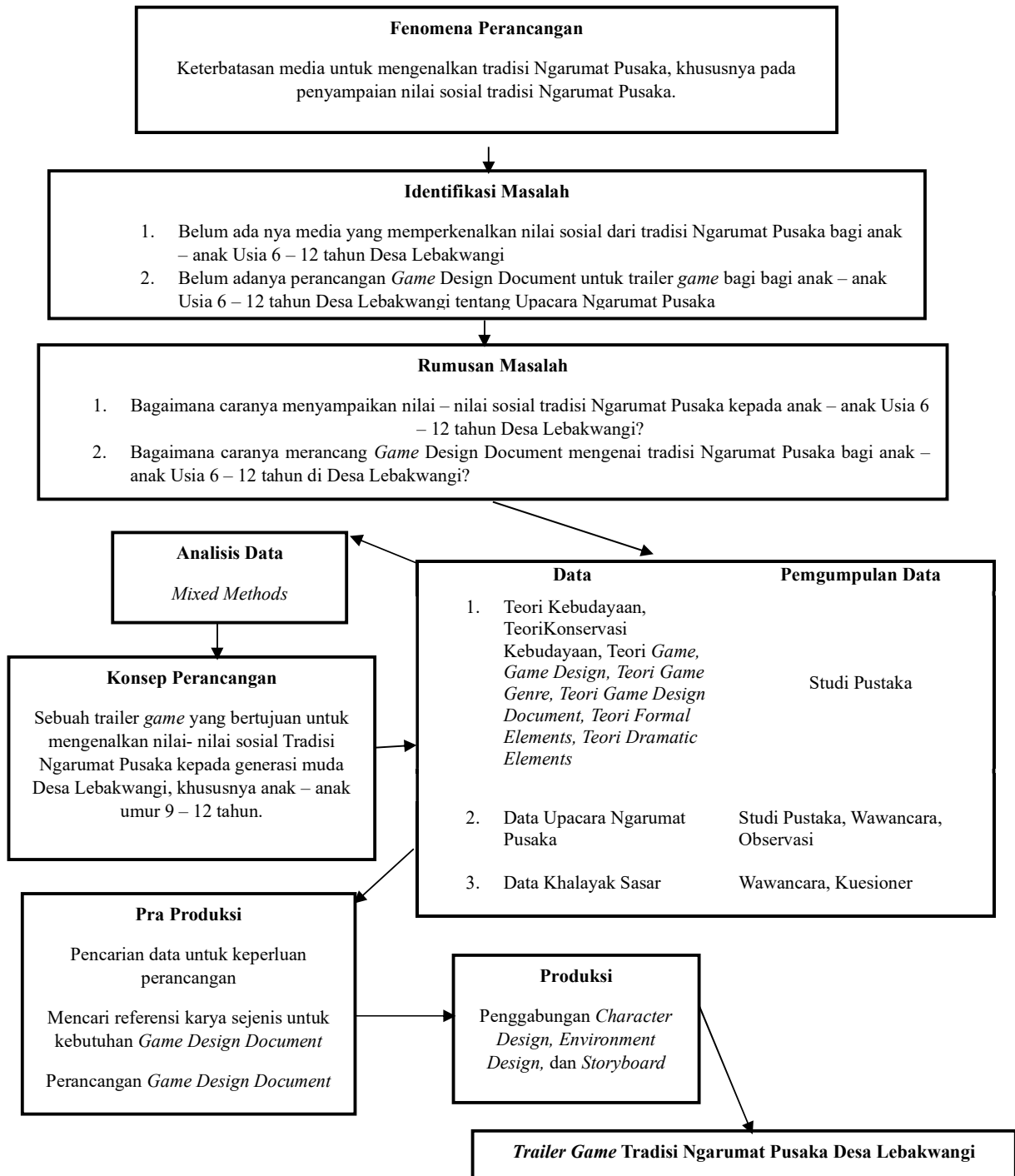
## 4. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka seperti, buku, jurnal, dan artikel mengenai teori yang mendukung perancangan dan juga Ngarumat Pusaka.

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Penulis menggunakan analisis *Mixed Methods*, penulis mengumpulkan data terlebih dahulu, kemudian penulis akan mengolah data untuk mendapatkan kesimpulan.

## 1.7 Kerangka Perancangan



## 1.8 Pembabakan

Laporan penulisan ini terbagi menjadi 3 pembabakan, yaitu

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini berisi mengenai fenomena yang terdapat pada latar belakang masalah yaitu keterbatasan media untuk menyampaikan nilai sosial dan pemaknaan tradisi Ngarumat Pusaka, yang kemudian dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penulisan, tujuan dan manfaat penulisan, pengumpulan data dan analisis, kerangka penulisan, dan pembabakan penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam BAB II ini berisi mengenai teori – teori yang berhubungan dengan permasalahan atau fenomena yang diangkat sehingga menjadi landasan untuk pembuatan laporan penulisan. Landasan teori meliputi teori objek yang membahas mengenai kebudayaan dan konservasi budaya dan teori medium yang meliputi teori *game* dan teori pendukung perancangan *game design document*.

### 3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam BAB III ini berisi mengenai data yang meliputi data observasi Upacara Ngarumat Pusaka, data hasil wawancara yang meliputi beberapa narasumber warga Lebakwangi, hasil wawancara ahli seputar *Game Design Document*, data hasil kuesioner anak – anak SDN 1 Desa Lebakwangi, data khalayak sasaran yang menjelaskan mengenai aspek demografis hingga psikografis target audiens, analisis karya sejenis yang meliputi tiga jenis *game* dengan genre berbeda, serta hasil analisis data objek dan khalayak sasaran yang sudah diperoleh dan dikumpulkan oleh penulis yang kemudian di analisis.



#### **4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Dalam BAB IV ini berisi mengenai konsep yang meliputi konsep pesan yang menyampaikan nilai sosial Upacara Ngarumat, konsep kreatif yang meliputi konsep perancangan *game visual novel*, konsep media yang membahas mengenai media yang akan dirancang serta platform yang akan digunakan, dan konsep *game design* mengenai teori yang di implementasi ke dalam karya. Kemudian hasil perancangan yang meliputi komponen *Game Design Document* yang meliputi *game summary*, *experience goals*, *game pillars*, *player progress*, *game flowchart*, hingga mekanik permainan. (Fullerton, Tracey 2009:396-399)

#### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam BAB V ini berisi mengenai kesimpulan yang mencakup solusi untuk permasalahan dan proses perancangan *game*, serta saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil dari pertimbangan keterbatasan yang dilakukan selama penelitian berlangsung.