

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bahwa Indonesia terdiri dari beberapa pulau besar, yang di dalamnya memiliki latar belakang sejarah yang berbeda, seperti Sumatera, Jawa, dan Kalimantan; Sulawesi; Papua; dari kelima pulau besar itu melahirkan berbagai macam seni dan budaya daerah hasil warisan leluhur yang perlu dijaga. Mengingat tiap daerah memiliki sejarah budayanya masing-masing, maka tiap daerah juga punya caranya masing-masing untuk menjaga dan mengembangkan minat masyarakat untuk sama-sama ikut melestarikan budayanya sendiri.

Namun melihat keadaan zaman sekarang, dengan masuknya budaya modern melalui globalisasi, menjadi tantangan tersendiri terhadap seni dan budaya yang ada di Indonesia. Hal itu dapat menjadi sebuah keuntungan atau kebuntungan, tergantung bagaimana pemerintah dan pekerja seninya sendiri melakukan pemanfaatan situasi tersebut. Mengingat, ada banyak upaya pendekatan kepada masyarakat untuk melestarikan suatu nilai budaya. Melihat hal tersebut seharusnya menimbulkan rasa tidak mau kalah dengan budaya modern dan terus melakukan upaya peningkatan minat masyarakat. Namun, umumnya pertunjukan seni lebih diminati oleh orang zaman dulu, atau orang tua, padahal untuk menjaga suatu budaya tetap lestari adalah melalui generasi yang lebih muda, tapi keadaannya peran pemuda saat ini sangat lemah dalam menjaga kelestarian budayanya sendiri (Citraalam.id, 2019).

Jawa Barat adalah salah satu daerah yang memiliki 53 macam warisan budaya tak benda berdasarkan data tahun 2013-2019 yang dipublikasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), hal itu menunjukkan bahwa dalam satu daerah pun terdapat banyak budaya yang perlu dilestarikan. Artinya memperkenalkan budaya daerah kepada masyarakat terutama generasi muda adalah hal penting yang perlu dilakukan. Di Jawa Barat sendiri, berdasarkan data Pengembangan Kesenian Disbudpar Kota Bandung, terdapat seni tradisional asli asal Ujungberung bernama Benjang. Benjang sendiri merupakan sebuah rangkaian seni, karena terdapat tiga bagian di dalamnya, yaitu Benjang Helaran, topeng Benjang, dan Benjang Gulat, tiap bagiannya memiliki sejarah panjang serta

mengandung filosofi warisan leluhur, sehingga sangat sayang jika kesenian tersebut hilang ditelan zaman.

Seperti yang kita ketahui sepanjang tahun 2020 hingga memasuki tahun baru 2021, pandemi Covid-19 menyerang Indonesia yang menyebabkan hilangnya mata pencaharian para pekerja seni tradisional di Indonesia, salah satunya Benjang, yang sangat bergantung pada wisatawan. Hal tersebut semakin menambah kekhawatiran tentang kelestarian seni tradisional yang ada. Sebelum dihantam pandemi pun, seni Benjang asli Bandung timur itu popularitasnya sudah mulai menurun dan hanya terkenal di wilayah asalnya saja yaitu Ujungberung, didukung pula di dalam jurnal yang ditulis oleh Khotimah (2019), keadaan kesenian Benjang, praktiknya belum terlalu intens sebagai daya tarik wisata Ujungberung karena kunjungan pariwisata ke Kecamatan Ujungberung juga masih kurang. Antara Benjang Helaran dan Benjang Gulat pun punya popularitas dan tingkat minat yang berbeda semenjak Cibiru dan Ujungberung tidak lagi satu kecamatan (Bandungkiwari, 2019). Menurut Wa Mus dalam (Bandungkiwari, 2019) seorang wasit Benjang gulat, juga seseorang keturunan darah Benjang, beliau mengatakan, di daerah Cibiru, Bandung timur, telah bermunculan banyak pilihan hiburan untuk anak-anak, sehingga minat anak-anak terhadap seni pertunjukan Benjang jadi menurun. Padahal beliau berharap seni Benjang bisa terus berkembang dan tidak kalah pamor dengan budaya asing, namun dalam upaya tersebut, aktivitas Benjang sering kali terkendala oleh izin karena sering menimbulkan keributan saat pementasan.

Melihat hal tersebut menimbulkan pertanyaan, bagaimana Benjang dapat menarik kembali minat anak-anak, jika Benjang sering terkendala untuk melakukan pementasan?, apalagi kendala tersebut diakibatkan seringnya terjadi keributan antar warga ketika pementasan, yang artinya kurang aman juga untuk anak-anak. Hal itu menjadi perhatian penulis untuk mencari upaya lain dalam melestarikan kesenian Benjang yang aman untuk anak-anak. Menurut Gamelab Indonesia (2019), *game base-learning* atau metode bermain sambil belajar dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi pembelajaran, serta 80% informasi dapat diserap lebih mudah untuk anak-anak jika mereka melakukan kegiatannya sendiri, seperti simulasi

melalui suatu permainan. Ditambah, metode *game base-learning* juga dapat dimanfaatkan untuk segala jenis pelajaran, salah satunya seni budaya.

Menurut Ridwan Kamil dalam acara TEDxJakarta, saat beliau masih menjabat sebagai wali kota Bandung, mengatakan, menciptakan desain yang inovatif terutama mengenai tradisi, tidak selalu harus meninggalkan tradisinya, tapi bisa saja menciptakan hal baru secara fisik namun tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi sebelumnya, sebagai bentuk menghormati tradisi itu sendiri. Mengingat hal itu, penulis rasa bisa memberikan solusi untuk masalah tersebut, dengan meningkatkan minat anak-anak terhadap kesenian Benjang dan tetap melestarikan nilai-nilai yang terkandung di dalam seni Benjang sekalipun situasinya seni Benjang sedang tidak dapat dipentaskan, melalui permainan papan dan kartu, secara fisik mungkin tidak akan semaksimal ketika melihat langsung pementasan seni Benjang, namun dari solusi tersebut diharapkan mampu menyampaikan esensi dari kesenian Benjang itu sendiri kepada anak-anak.

Upaya tersebut juga sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual yaitu perancangan *board game*, atau permainan papan. Penulis rasa permainan juga menjadi media yang paling dekat dan menarik untuk anak-anak, ditambah juga pendekatannya yang menyenangkan sehingga lebih mudah diterima oleh otak anak-anak. Harapannya dengan bermain permainan papan kesenian Benjang ini, anak-anak menjadi mengenal kesenian Benjang beserta sejarahnya, sehingga berminat untuk melihat langsung pertunjukan Benjang yang aslinya. Untuk mendukung terwujudnya perancangan *board game* kesenian Benjang ini, penulis akan melakukan pengumpulan data, secara kualitatif karena data yang dicari lebih kepada soal pemaknaan yang tidak dapat diukur melalui angka, seperti (1) observasi visual, (2) wawancara, (3) kuesioner, (4) studi pustaka. Lalu, untuk mendapatkan hasil temuan data, data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan beberapa metode, seperti (1) analisis matriks, (2) analisis konten visual, (3) analisis data kuesioner.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah:

- a. Menurunnya popularitas kesenian Benjang dikarenakan pandemi.
- b. Belum adanya media pengenalan tentang kesenian Benjang Ujungberung yang cocok bagi anak-anak.

1.2.2 Rumusan Masalah:

- a. Bagaimana cara merancang *board game* dengan tema kesenian Benjang pada anak-anak?

1.3 Ruang Lingkup

- a. Apa?

Dalam penulisan ini membahas tentang perancangan *board game* yang mengangkat tema kesenian Benjang Ujungberung untuk anak-anak usia 9-15 tahun. Merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan papan dan kartu, dengan mengadaptasi aturan bagaimana kesenian Benjang biasa dipentaskan. Termasuk ke dalam kategori permainan kompetitif yang dapat dimainkan oleh beberapa orang agar tercipta sebuah interaksi kepada setiap pemainnya. Permainan ini juga sebagai bentuk untuk memperkenalkan tentang kesenian Benjang kepada anak-anak.

- b. Kapan?

Perancangan *board game* ini berdasarkan penelitian yang dilakukan pada akhir Februari 2021 hingga bulan Juli 2021.

- c. Kenapa?

Perancangan *board game* ini dibuat karena belum ada media pengenalan kesenian Benjang yang cocok untuk anak-anak usia 9-15 tahun.

- d. Di mana?

Lokasi yang akan dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung dan sekitarnya seperti Bandung barat, Bandung selatan, Bandung timur, dan Bandung utara. Kota Bandung menjadi tolak ukur karena wilayah tersebut termasuk ke dalam

kategori kota besar yang terpengaruh globalisasi, sehingga kesenian Benjang perlu diperkenalkan kepada anak-anak di Kota Bandung.

e. Siapa?

Permainan *board game* ini ditujukan untuk anak-anak usia 9-15 tahun sebagai media pengenalan kesenian Benjang.

f. Bagaimana?

Board game ini dibuat sebagai media pengenalan kesenian Benjang untuk anak-anak dengan memanfaatkan sistem permainan simulasi pementasan Benjang. Sehingga pemain, atau anak-anak bisa lebih mengenal kesenian Benjang.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana perancangan *board game* dengan tema kesenian Benjang untuk usia anak-anak.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan metode kualitatif, karena penelitian bersifat menyelidiki topik, dan peneliti perlu mendapatkan informasi yang nantinya akan dibuat gambarannya berdasarkan keterangan yang didapat melalui objek penelitian (Creswell, 2002). Berikut adalah cara pengumpulan data yang digunakan untuk membantu proses perancangan desain *board game*:

a. Observasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, observasi adalah peninjauan secara cermat. Observasi adalah pengumpulan data dengan cara memperhatikan suatu objek dengan melibatkan seluruh panca indera (Siyoto & Sodikin, 2015: 81). Namun karena terkendala oleh situasi pandemi, observasi kegiatan Benjang secara langsung tampaknya tidak memungkinkan untuk dilakukan, maka peneliti memanfaatkan metode dokumentasi, yaitu pencarian data melalui transkrip, buku,

dan jurnal; artikel yang ada di internet dari sumber yang kredibel, yang sesuai dengan variabel (topik perancangan *board game*) (Siyoto & Sodikin, 2015: 77)

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari narasumber (Siyoto & Sodikin, 2015: 80). Lalu, terdapat pula dua macam pedoman wawancara yaitu secara terstruktur dan tidak terstruktur atau hanya pertanyaan-pertanyaan yang memuat garis besarnya saja (Siyoto & Sodikin, 2015: 77). Terkait kebutuhan informasi untuk mendukung topik dan perancangan yang dipilih, wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber seperti, pekerja seni Benjang, organisasi pendidikan berbasis *board game*.

c. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui (Siyoto & Sodikin, 2015: 79). Menurut (Siyoto & Sodikin, 2015: 77), kuesioner juga merupakan sebuah instrumen pengumpulan data yang perlu memperhatikan penentuan sampel responden untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sehingga dalam penelitian ini kuesioner akan ditujukan kepada anak-anak usia 9-15 tahun di Kota Bandung dan sekitarnya, untuk mendapatkan informasi mengenai ketertarikan, sikap dan pandangan responden mengenai topik perancangan *board game*.

d. Studi Pustaka

Menurut Creswell (2002: 18) tujuan dari studi pustaka adalah untuk memberikan kerangka sebagai pembanding hasil suatu penelitian dengan temuan-temuan lain. Studi pustaka dengan tema *board game* dan Benjang akan diambil berdasarkan buku-buku referensi, jurnal penelitian, serta informasi tambahan di internet yang berkaitan dengan data perancangan yang sedang dikaji.

1.5.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Matriks

Metode analisis matriks digunakan untuk menjajarkan atau membandingkan beberapa konsep dan informasi yang saling berkaitan. Dalam mencari data

perancangan ini akan dilakukan analisis matriks perbandingan terhadap desain *board game* sejenis. Hal ini bertujuan untuk lebih mengetahui lebih detail dan meningkatkan kepekaan terhadap desain *board game*.

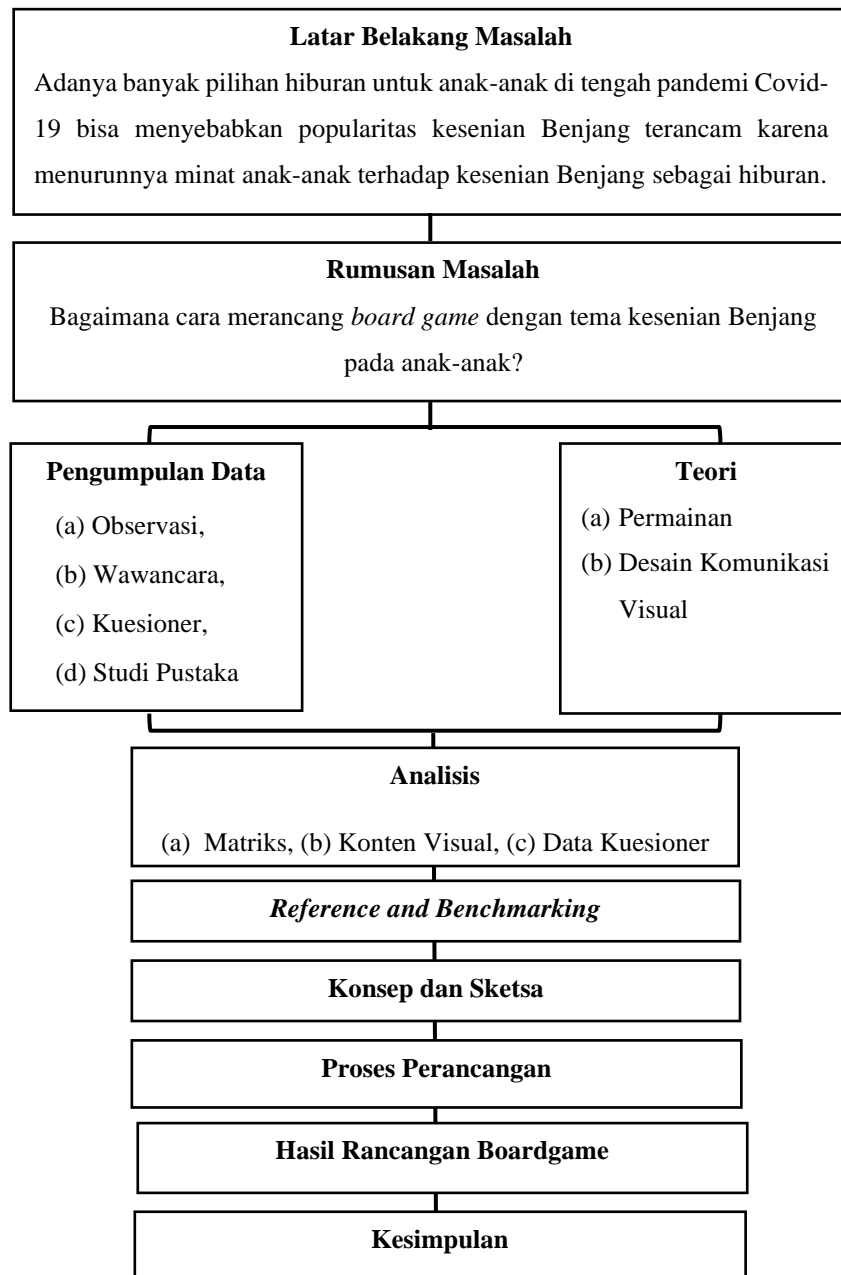
b. Analisis Konten Visual

Untuk mengetahui “teks” atau fakta yang menjadi gejala visual dari karya visual digunakan analisis konten dengan cara menghitung frekuensi kemunculan unsur-unsur visual pada imaji, sehingga dapat diketahui fenomena kemunculan suatu ciri visualisasi. Analisis konten visual merupakan suatu hal yang empiris (pengamatan) dan prosedur obyektif untuk memperhitungkan representasi visual dan verbal.

c. Analisis Data Kuesioner

Dari hasil hitungan dari tiap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui mana unsur yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah. Hasil hitungan yang signifikan dari suatu variabel dapat dijadikan landasan untuk pendukung proses perancangan *board game*.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Penulis

1.7 Pembabakan

Secara sistematis perancangan *board game* kesenian Benjang untuk usia anak-anak tersusun dari beberapa Bab. Bab tersebut terdiri dari lima Bab yang saling berkaitan, yakni sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori atau pedoman yang dijadikan landasan teori berkaitan dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual lalu pemecahan masalahnya yang diterapkan kepada perancangan *board game* kesenian Benjang untuk usia anak-anak.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini menyajikan hasil data, teori, analisis dan kesimpulan objek penelitian yang diperoleh sebagai acuan dalam perancangan.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dan hasil proses perancangan dari awal sampai akhir yang akan ditampilkan.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya.