

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah jembatan antara individu untuk saling berkomunikasi. Indonesia sendiri merupakan negara dengan kekayaan yang melimpah dalam berbagai hal, termasuk dengan bahasa daerah. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memetakan dan memverifikasi 652 bahasa daerah yang berbeda (Anzanella, 2019). Salah satu bahasa daerah dengan penutur terbanyak di Indonesia adalah bahasa Sunda, terdapat sebanyak 32,4 juta jiwa tersebar di seluruh Indonesia dengan mayoritas di Jawa Barat (Khan, 2020). Bahasa daerah termasuk dengan bahasa Sunda merupakan bahasa ibu. Bagi masyarakat Sunda baik dari anak-anak hingga dewasa sebagian dari mereka menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari. Bahasa Sunda yang digunakan mulai dari bahasa *loma* kepada teman sebaya dan bahasa *lemes* terhadap orang yang lebih tua. Namun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 Pasal 4 ayat 2 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, muatan lokal yang dikembangkan yaitu berupa bahasa. Sehingga pembelajaran bahasa daerah misalnya bahasa Sunda dan Jawa umumnya dilakukan di daerahnya masing-masing mulai dari tingkat SD hingga SMA.

Pelajaran bahasa Sunda sendiri merupakan pelajaran wajib khususnya bagi siswa siswi di Jawa Barat berdasarkan Peraturan Gubernur No. 69 tahun 2013 mengenai Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah. Pada dasarnya keputusan berdasarkan undang-undang tersebut dibuat untuk melestarikan budaya sastra di Indonesia. Namun akibat dari pergantian kurikulum ini terdapat ketidaksesuaian dengan tujuan awal tersebut. Dimana pembelajaran bahasa sunda di sekolah semakin hari terlalu sulit, padahal pada dasarnya pembelajaran ini dilakukan agar digunakan sehari-hari ungkap Ganjar Kurnia pada diskusi Peran Strategis Pendidikan Bahasa Sunda dalam Melestarikan Budaya Sunda di Lingkungan Pendidikan dan Masyarakat (Wulandari, 2018). Fenomena tersebut benar-benar terjadi salah satunya pada kelas 4 SD Negeri Cipagalo 3 yang terletak di Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Perlu diketahui bahwa pada daerah perkotaan, masih banyak anak-anak yang tidak mampu berbahasa

Sunda meskipun lahir pada keluarga penutur bahasa Sunda (Selvia, 2014). Mereka lebih terbiasa dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari. Oleh karena itu perancang melakukan wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2021 oleh perancang terhadap narasumber yaitu Guru Bahasa Sunda di SD Negeri Cipagalo 3, Nourah. Beliau mengatakan bahwa meskipun anak-anak tersebut cukup aktif bertanya namun masih kurang dalam hal nilai dan kompetensi. Diakui pula oleh salah satu murid bahwa ia kesulitan dalam membaca teks yang diberikan sebagai modul dalam buku Bahasa Sunda Kurikulum 2013 Revisi 2017 karena tidak paham beberapa kosakata dalam buku tersebut. Seperti yang diketahui kelas 4 SD merupakan tahap awal dari tingkat tinggi pada Sekolah Dasar. Sehingga mereka perlu beradaptasi dengan pembelajaran yang baru tersebut. Tentunya pembelajaran lebih mudah dilakukan pada sekolah dasar tingkat rendah, sedangkan untuk anak kelas 5 dan 6 pola pikir mereka lebih berkembang.

Secara psikologis menurut Sri (2002:89-89) dimana anak umur 9-11 tahun pertumbuhan mereka cukup cepat sehingga mereka aktif dan sering bermain, pikiran mereka juga sedang berkembang mulai dari masa kanak-kanak ke masa awal remaja. Sehingga mereka mulai berpikir Kognitif dan diperlukan pembelajaran yang bervariasi. Selain itu permainan sambil belajar mencakup partisipasi aktif oleh karena itu perancang rasa lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif. Banyak sekali jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung. Salah satunya adalah permainan *Oray-orayan*, namun makin hari permainan tradisional semakin meredup. Perkembangan teknologi yang pesat dan berkurangnya lahan bermain terutama di kota besar dengan kepadatan penduduk yang tinggi merupakan salah satu alasan permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan (Lukmono, 2021). Anak-anak zaman sekarang lebih suka bermain permainan digital atau *game* (Ruang Aksara Pengetahuan, 2021).

Permainan *Oray-orayan* sendiri meskipun terlihat sederhana namun ternyata memiliki nilai-nilai budaya yang cukup kompleks jika ditelaah lebih dalam lagi dan memiliki aspek-aspek yang dapat membantu tumbuh kembang anak. *Oray-orayan* sendiri memiliki kata dasar “Ular”, yaitu hewan melata yang terkenal mematikan dan ditakuti oleh manusia. Meskipun Ular merupakan hewan yang berbahaya, tetapi bagi para petani Ular merupakan hewan yang dapat membantunya membersihkan hama seperti tikus sehingga ekosistem lingkungannya seimbang. Selain dari bentuk Ular sesungguhnya, tentu ada makna Ular tersendiri bagi masyarakat Sunda baik sengaja maupun tidak sengaja terbentuk

dengan sendirinya. Rupanya ada tempat yang menggunakan kata Ular di daerah Bandung, diantaranya adalah *Oray Tapa* dan *Ranca Oray*. Keduanya memiliki latar belakang tersendiri dan mitos yang terbentuk hingga kata *Oray* atau Ular disematkan ke dalam namanya. *Ranca Oray* merupakan sebuah nama jalan kecil jalanan kecil yang berada di tengah-tengah hamparan sawah yang luas yang terletak di kecamatan Rancasari. Sedangkan *Oray Tapa* merupakan tempat wisata di ketinggian 700 mdpl Gunung Manglayang, yang dipenuhi oleh pohon pinus dan cemara sering digunakan sebagai tempat untuk berkemah (Ratih, 2021). Diantara permainan tradisional *Oray-orayan*, *Oray Tapa*, dan *Ranca Oray* meskipun masih tergolong cukup rancu namun pasti ada benang merah diantara ketiganya dengan makna Ular bagi masyarakat Sunda dan bagaimana cara memvisualisasikan konsep lingkungan yang akan perancang ambil.

Bagi masyarakat Sunda sendiri makna melestarikan alam sudah seperti tertanam pada diri sendiri. Ada peribahasa Sunda menyatakan "*Hejo ngemploh leweungna, Recet Manukna, Cucor Caina, Cing Siritwig Laukna, Bakal Makmur Jelmana*", yang memiliki arti hijau lebat hutannya, banyak burungnya, melimpah airnya, banyak ikannya, maka akan makmur manusianya sebagai tujuan dalam *ngamumule* atau memelihara bagi budaya Sunda (Iqbal, 2016). Itulah mengapa bagi masyarakat Sunda dibuatkan sebuah mitos untuk menjaga kelestarian alam dalam budaya *pamali* pada masyarakat Sunda.

Berdasarkan informasi di atas lebih baik bila disalurkan dengan media yang cukup sering digunakan target audiens anak-anak umur 9-11 tahun. Media *Game* dirasa sangat cocok karena berdasarkan Survey Demografi yang dilakukan Sudarmilah dkk. (2017:771) ada 94,12% anak menyatakan suka bermain video game dan di dominasi oleh anak umur 10 tahun atau kelas 4 SD. Serta *game* yang menjadi kesukaan adalah *game* yang ada di dalam gadget seperti *pou*, *subway surf*, *roblox*, *salon*, dan *game mobile* lainnya. Secara tidak sadar *game* juga dapat membantu anak belajar tentang budaya dan ilmu yang ingin di sampaikan (Siswojo *et al.*, 2015:703) Atas dasar fenomena tersebut, *game* yang akan digunakan bergenre *Casual Platformer Mobile Game*. Genre tersebut merupakan *game* yang singkat, simpel, dan seiring pula disebut sebagai *game puzzle*. Genre ini cenderung mudah dimainkan untuk anak-anak, tanpa harus menjadi seorang *gamer* untuk dimainkan biasanya *genre* ini cocok dimainkan untuk mengisi waktu luang (Pulsipher, 2012:216). Ditambah menurut Farhan (2020) untuk *Gaming Casual*, *grafis* dalam *game* sangatlah penting. Maka dari itu perancang tertarik untuk membuat Konsep Visual yang mengangkat fenomena tersebut pada *game* menambah kosakata bahasa Sunda. Karena ketertarikan

anak dalam bermain *game* berdasarkan Survey Demografi yang dilakukan oleh Sudarmilah dkk. (2017:771) dipengaruhi oleh gambar/visual dari *video game* sebanyak (30,19%), cerita (20,75%), skor atau nilai yang tinggi (20,75%), tokoh (15,09%), permainan yang terkenal (3,77%) dan alasan lainnya (9,43%). Meskipun bermain *game* di gadget pada anak-anak masih ada perbedaan pendapat antara fungsi positif dan negatif namun berdasarkan survey yang dilakukan Sudarmilah dkk. fungsi dan kontrol orang tua tetap berperan. Berdasarkan hasil survey tersebut sebanyak 85,29% anak di ijinan oleh orang tua mereka dan sebanyak 64,71% anak ditemani oleh orang tua ataupun keluarga ketika bermain *game*. Maka dari itu dengan media *game* akan menciptakan pembelajaran yang dinamis dan membuat anak-anak tersebut antusias untuk belajar (Yaumi, 2018:72). Konsep Visual merupakan salah satu komponen penting dalam pembuatan *game*, sehingga akan menyempurnakan pembelajaran yang dinamis secara visual juga. Perancangan ini akan menggunakan media *artbook* karena dirasa tepat untuk menyampaikan konsep visual. Di dalam pembuatan Konsep Visual, peran *game concept artist* sangatlah penting di dalam Tugas Akhir ini. Perancang akan bertindak sebagai *game concept artist* yang akan membuat komponen konsep visual yang terdiri dari *character* dan *environment* sebagai memperkuat narasi pemahaman anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada, yaitu:

1. Di perkotaan masih banyak anak yang tidak bisa berbahasa Sunda meskipun orangtuanya merupakan penutur bahasa Sunda, karena cenderung dikesampingkan. Sehingga anak-anak tersebut kekurangan kosakata bahasa Sunda.
2. Media pembelajaran bahasa Sunda masih kurang bervariasi dan hanya mengandalkan buku pelajaran.
3. Minimnya pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran.
4. Permainan tradisional *oray-orayan* sudah jarang dimainkan karena perkembangan zaman mereka lebih memilih bermain *game* digital.

5. Belum adanya visualisasi *game* dengan tema permainan tradisional *oray-orayan*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan sebelumnya, terdapat rumusan masalah, yaitu:

1. Seperti apa nilai-nilai serta karakteristik dalam permainan tradisional *Oray-orayan*?
2. Bagaimana perancangan Konsep Visual sehingga dapat menyampaikan nilai-nilai serta karakteristik permainan tradisional *Oray-orayan* untuk *game* menambah kosakata dasar bahasa Sunda pada anak umur 9-11 tahun?

1.2.3 Tujuan & Manfaat Perancangan

Beberapa tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana karakteristik dan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional *Oray-orayan*.
2. Mengetahui bagaimana rancangan visualisasi nilai-nilai permainan tradisional *Oray-orayan* untuk *game* menambah kosakata Bahasa Sunda pada anak Kelas 4 SD berdasarkan karakteristik yang telah ditemukan.

Selain dari tujuan, terdapat juga manfaat dari perancangan *game* ini, diantaranya:

- a. Bagi Penulis
 - Menambah ilmu baru khususnya dalam bidang perancangan konsep visual pada target usia anak-anak.
 - Secara langsung dan tidak langsung ikut melestarikan permainan tradisional *Oray-orayan* dan membantu anak-anak dalam menambah kosakata bahasa Sunda hingga akhirnya dapat digunakan sehari-hari.
- b. Bagi Masyarakat
 - Menambah kosakata bahasa Sunda.

- Mendorong minat dan ketertarikan terhadap permainan tradisional *Oray-orayan* hingga dilestarikan dan tidak terancam punah.
- c. Bagi Universitas
- Menjadi ilmu pengetahuan serta referensi untuk sesama mahasiswa khususnya dalam bidang perancangan *game* dan pembuatan *game asset*.
- d. Bagi Industri *Game*
- Menambah referensi *game* yang bertema muatan lokal Sunda.
- e. Bagi Industri Kreatif
- Mendorong minat para pelaku industri kreatif untuk mengangkat karya dengan tema muatan lokal.

1.3 Ruang Lingkup

Fokus penelitian akan mengarah ke perancangan konsep visual untuk *game* menambah kosakata bahasa Sunda dengan tema *Oray-orayan* dan lingkungan masyarakat Sunda yang berkaitan. Agar perancangan konsep visual lebih terarah dan permasalahannya tidak terlalu luas, maka dibuat pembatasan sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Mengumpulkan data mengenai Permainan Tradisional *Oray-orayan*, makna ular bagi lingkungan masyarakat Sunda yaitu *Ranca Oray* dan *Oray Tapa*, cara merancang *game asset*, dan data pembantu lainnya. Kemudian data yang sudah diteliti akan di analisis sebagai acuan dalam perancangan *asset* dalam *game* Kosakata Bahasa Sunda dengan tema *Oray-orayan*.

1.3.2 Siapa

Target utama perancangan yaitu anak umur 9-11 tahun khususnya kelas 4 SD yang tinggal di Bandung, kalangan menengah.

1.3.3 Dimana

Perancangan dilakukan di Kabupaten dan Kota Bandung, sesuai dengan latar pada fenomena yang diambil yaitu *Oray-orayan*. Diantaranya *Oray Tapa* dan *Ranca Oray*.

1.3.4 Kapan

Pengumpulan data dilakukan Oktober 2021 – Januari 2022. Sedangkan Perancangan dilakukan pada bulan Maret 2022 – Juli 2022.

1.3.5 Bagaimana

Dengan merancang visualisasi *game* Kosakata Bahasa Sunda sebagai media pembelajaran menggunakan tema *Oray-orayan* sebagai konsep permainan tradisional yang mempunyai aspek dalam pertumbuhan anak yaitu Aspek Bahasa, Aspek Kognitif, dan Aspek Seni. Menggunakan berbagai teori perancangan *game asset* dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Oray-orayan* dan lingkungan masyarakat Sunda untuk menghasilkan rancangan *game asset*.

1.4 Metode Perancangan

Pada tahap ini perancang mencari dan mengumpulkan data kualitatif yang diambil menggunakan strategi Etnografi dalam sebuah proses perancangan. Metode perancangan diperlukan untuk mengembangkan ide rancangan yang akan dibuat.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan metode kualitatif dengan strategi Etnografi. Fraenkel & Wallen (1990) dalam Creswell (2016) menyebutkan bahwa tujuan dari penelitian Etnografis adalah memperoleh gambaran umum dari pengalaman individu-individu sehari-hari dengan cara Observasi dan mewawancarai individu yang relevan. Sehingga data kualitatif yang diperlukan dalam isi laporan yaitu hasil dari Observasi dan Studi Pustaka.

A. Observasi

Kegiatan berupa observasi pada objek yang dijadikan penelitian yaitu berupa observasi terhadap *Oray Tapa* dan *Ranca Oray* sebagai penggambaran *environment* sebagai referensi dalam merancang *game asset* dalam permainan *Oray-orayan*. Dan Observasi pada target audiens yaitu anak kelas 4 SD Negeri Cipagalo 3. Perancang memosisikan diri sebagai partisipan dalam lokasi observasi. Sehingga melakukan sedikit wawancara, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya jawab secara tidak terstruktur dan bersifat terbuka untuk mendapatkan informasi yang tidak bisa diketahui secara visual, seperti jenis pohon

tertentu, mitos-mitos yang beredar di masyarakat, dan sebagainya. Narasumber yaitu warga sekitar tempat observasi dan yang menjadi objek penelitian.

B. Studi Pustaka

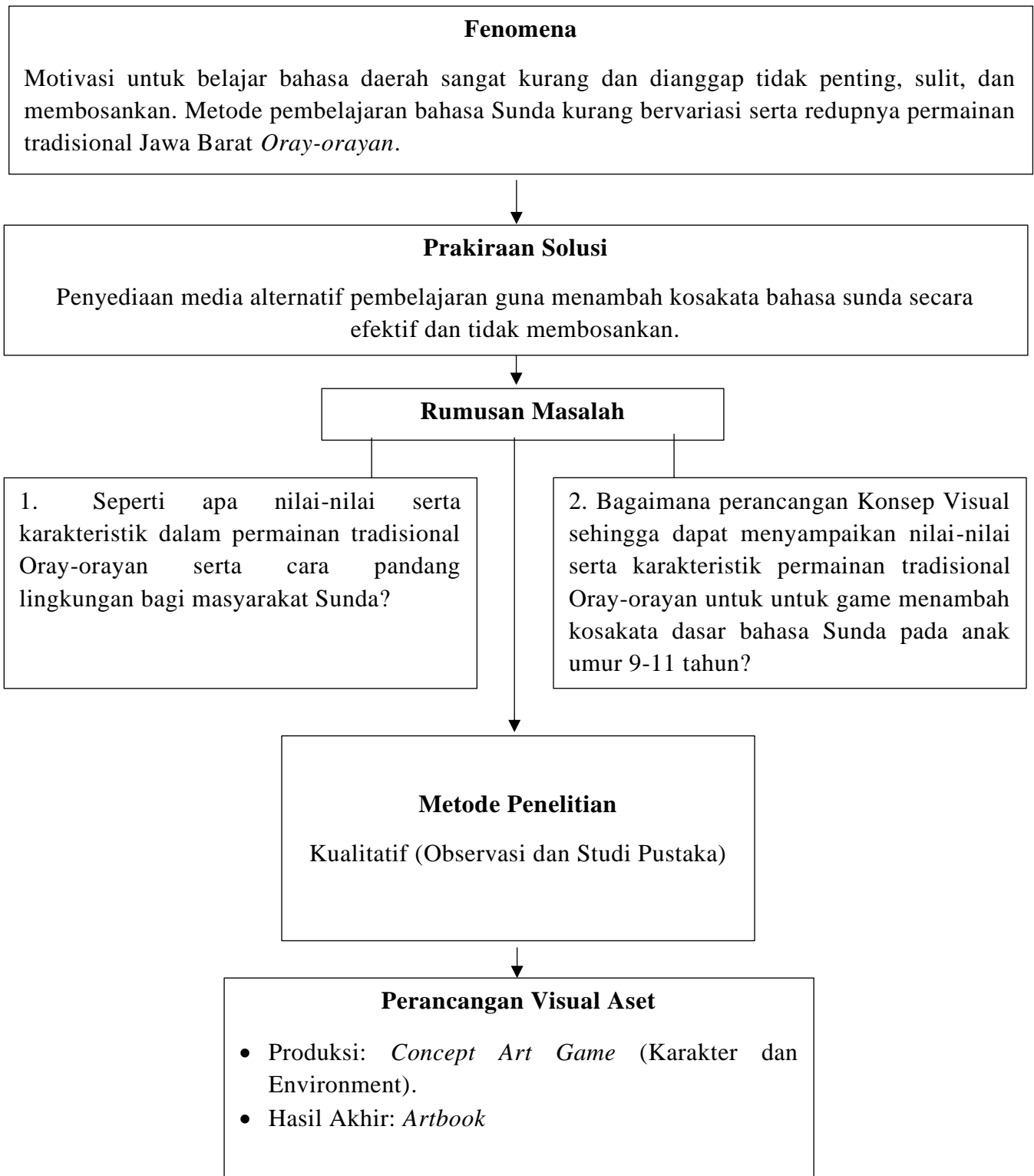
Acuan dasar dalam perancangan visualisasi *game* asset permainan tradisional *Oray-orayan*. Acuan yang digunakan terdiri dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan Permainan Tradisional *Oray-orayan*, dasar-dasar perancangan dan visualisasi *game* serta informasi pendukungnya.

1.4.2 Metode Analisis Data

Pada tahap ini seluruh data kualitatif yang sudah dikumpulkan melalui hasil observasi dan studi pustaka akan di analisis. Proses pada analisis data meliputi pengorganisasian, mencatat dan menjelaskan data yang sudah di ambil di tempat observasi dari peserta, mencatat pola, tema, mengkategorikan. Proses pengorganisasian data berupa mengumpulkan potongan teks hasil dari Studi Pustaka dan gambar hasil observasi yang dilakukan metode kualitatif secara spesifik lalu menyusunnya berdasarkan kategori. Lalu data yang sudah diperoleh tersebut akan penulis analisis berdasarkan pemahaman penulis dalam memaknai data sehingga menghasilkan data yang bersifat deskriptif tentang partisipan dalam sebuah tabel. Untuk strategi validitas dengan cara mentriangulasi data dari sumber dan menggunakannya untuk membangun tema secara koheren.

1.5 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Penelitian



1.6 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu Perancangan Konsep Visual Permainan Tradisional *Oray-orayan* dalam *Game* Menambah Kosakata Bahasa Sunda untuk Anak umur 9-11 tahun, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi, serta studi pustaka dan analisis karya sejenis yang dijadikan acuan referensi pengkaryaan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, juga menjabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersinggungan atau terkait langsung dengan permasalahan yang digunakan atau diusung.