

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia memiliki banyak keberagaman tradisi yang muncul akibat berbagai macam adat, suku, bahasa dan agama di Indonesia. Setiap daerah memiliki keragaman tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Masyarakat menjadikan tradisi sebagai penjalin hubungan interaksi sosial dengan masyarakat lainnya, sehingga akan tercipta hubungan serta nilai sosial yang melestarikan tradisi tersebut.

Di daerah Jawa Barat, Kabupaten Bandung, terdapat tradisi ngarumat pusaka yang dilaksanakan setiap tanggal 12 Maulud yang diadakan oleh masyarakat desa Lebakwangi-Batukarut dan dilaksanakan di Situs Bumi Alit Kabuyutan yang merupakan cagar budaya di Kabupaten Bandung sejak 1993. Ngarumat pusaka merupakan tradisi untuk memandikan benda-benda pusaka peninggalan para leluhur mereka seperti keris, kujang, dll. Selain membersihkan benda pusaka, acara ngarumat pusaka juga membersihkan seperangkat gamelan Embah Renteng, yang setelah dibersihkan gamelan tersebut akan dimainkan oleh penabuh. Selain itu terdapat doa bersama yang dilakukan oleh ustadz dan diakhiri dengan makan bersama. Menurut Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Tradisi Ngarumat Pusaka diyakini oleh masyarakat Lebakwangi-Batukarut sebagai salah satu bentuk tali silaturahmi, menghormati para leluhur, ungkapan rasa syukur kepada Tuhan, serta mempercayai proses ngarumat pusaka mengandung sesuatu yang sakral dan terdapat banyak makna di dalamnya..

Masyarakat memaknai tradisi ngarumat pusaka sebagai salah satu tradisi yang memiliki nilai sosial di dalamnya. Tradisi ngarumat pusaka sebagai salah satu bentuk silaturahmi masyarakat Lebakwangi-Batukarut, nilai sosial juga dapat dilihat dari bagaimana partisipasi masyarakat dalam menyiapkan dan mengikuti tradisi ngarumat pusaka, para warga Lebakwangi-Batukarut akan menyempatkan waktunya untuk menghadiri dan menyiapkan tradisi tersebut baik yang dari desa Lebakwangi-Batukarut, maupun warga Lebakwangi-Batukarut yang sudah tidak

tinggal di desa tersebut masih menyempatkan diri untuk mengikuti tradisi ngarumat pusaka.

Pada saat pelaksanaan Program Kompetisi Kampus Merdeka, penulis mengikuti secara langsung tradisi Ngarumat Pusaka, namun dalam wawancara dengan Pak Eujang yang merupakan Kuncen Bumi Alit, memiliki kesulitan untuk menyampaikan makna di Bumi Alit kepada anak-anak, karena anak-anak hanya menghabiskan waktu di Bumi Alit hanya untuk hiburan dan tidak menyadari makna dalam Bumi Alit, lalu penulis menyadari saat ini penggunaan media untuk pengenalan tradisi ngarumat pusaka memiliki keterbatasan, terlebih dengan pengenalan nilai sosial yang terkandung dalam tradisi ngarumat pusaka. Masyarakat Lebakwangi-Batukarut dalam menyampaikan nilai dan pemaknaan ngarumat pusaka hanya terbatas dari mulut ke mulut saja, sehingga kecenderungan untuk mewariskan dan pemaknaan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka terlebih untuk generasi muda sangatlah terbatas.

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

Dalam hal ini pengemasan warisan budaya tradisi dapat dikembangkan dengan media salah satunya adalah *video game*. Menurut Rahardianto, Deanda dan Mario (2022), *video game* merupakan media yang bukan hanya untuk hiburan tetapi juga dapat digunakan untuk memberi informasi melalui *game* tersebut. *Video game* dapat dimanfaatkan untuk mengemas pengenalan nilai sosial dalam tradisi ngarumat pusaka. Saat ini belum ada media *video game* yang digunakan sebagai media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka.

Dalam *video game* terdapat *trailer game* yang digunakan sebagai pengenalan dan sebagai media promosi dari *game* tersebut. Menurut Karlsson, dan Bergendorf (2013). *Trailer video game* yang baik memiliki durasi sekitar 90 detik untuk menjaga atensi penonton dan meninggalkan kesan misteri dalam *trailer* tersebut.

Dalam *trailer game* tersebut akan menampilkan cuplikan yang diambil dari *video game* tersebut untuk memberi gambaran tentang *video game* dan memberikan pengalaman dalam memainkan *game* tersebut, yang dapat berupa animasi yang memberikan gambaran dalam *video game* tersebut. Menurut Nahda dan Afif (2022), Animasi merupakan media untuk menyampaikan pesan dan cerita, yang dapat mengangkat berbagai tema dan genre untuk berbagai kalangan, seperti anak-anak. Animasi *trailer game* merupakan media komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengemas pengenalan tradisi ngarumat pusaka, sehingga dapat menjadi media pengenalan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka untuk golongan muda seperti anak-anak sebagai audiens untuk mengenal budaya tradisi ngarumat pusaka dengan pemaknaan nilai sosial, sebagai generasi yang menjaga warisan tradisi budaya.

Perancangan *trailer game* terdapat tahapan *storyboard* dalam pengerjaan yang digunakan untuk memvisualisasikan naskah sebelum dilanjutkan ke tahapan produksi berikutnya, sehingga penulis mengambil jobdesk *storyboard* agar dapat menjadikan tradisi ngarumat pusaka dalam *trailer game* yang dapat menyampaikan pesan naskah dengan visualisasi yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diuraikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya kesadaran generasi muda tentang nilai sosial ngarumat pusaka sebagai tradisi yang harus dilestarikan.
2. Belum adanya perancangan *storyboard trailer game* sebagai media yang membahas tentang nilai sosial tradisi ngarumat pusaka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka rumusan masalah dari perancangan adalah :

1. Bagaimana memberikan cara penyampaian kepada generasi muda tentang pemaknaan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka?
2. Bagaimana perancangan *storyboard trailer game* sebagai media dalam memperkenalkan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa ?

Penulis merancang *storyboard trailer game* sebagai media dalam menyampaikan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka.

2. Siapa ?

Target audiens yang dituju adalah anak-anak usia 6-12 tahun.

3. Mengapa ?

Karena kurangnya media dalam menyampaikan nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka.

4. Dimana ?

Pencarian data perancangan dilakukan di Desa Lebakwangi, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung.

5. Kapan ?

Proses penelitian dan perancangan berlangsung dari Agustus 2023.

6. Bagaimana ?

Perancangan ini berfokus pada pembuatan *storyboard* untuk menghasilkan *trailer game* sebagai media dalam penyampaian nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui cara memberikan penyampaian nilai sosial dalam tradisi ngarumat pusaka kepada generasi muda.

2. Untuk merancang *storyboard* untuk *trailer game* sebagai media dalam menyampaikan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat perancangan ini yaitu:

a. Menjadi referensi dan acuan untuk penelitian dan perancangan serupa terkait kebudayaan dan tradisi Ngarumat Pusaka untuk penelitian dan perancangan selanjutnya.

b. Memberikan informasi mengenai perancangan *storyboard trailer game* dalam mengambil tema kebudayaan dan tradisi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, perancangan dan penelitian dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

- a. Penulis, menerapkan ilmu penelitian serta perancangan *storyboard* serta wawasan tentang tradisi Ngarumat Pusaka.
- b. Institusi, memberikan referensi sebagai media dalam pengenalan dan pemahaman tradisi Ngarumat Pusaka.
- c. Masyarakat, memperkenalkan masyarakat tentang pemahaman tradisi Ngarumat Pusaka dengan media animasi.

1.7 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian menggunakan metode campuran. Penulis melakukan pengumpulan data penelitian dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisioner.

1.7.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data menggunakan observasi dilakukan dengan mengikuti secara langsung acara tradisi Ngarumat Pusaka. Penulis juga melakukan observasi ke Situs Bumi Alit Kabuyutan, di Kecamatan Arjasasi, Kabupaten Bandung, yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya tradisi Ngarumat Pusaka untuk meninjau tempat bangunan situs tersebut sebagai perancangan *storyboard trailer game*, dan juga penulis juga melakukan observasi ke Situs Gunung Anday yang berkaitan dengan tradisi Ngarumat Pusaka.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara semi terstruktur dimana penulis sudah menyiapkan pertanyaan untuk dijadikan acuan dan fleksibel dengan menambahkan pertanyaan menyesuaikan narasumber agar mendapatkan informasi sesuai fenomena yang diangkat, yaitu tradisi Ngarumat Pusaka.

Penulis melakukan wawancara dengan Kuncen Situs Bumi Alit, Kuncen Gunung Anday, dan Warga Lebakwangi.

Penulis juga melakukan wawancara dengan ahli, untuk mendapatkan wawasan dan pengarahan bagaimana membuat *storyboard trailer game* yang baik, dengan memasukan fenomena tradisi yang diangkat.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan berbagai tulisan buku, jurnal, dan artikel mengenai informasi tradisi ngarumat pusaka.

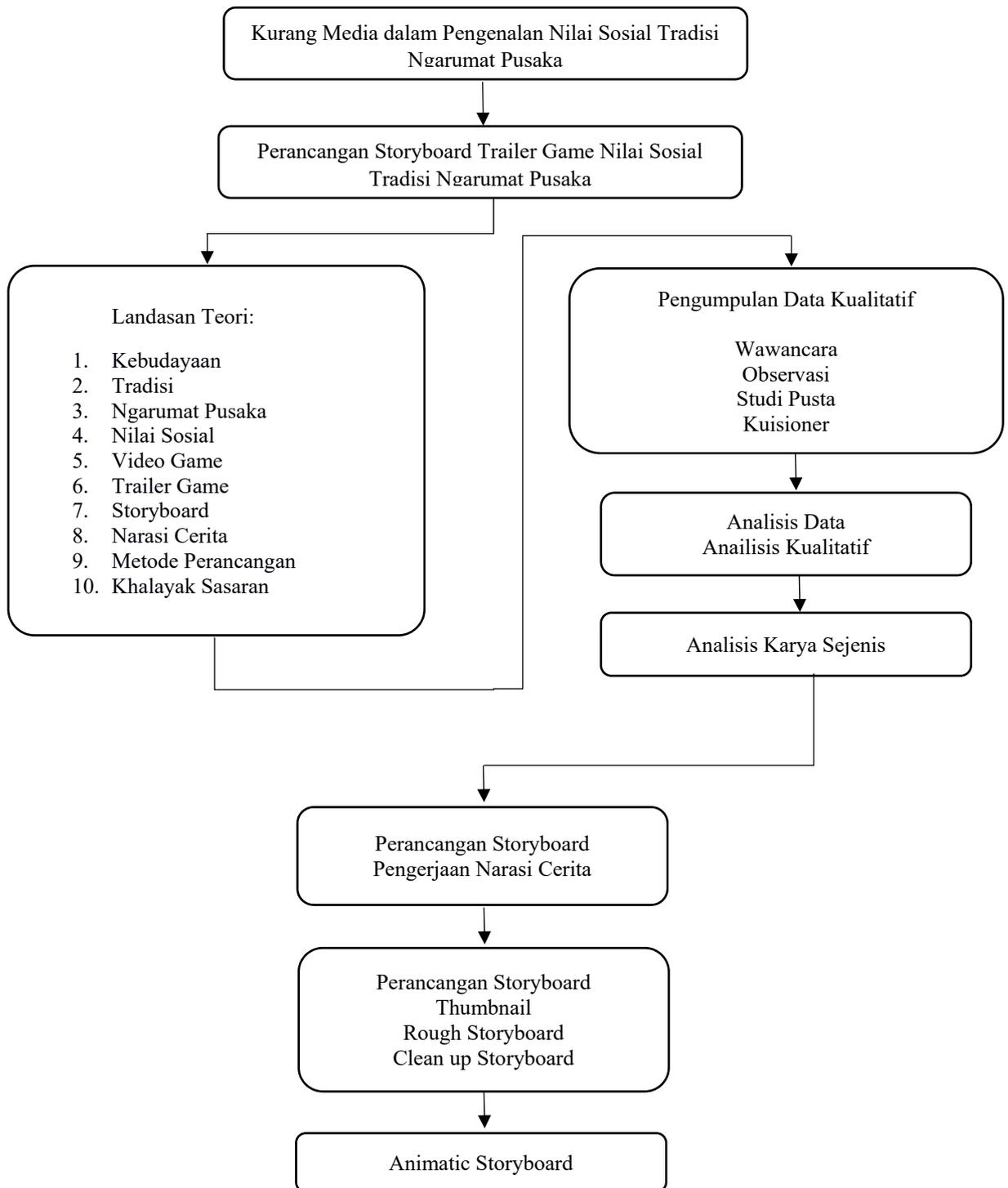
4. Kuisisioner

Penulis melakukan pengumpulan data dengan kuisisioner terkait pemahaman ngarumat pusaka dan kebutuhan *trailer game* sebagai data pendukung. Kuisisioner berisi pilihan ganda yang disebarakan kepada siswa/i kelas 6 di SD Negeri 1 Desa Lebakwangi.

1.7.2. Analisis Data

Data yang dikumpulkan oleh penulis dianalisis menggunakan metode kualitatif. Menurut Ratna (2012), kualitatif adalah metode dengan insensitas kualitas dan nilai-nilai sedangkan interpretasi adalah menguraikan sesuatu berdasarkan data-data yang ada. Dalam penelitian kualitatif, interpretasi adalah proses penafsiran terhadap suatu berdasarkan data yang ada. Maka dari itu data yang sudah didapatkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka akan dianalisis dan ditafsirkan agar data yang didapatkan menjadi lebih detail.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: dokumen pribadi

1.8 Pembabakan

BAB 1 Pendahuluan

Memaparkan mengenai latar belakang dari fenomena yang diangkat, dan juga memaparkan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan.

BAB 2 Dasar Teori

Memaparkan teori-teori sebagai landasan perancangan yang diambil dan berkaitan dengan penelitian fenomena terkait, serta perancangan *storyboard trailer game*.

BAB 3 Data dan Analisis

Memaparkan data yang diperoleh dari penelitian, menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisisioner, dan juga analisis karya sejenis, lalu hasil dari data yang sudah dianalisis digunakan untuk menentukan konsep perancangan.

BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Memaparkan konsep, proses, dan hasil perancangan *storyboard trailer game* berdasarkan dengan data yang sudah diperoleh dari hasil analisis data sebelumnya.

BAB 5 Kesimpulan

Memaparkan kesimpulan yang didapatkan dari data dan hasil analisis dari rumusan masalah dan saran dari penulis.