

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang melimpah, dengan lebih dari 300 kelompok etnik dan 1.340 suku bangsa menurut sensus BPS (2010). Pada acara kelas seminar di Gedung Tokong Nanas Telkom University pada tanggal 1 September 2023, Wakil Rektor ISBI, Indra Ridwan, menekankan pentingnya konservasi budaya sebagai bentuk menjaga bagian dari kekayaan negara.

Salah satu bagian dari kekayaan budaya tersebut berada dalam Desa Lebakwangi yang memiliki sebuah tradisi bernama Ngarumat Pusaka. Budaya Tradisi Ngarumat Pusaka merupakan kegiatan yang rutin dilaksanakan oleh masyarakat Lebakwangi setiap tanggal 12 Maulud. Kegiatan ini melibatkan masyarakat untuk membersihkan pusaka berupa benda-benda peninggalan leluhur, seperti keris, kujang, dll. Tradisi ini dilakukan di situs khusus bernama Bumi Alit. Menurut Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Tradisi Ngarumat Pusaka diyakini oleh masyarakat Lebakwangi sebagai salah satu bentuk tali silaturahmi, menghormati para leluhur, ungkapan rasa syukur kepada Tuhan, serta kandungan sakral yang terdapat banyak makna di dalamnya. Nilai yang dimiliki oleh kebudayaan ini dalam memberikan jalan kondisi sosial masyarakat Lebakwangi yang kohesif dan memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan.

Selama mempelajari kebudayaan tersebut, penulis menyadari adanya sebuah hambatan pada keterbatasan masyarakat dalam mentransmisikan Tradisi Ngarumat Pusaka kepada generasi muda yang selama ini hanya disampaikan melalui mulut ke mulut saja, terlebih pada pemaknaan nilai yang terkandung dalamnya. Bapak Ujang, sebagai kuncen dalam wawancara, menyoroti kendala ini. Begitu pula dengan penjelasan dari Bapak Itang yang kesulitan dalam mengadakan perpustakaan terbuka untuk anak desa dengan konsisten akibat dari banyaknya buku-buku yang hilang. Penulis bersama tim juga telah melakukan survei pada Sekolah Dasar yang berlokasi di Desa Lebakwangi dan menemukan bahwa sebagian besar siswa tidak mengenal Tradisi Ngarumat Pusaka.

Diperlukan langkah-langkah inovatif untuk mempertahankan keberagaman budaya yang sesuai dengan Undang-undang No.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang tidak hanya melindungi dan mengembangkan objek-objek kebudayaan aktif di Indonesia, tetapi juga

memberikan hak kepada individu untuk mengembangkan Objek Pemajuan Kebudayaan. Pemahaman ini penting dalam konteks peran anak-anak sebagai pewaris keberlanjutan kebudayaan, yang ditekankan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini dalam mengenalkan keragaman budaya sejak dini.

Berdasarkan data dari Indeks Desa Membangun (IDM), Desa Lebakwangi telah berhasil mencapai status desa mandiri. Salah satu dampak positif dari pencapaian ini adalah kemudahan akses digital yang dialami oleh warga desa, baik dalam hal internet maupun informasi. Perkembangan pesat dalam era digital juga telah memengaruhi industri hiburan, termasuk berkembangnya berbagai jenis media seperti game. Game saat ini tidak hanya menawarkan pengalaman hiburan yang mendalam, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi yang populer di kalangan masyarakat, terutama anak-anak.

Menurut Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022) menyatakan bahwa game telah berubah dari sekadar hiburan menjadi media multifungsi, salah satunya yakni media edukasi. Melihat potensi ini, penulis dan tim mengusulkan inovasi dalam konservasi budaya dengan merancang trailer game yang terinspirasi oleh Tradisi Ngarumat Pusaka.

Dalam perancangan *trailer game* terdapat tahapan pembuatan *background* yang menyediakan panggung untuk memerani latar yang sesuai, sehingga penulis memilih bagian kerja ini sebagai bentuk kontribusi dalam penyampaian pesan, pengembangan plot, dan kepribadian dari tokoh dalam *trailer game*. Langkah ini diharapkan tidak hanya mempertahankan nilai-nilai budaya yang kaya, tetapi juga memperluas pemahaman makna sosial terhadap warisan budaya bagi generasi muda yang terhubung erat dengan dunia digital.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut,

1. Adanya keterbatasan yang dihadapi masyarakat Lebakwangi dalam menyampaikan informasi nilai-nilai Tradisi Ngarumat yang menyebabkan minimnya pengetahuan anak Sekolah Dasar terhadap tradisi tersebut.
2. Dibutuhkan penggambaran *background* selama perancangan *trailer game* untuk anak yang bertamakan ‘Ngarumat Pusaka’ dalam upaya konservasi budaya dan nilai sosial.

### 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memperkenalkan nilai-nilai sosial Tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak-anak Sekolah Dasar di Desa Lebakwangi?
2. Bagaimana merancang *background* untuk merepresentasikan kebudayaan Tradisi Ngarumat Pusaka Lebakwangi dalam sebuah *trailer game* untuk anak sebagai wujud konservasi budaya yang baik?

### 1.4 Ruang Lingkup

Untuk mencegah perluasan topik bahasan pada perancangan, beberapa batasan telah ditetapkan, antara lain:

#### 1. Apa

Rancangan *background* untuk melengkapi kebutuhan *trailer game* yang disajikan ke dalam konten budaya untuk anak, khususnya mengangkat tema "Ngarumat Pusaka" dari Desa Lebakwangi.

#### 2. Siapa

Perancangan ini diarahkan pada penonton yang berada dalam kelompok usia anak-anak, dengan fokus pada rentang usia Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan konten dengan tahap perkembangan khusus pada kelompok usia tersebut.

#### 3. Bagaimana

Dalam tahap pembuatan *trailer game* mengenai Tradisi Ngarumat Pusaka untuk anak-anak, penulis memegang peran sebagai *background artist* yang meliputi bagian perancangan *assets*, *background*, dan properti lainnya.

#### 4. Di mana

Penelitian dilakukan di Desa Lebakwangi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, oleh penulis bersama tim. Lokasi ini juga akan menjadi *setting* dalam narasi *trailer*.

#### 5. Kapan

Penelitian ini dilaksanakan seiring dengan pelaksanaan PKK, berlangsung dari 24 Juli hingga 24 November 2023. Juga survei yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2024. Sementara itu, *trailer game* mengenai Tradisi Ngarumat Pusaka dijadwalkan rilis pada tahun 2024.

## 6. Mengapa

Demi menjaga keberlangsungan dan kelestarian kekayaan budaya di Desa Lebakwangi serta tradisinya untuk memastikan keberadaan lingkungan sosial yang kohesif, di mana nilai-nilai budaya yang diwariskan tidak hanya memperkuat identitas masyarakat desa, tetapi juga mendorong solidaritas di antara anggota masyarakat, sehingga generasi mendatang merasa bangga dan termotivasi untuk menjaga kebudayaannya. Oleh karena itu, perancangan trailer game ini menjadi penting untuk dilakukan.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis bertujuan untuk mencapai;

1. Memperkenalkan Tradisi Ngarumat Pusaka beserta nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya kepada anak Sekolah Dasar Desa Lebakwangi
2. Merancang *background* yang merepresentasikan kebudayaan Tradisi Ngarumat Pusaka dalam *trailer game* yang dikhususkan kepada kelompok penonton anak-anak rentang usia Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang penulis harapkan dapat diambil dari perancangan *background* ini adalah:

#### 1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Dalam ranah penelitian ini, penulis terlibat secara langsung di lapangan guna menghimpun data yang valid. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya wawasan penulis dalam desain penelitian, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan dampak yang signifikan di masa yang akan datang. Penulis juga dapat meluaskan pemahaman terkait kebudayaan Tradisi Ngarumat Pusaka di wilayah Sunda, sekaligus memperdalam pengetahuan praktis mengenai perancangan *background* dalam *trailer game*.

#### 1.6.2 Manfaat Bagi Institusi

Penulis mengharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat signifikan, tidak hanya bagi institusi pribadi penulis, tetapi juga untuk institusi-institusi

di Indonesia. Diharapkan bahwa perancangan background dalam *trailer game* yang telah dilakukan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi adik tingkat dan individu yang tertarik dalam bidang keahlian sebagai *background artist*.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Khalayak Sasar**

Melalui perancangan *background* dalam *trailer game* berjudul "Ngarumat Pusaka", penulis berkomitmen untuk menjadi bagian dari upaya konservasi budaya Indonesia. Dengan harapan bahwa generasi muda selanjutnya akan terus memahami dan menghargai nilai-nilai budaya yang mereka miliki, sehingga kekayaan budaya negeri ini dapat terus disalurkan kepada generasi yang akan datang.

## **1.7 Metode Perancangan**

Dalam rancangan penelitian ini, penulis menerapkan metode campuran sebagai pendekatan utama dengan perspektif pragmatisme. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Creswell (2019), metode ini merupakan suatu pendekatan pemahaman terhadap sebab-akibat dari suatu peristiwa yang kemudian difokuskan pada pemecahan masalah. Terdapat dua tahapan metode perancangan yang dijalankan. Tahap pertama melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, survei kuesioner sebagai data primer, dan studi pustaka sebagai data sekunder. Sementara itu, tahap analisis data dilakukan dengan menggunakan *mixed methods*.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Penulis dan tim melaksanakan observasi secara partisipatif dan non-partisipatif di Desa Lebakwangi, guna mendapatkan pemahaman mendalam mengenai kondisi lingkungan desa dan Tradisi Ngarumat Pusaka. Penelitian juga mencakup pengamatan dari situs kebudayaan penting di desa tersebut, yaitu Bumi Alit serta kondisi lingkungan desa mulai dari jalan, perumahan, hingga pemandangan alamnya.

#### **2. Wawancara**

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-struktur, di mana penulis dan tim telah menyiapkan daftar pertanyaan dengan jawaban terbuka sebagai panduan selama wawancara. Fleksibilitas diberikan untuk membuka diskusi pada topik lain demi mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari

narasumber, seperti Wakil Kepala Desa Lebakwangi, Kuncen atau penjaga situs desa Lebakwangi, serta beberapa warga umum seperti orang tua dan anak sekolah.

### 3. Survei

Data dikumpulkan dengan menggambarkan secara numerik kecenderungan, sikap, atau pendapat yang dimiliki oleh sekelompok siswa di sekolah dasar. Pendekatan ini melibatkan penggunaan kuesioner yang berisi pertanyaan dengan jawaban tertutup, ditujukan untuk menyimpulkan dari sampel tersebut untuk mewakili populasi secara umum.

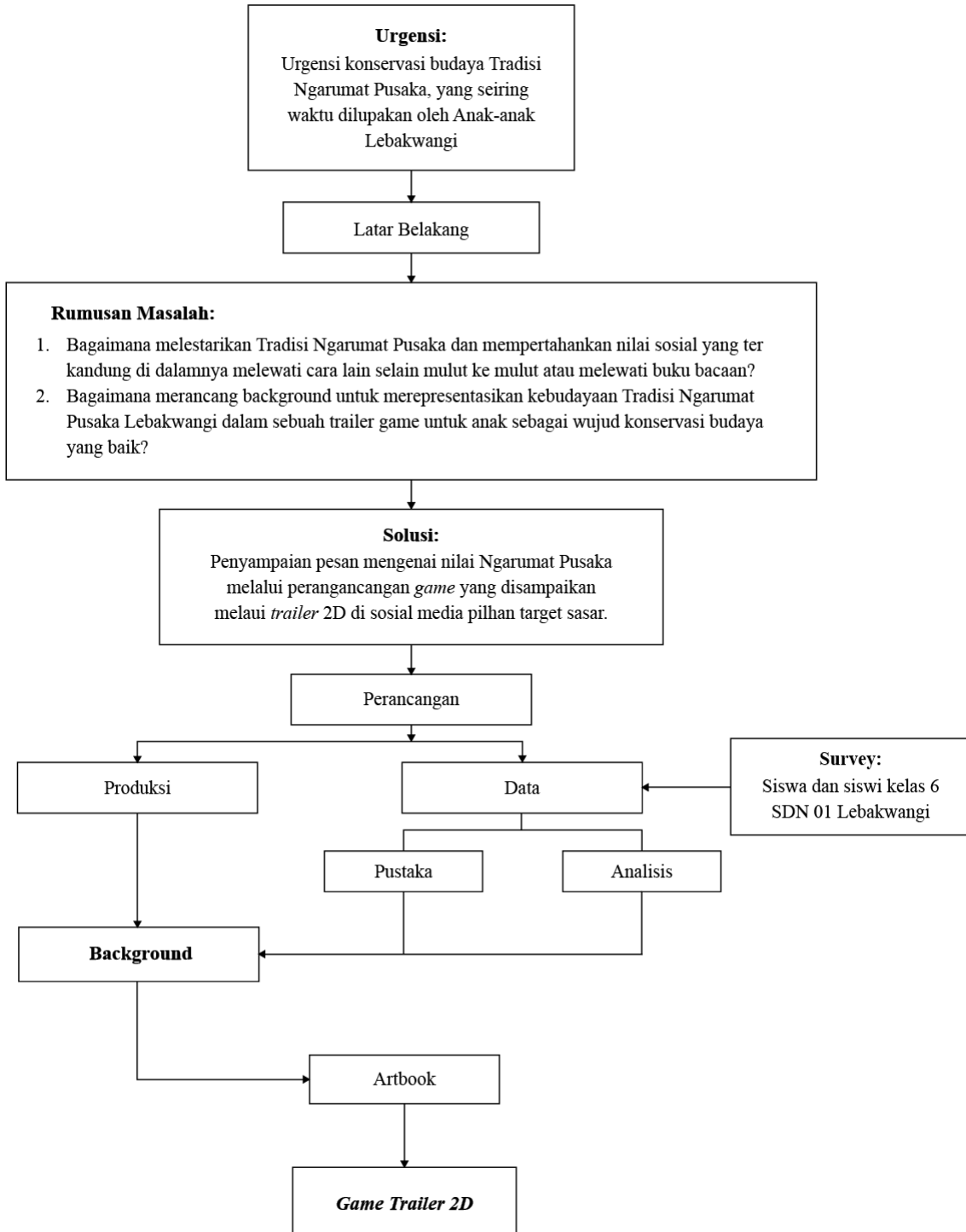
### 4. Studi Pustaka

Penulis memperoleh informasi lainnya dari buku, jurnal, maupun artikel untuk mendukung teori yang digunakan selama perancangan penelitian.

## 1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode campuran atau *mixed-method*. Menurut Creswell, pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dengan metode ini, data dikumpulkan dalam berbagai bentuk yang mencakup berbagai aspek, lalu dianalisis secara statistik dan deskriptif. Hal ini memungkinkan interpretasi yang komprehensif berdasarkan informasi yang terkandung dalam keseluruhan data yang dikumpulkan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan

## 1.9 Pembabakan

Dalam penyusunan laporan Metode Penelitian ini, penulis mengorganisasikannya ke dalam empat bab utama yang secara umum membahas hal-hal berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I, Penulis menjelaskan mengenai latar belakang mengapa pentingnya untuk menjaga dan melestarikan Tradisi Ngarumat Pusaka, disertakan dengan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari penelitian. Bab ini juga berisi kerangka perancangan dalam pembuatan *background* dari *trailer game* khusus anak-anak tentang kebudayaan Tradisi Ngarumat Pusaka milik Desa Lebakwangi.

### 2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Pada BAB II, berisi penjelasan teori yang menjadi dasar pemikiran penulis, mencakup teori objek Tradisi Ngarumat Pusaka. Disertai teori bagian kerja sebagai *background artist*, teori tentang *background, mood* yang melibatkan warna dan pencahayaan, teori perancangan mencakup metode penelitian, metode analisis, dan pendekatan, hingga teori pendukung mengenai target audiens.

### 3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada BAB III, mengandung paparan data objek Situs Budaya Bumi Alit dan Desa Lebakwangi yang diperoleh melalui observasi partisipatif dan non partisipatif, wawancara tokoh budaya bersama ahli, survei anak SDN 01 Lebakwangi, dan studi pustaka sebagai dasar perancangan karya. Disertai hasil interpretasi analisis yang mengikuti prinsip analisis campuran sebagai dasar dalam perancangan pembuatan *background*.

### 4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada BAB IV, terdapat penjelasan dari konsep pesan, kreatif, media, dan visual yang dilanjutkan dengan proses perancangan yang dilalui mulai dari langkah-langkah pembuatan *background*, eksplorasi, dan hasil akhir tiap shot pada *trailer*.

### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V, berisi kesimpulan menyeluruh dari permasalahan, hasil data, juga analisis yang telah dilakukan selama penelitian dan perancangan *background trailer game*.