

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005:1208), tradisi adalah adat kebiasaan yang berlangsung secara turun-temurun dari nenek moyang yang masih berjalan dalam masyarakat. Negara Indonesia adalah negara yang memiliki bermacam-macam tradisi yang muncul karena keberagaman adat, suku, bahasa, dan agama yang diwariskan secara turun-temurun sebagai jembatan penjalin hubungan interaksi sosial dengan masyarakat satu sama lain untuk melestarikan tradisi. Salah satu tradisi Desa Lebakwangi yang dilestarikan adalah tradisi Ngarumat Pusaka.

Ngarumat Pusaka adalah tradisi memandikan benda-benda pusaka peninggalan para leluhur. Benda-benda pusaka yang dimandikan berupa senjata perang seperti keris, kujang, dsb, serta seperangkat alat-alat musik seperti Gamelan Embah Bandung. Tradisi Ngarumat Pusaka ini dilaksanakan oleh masyarakat Desa Lebakwangi-Batukarut pada tanggal 12 Maulud atau bertepatan saat Maulid Nabi yang datang setiap tahun di Situs Bumi Alit yang termasuk dalam cagar budaya di Kabupaten Bandung sejak 1993.

Tradisi Ngarumat Pusaka ini diyakini oleh masyarakat Lebakwangi-Batukarut sebagai bentuk tali silaturahmi, penghormatan pada para leluhur, ungkapan rasa syukur masyarakat pada Tuhan, serta meyakini adanya wujud kesakralan dan makna yang terdapat di dalamnya (Wardhani, 2022:4-5)

Selama mengikuti dan melakukan observasi dalam tradisi Ngarumat Pusaka, Perancang menemukan adanya keterbatasan informasi dalam penggunaan media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak-anak usia 6 – 12 tahun yang tinggal di Desa Lebakwangi. Hal ini menimbulkan terbatasnya generasi muda dalam memahami nilai sosial dan mewariskan tradisi Ngarumat Pusaka ini.

Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek, Suharti pada rangkaian acara Kongres Kebudayaan Indonesia (KKI) 2023 yang dilaksanakan di kompleks Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyampaikan bahwa, “Upaya pemajuan kita selama ini telah membuktikan bahwa kebudayaan bukan hanya sebatas warisan, namun juga kekuatan untuk mendorong kreativitas dan pembangunan berkelanjutan.” (Kemendikbudristek, 2023). Dengan adanya peraturan

tersebut, maka Perancang dapat mempertahankan tradisi Ngarumat Pusaka dengan cara mengkaji terlebih dahulu budaya Ngarumat Pusaka kemudian disebarluaskan menggunakan *trailer game* sebagai medianya.

Dalam hal kreativitas, maka pengembangan warisan budaya berupa tradisi dapat dikemas melalui media berupa *trailer game*. Menurut Ernest Adams, dalam bukunya yang berjudul *Fundamentals of Game Design* (2009), *Game* adalah jenis aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks dunia virtual di mana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan yang sewenang-wenang dan tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan. Perancang belum menemukan adanya *game* sebagai media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka.

Perancang memilih *game* karena *game* merupakan media yang sangat populer dikalangan masyarakat, terkhusus anak-anak karena fungsi utama *game* sebagai *media entertainment*. Oleh karena itulah banyak pihak yang memanfaatkannya menjadi media edukasi karena lebih mudah diterima oleh anak-anak (Rahadianto, dkk. 2022:29).

Game dapat menjadi media yang ditujukan kepada golongan muda seperti anak-anak untuk mengenal budaya tradisi Ngarumat Pusaka dengan nilai sosial sebagai generasi muda yang melestarikan budaya warisan turun-temurun tersebut. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, jumlah pemain *game* PC di tanah air tahun 2021 mencapai 53,4 juta orang dan 133,8 juta orang tercatat bermain *game mobile*.

Dalam perancangan *trailer game*, terdapat tahapan pembuatan karakter atau yang disebut dengan desain karakter yang digunakan untuk memvisualisasi peran yang dipakai dalam adegan-adegan di dalam *game* yang dibuat. Karakter dalam *game* perlu memperhatikan aspek visual berupa penampilan fisik, kepribadian, dan karakteristik unik yang membuat karakter tersebut dikenal dan berbeda dari yang lain. Dari pemaparan di atas, maka perancang ingin merancang karakter menjadi media untuk menyampaikan nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan anak-anak usia 6 – 12 tahun di Desa Lebakwangi mengenai nilai-nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka.

2. Belum adanya visualisasi karakter untuk generasi muda terkhusus untuk kalangan anak-anak usia 6 – 12 tahun sebagai media memperkenalkan tradisi Ngarumat Pusaka.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak-anak usia 6 – 12 tahun di Desa Lebakwangi?
2. Bagaimana merancang karakter untuk *trailer game* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka untuk anak-anak usia 6 – 12 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan desain karakter untuk kebutuhan *trailer game* yang ditujukan untuk anak-anak Desa Lebakwangi agar memahami nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka.

1.4.2 Siapa

Target audience yang dituju adalah anak-anak kisaran usia 6 – 12 tahun.

1.4.3 Kapan

Proses penelitian dan perancangan berlangsung sejak Agustus 2023.

1.4.4 Dimana

Pencarian data penelitian dan perancangan dilakukan di Desa Lebakwangi, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

1.4.5 Mengapa

Karena kawasan Desa Lebakwangi-Batukarut kekurangan media untuk menyampaikan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tradisi Ngarumat Pusaka.

1.4.6 Bagaimana

Perancangan ini fokus pada pembuatan desain karakter untuk menghasilkan visualisasi karakter dalam *trailer game* sebagai media pengenalan dan pemahaman dari tradisi Ngarumat Pusaka.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Menyampaikan nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka pada anak-anak usia 6 – 12 tahun di Desa Lebakwangi.
- b. Merancang karakter untuk *trailer game* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka untuk anak-anak usia 6 – 12 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis

Perancangan ini menggunakan teori-teori perancangan karakter *game* yang dapat dijadikan sebagai referensi oleh perancang *game* di masa mendatang.

- b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Perancang

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang desain karakter *game* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka di Desa Lebakwangi.

2. Manfaat bagi Universitas

Menjadi referensi dan menambah wawasan mengenai perancangan desain karakter *game* serta informasi mengenai tradisi Ngarumat Pusaka untuk mahasiswa Tugas Akhir di kemudian hari.

3. Manfaat bagi Masyarakat Desa Lebakwangi

Memperkenalkan dan memberi pemahaman kembali tentang nilai-nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka kepada masyarakat Desa Lebakwangi

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan *trailer game* ini, perancang menggunakan metode penelitian campuran sebagai cara mencari dan mengumpulkan data. Dimulai dari melakukan observasi lapangan dengan mengangkat tema yang perancang ambil. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan wawancara kepada warga dan kuncen di Desa Lebakwangi. Setelah itu perancang melakukan Studi Pustaka dalam memperoleh data berdasarkan teori-teori melalui buku, jurnal, dan artikel terkait masalah yang diangkat. Setelah itu perancang menyebarkan kuesioner kepada target sasaran yaitu anak-anak Sekolah Dasar di Desa Lebakwangi.

1.8 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Perancang melakukan observasi lapangan secara langsung yaitu mengamati proses yang dilakukan warga Lebakwangi selama melakukan tradisi Ngarumat Pusaka untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan beberapa kali dalam sebulan untuk mendapatkan hasil observasi sebelum, saat, dan sesudah proses Ngarumat Pusaka di kawasan Situs Bumi Alit.

2. Wawancara

Perancang melakukan wawancara secara langsung pada para narasumber yaitu sesepuh atau juru kunci serta warga sekitar Desa Lebakwangi untuk mengetahui pendapat serta pengalaman mereka secara langsung selama mengikuti tradisi Ngarumat Pusaka.

3. Studi Pustaka

Perancang mendapat informasi terkait masalah dari buku, jurnal, maupun artikel untuk mendukung teori yang digunakan.

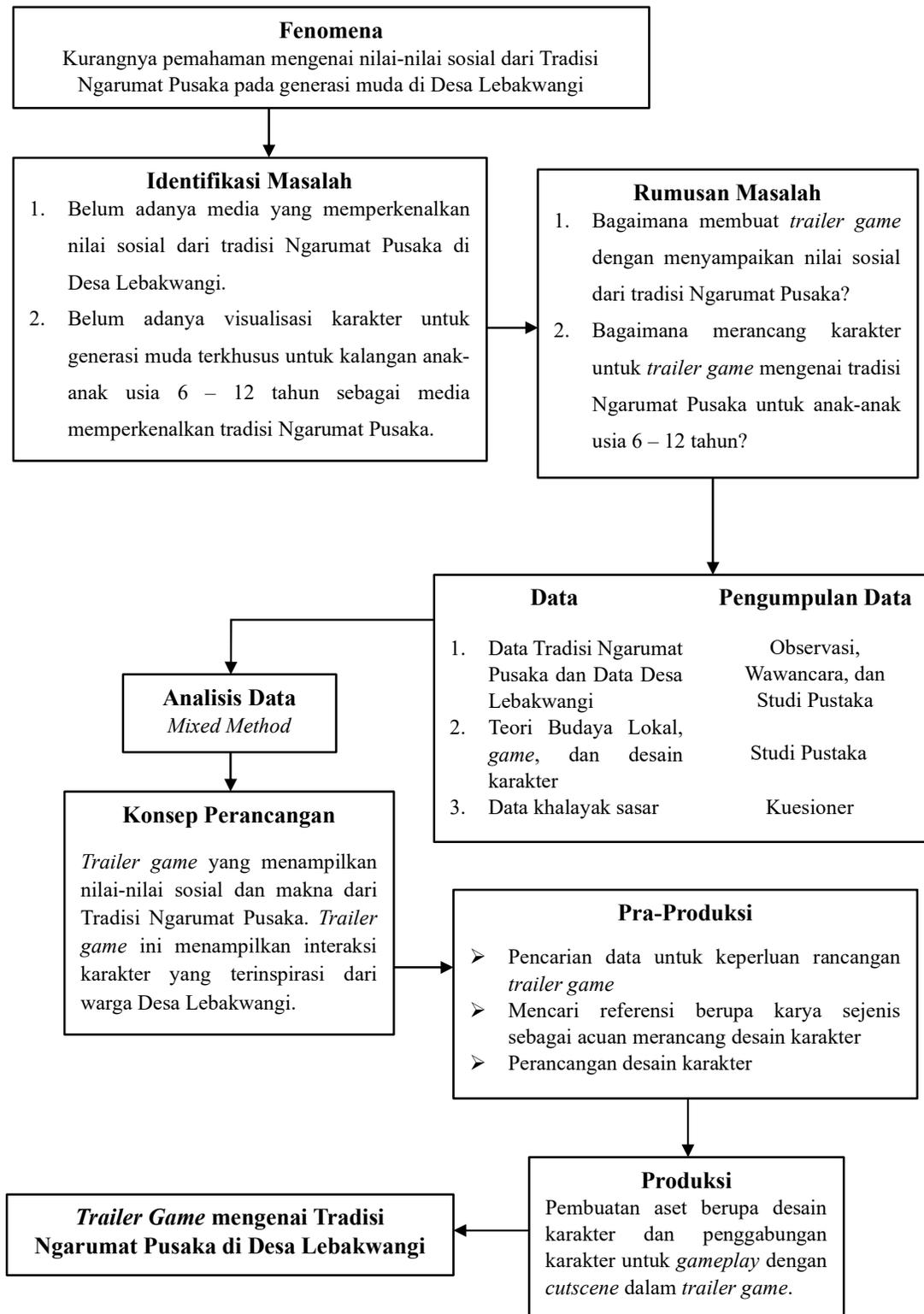
4. Kuesioner

Perancang menyebarkan kuesioner kepada khalayak sasaran yang dituju, yaitu anak-anak SDN 1 Desa Lebakwangi yang berusia 6 – 12 tahun.

1.9 Metode Analisis Data

Pada perancangan trailer game ini, perancang menggunakan metode penelitian kombinasi (Mixed Method) sebagai cara mencari dan mengumpulkan data. Hasil dari pengumpulan data tersebut ialah pertama-tama perancang melakukan observasi lapangan terlebih dahulu yaitu berkunjung ke Desa Lebakwangi dan mengamati lapangan. Kemudian perancang melakukan wawancara kepada juru kunci di Situs Bumi Alit. Selanjutnya perancang melakukan pengumpulan dan pencarian data melalui Studi Pustaka berdasarkan informasi dalam jurnal, artikel, dan buku-buku terkait tradisi Ngarumat Pusaka. Lalu saat tradisi Ngarumat Pusaka diadakan, perancang dan kelompok berkunjung ke Desa Lebakwangi kembali untuk melakukan observasi dan wawancara lebih lanjut. Selanjutnya, perancang dan kelompok menyebarkan kuesioner untuk mengetahui apa yang mereka sukai berdasarkan pengalaman mereka kepada khalayak sasaran yang dituju, yaitu anak-anak SDN 1 Desa Lebakwangi.

1.10 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 “Kerangka Perancangan”

1.11 Pembabakan

Laporan Perancangan ini terbagi menjadi lima pembabakan, yaitu:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah berupa fenomena kurangnya pemahaman bagi generasi muda atau anak-anak di Desa Lebakwangi mengenai nilai-nilai sosial dan makna dari tradisi Ngarumat Pusaka. Berdasarkan fenomena tersebut maka dapat dilakukan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, sistematika perancangan, serta pembabakan.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan fenomena kurangnya media dalam penyampaian nilai-nilai sosial dan makna dari tradisi Ngarumat Pusaka untuk kalangan anak-anak yang telah dibahas pada latar belakang. Hal ini berguna untuk menjadi acuan perancang dalam merancang desain karakter.

3. BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Pada bab data dan analisis ini perancang akan menjabarkan data-data yang sudah dikumpulkan dan dikaji dari metode perancangan, yaitu hasil observasi, wawancara, dan kuesioner mengenai tradisi Ngarumat Pusaka agar dapat dikembangkan kembali menjadi konsep dalam perancangan karakter yang ditujukan untuk anak-anak di Desa Lebakwangi.

4. BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab konsep dan perancangan ini perancang membahas mengenai beberapa konsep karakter yang dibuat, proses pembuatan karakter-karakter tersebut dan bentuk perancangan karakter untuk *trailer game* mengenai tradisi Ngarumat Pusaka.

5. BAB 5 PENUTUP

Pada bab terakhir perancang akan memberikan kesimpulan dari seluruh bab perancangan karakter *trailer game* Ngarumat Pusaka serta saran yang ditujukan untuk pembaca dan mahasiswa Tugas Akhir.