

**PERANCANGAN BACKGROUND TRAILER GAME NGARUMAT PUSAKA  
KHUSUS ANAK UNTUK KONSERVASI BUDAYA DAN NILAI SOSIAL DESA  
LEBAKWANGI**

***BACKGROUND DESIGN IN GAME TRAILER OF NGARUMAT PUSAKA AIMED  
AT PRESERVING CULTURAL HERITAGE AND SOCIAL VALUES FOR  
CHILDREN IN LEBAKWANGI VILLAGE***

Sayyid Nurul Hakim<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

[sayyidnh@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sayyidnh@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

**ABSTRAK**

Tradisi Ngarumat Pusaka merupakan salah satu praktik tradisional yang menjadi bagian dari kekayaan budaya di Indonesia. Tradisi ini dijalankan dengan cara merawat benda-benda pusaka sebagai wujud penghormatan kepada leluhur dan mengajarkan banyak nilai sosial yang membangun masyarakat Lebakwangi hidup dengan kohesif. Namun terdapat hambatan dari keterbatasan masyarakat dalam mentransmisikan nilai dan makna tradisi ini kepada generasi muda, yang sejauh ini hanya disampaikan melalui mulut ke mulut. Game merupakan salah satu media hiburan yang berubah menjadi media edukasi dan hiburan bagi anak-anak. Sebagai background artist, penelitian ini bertujuan untuk merancang latar yang dapat digunakan untuk mendukung dalam penyampaian pesan nilai sosial melalui karya berupa trailer game yang di dalamnya turut memperlihatkan representasi budaya dan kegiatan positif pada lokasi pelaksanaan Tradisi Ngarumat Pusaka. Perancangan ini menerapkan metode campuran melalui observasi, wawancara, survei terhadap anak di SDN 01 Lebakwangi, studi pustaka, disertai dengan kajian visual terhadap karya sejenis. Berbagai elemen, seperti komposisi, perspektif, warna dan pencahayaan, serta kontras, diterapkan dalam perancangan background dengan gaya realis yang sesuai dengan preferensi sampel. 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.

Kata Kunci: Tradisi Ngarumat Pusaka, Anak-anak, *Trailer Game*, dan *Background Artist*

---

***ABSTRACT***

*Ngarumat Pusaka is one of the traditional practices that became part of Indonesia's rich cultural heritage. This tradition is carried out by preserving heirlooms as a form of respect for ancestors and teaches many social values that foster a cohesive community in Lebakwangi. However, there are obstacles due to the limitations of the community in transmitting the values and meanings of this tradition to the younger audience, which have thus far been communicated verbally. Games have become a form of entertainment that also serves as an educational medium for children. In the role of a background artist, this research*

*aims to design a suitable background that can effectively convey social values through a game trailer, while simultaneously representing cultural elements and highlighting the positive activities associated with the Ngarumat Pusaka Tradition at its location of practice. This study employs a mixed-method approach, including observations, interviews, surveys of students at SDN 01 Lebakwangi, literature studies, and visual analysis of similar works. Various elements, such as composition, perspective, color and lighting, as well as contrast, are applied in the background design using realistic style that aligns with the preferences of the sample. This approach aims to not only preserve rich cultural values but also to enhance the understanding of the social meanings of cultural heritage for the younger generation, who are closely connected to the digital world.*

*Keywords: Ngarumat Pusaka, Children, Game Trailer, and Background Artist*

---

## **1. 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.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Budaya Lokal**

Koentjaraningrat (2010) mengatakan bahwa budaya lokal terdiri dari rangkaian gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar. Cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu komunitas tertentu dikenal sebagai budaya lokal. Ini mencakup norma, nilai, bahasa, seni, dan teknologi yang unik bagi suatu masyarakat. Koentjaraningrat menekankan bahwa budaya lokal berasal dari sejarah panjang dan dinamika sosial yang berubah seiring berjalannya waktu.

### **2.2 Nilai Sosial**

Menurut Emile Durkheim, nilai sosial adalah keyakinan yang dipegang oleh setiap orang dalam masyarakat yang berfungsi sebagai pedoman untuk tindakan mereka. Durkheim (1973)

menekankan bahwa nilai-nilai sosial berasal dari kesadaran kolektif yang mencerminkan norma dan moralitas masyarakat.

### **2.3 Kohesi Sosial**

Menurut Durkheim (1973), ada dua jenis solidaritas yang membentuk kohesi sosial: solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Yang pertama terjadi dalam masyarakat tradisional di mana orang-orang memiliki kesamaan pekerjaan, nilai, dan kepercayaan, sehingga mereka lebih homogen dan saling mendukung. Yang kedua terjadi dalam masyarakat modern yang lebih kompleks di mana orang-orang memiliki peran dan fungsi yang berbeda tetapi saling bergantung satu sama lain. Menurut Durkheim, kohesi sosial adalah komponen penting yang mengikat anggotanya dalam jaringan hubungan yang saling mendukung untuk memastikan stabilitas dan kelangsungan masyarakat.

### **2.4 Trailer**

Trailer, sebagai promosi, tidak hanya menampilkan bagian visual atau cerita yang menarik, tetapi juga membangun cerita khusus yang dapat memengaruhi pemahaman penonton tentang karya utama (Moulton, 2019).

### **2.5 Game**

Menurut Adams, Ernest (2009:3) game merupakan jenis kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas pura - pura, di mana para peserta atau pemain mencoba mencapai setidaknya satu tujuan yang sewenang - wenang dan tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan.

### **2.6 Visual Novel**

Menurut Sekar Ayu (2013, seperti yang dikutip dari Hafidz, A.A, Deanda. R.T, Budiman. A, 2023) dalam jurnal "Pengembangan Media Game *Visual Novel* untuk Mengenali Dongeng Jepang Momotaro (桃太郎)" menjelaskan bahwa *visual novel* merupakan game interaktif yang dikembangkan berdasarkan karya fiksi, menggunakan gambar, dialog, suara, dan efek suara untuk menyampaikan alur cerita. Ayu menekankan bahwa karena sebagian besar cerita visual novel diadaptasi dari novel atau *anime*.

### **2.7 Animasi**

Istilah animasi berasal dari kata kerja bahasa Latin 'animare,' yang berarti 'menghidupkan' atau 'memberi kehidupan' (Wright, 2005). Animasi sendiri merupakan serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat sehingga menciptakan ilusi gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Perkembangan zaman dan teknologi mempengaruhi kebiasaan anak-anak, yang kini lebih cenderung memilih menonton film animasi. Selain itu, animasi juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam membangkitkan emosi dan mempengaruhi audiens (Pebriyanto dkk, 2022).

### **2.8 Background**

Perancangan suatu latar atau *background* memerlukan pengetahuan mendalam, mencakup sejarah budaya, kondisi lingkungan, efek cuaca, suasana, teori pencahayaan, dan

pengetahuan umum (Galiban, Randy Robin, 2012). Gambar yang menjadi bagian background hanya sebagian kecil dari lingkungan yang lebih luas (ASR Ghifari dkk., t.t.).

## 2.9 Komposisi

Untuk membuat komposisi yang kuat, akan baik jika menempatkan *focal point* yang jauh dari *center* atau titik tengah pada komposisi itu sendiri (Byrne 1999, 70). Dalam rule of thirds, gambar dibagi oleh grid 3x3, menciptakan empat titik terhubung di sekitar pusat gambar. Dengan jenis grid ini, ada banyak cara untuk menambahkan titik-titik menarik dan objek sehingga mereka tidak terletak langsung di pusat.

Rasio emas adalah cara membuat komposisi yang lebih kompleks dan matematis daripada aturan pertiga. Rasio emas dapat ditemukan digunakan dalam seni dan arsitektur, tetapi juga dapat ditemukan dalam alam dan bahkan dalam tubuh manusia (Bruchwitz 2019).

## 2.10 Perspektif

Saat mengerjakan *background* dengan permukaan dua dimensi seperti kertas atau layar komputer, *artist* harus menciptakan ilusi kedalaman yang bersifat tiga dimensi (Byrne 1999, 18). Kita tahu bahwa gambar hanya merupakan permukaan datar, tetapi mata kita dikelabui untuk melihat gambar dengan perspektif yang baik seolah-olah ruangnya nyata tiga dimensi. Para *artist* telah menciptakan alat-alat untuk membuat ilusi perspektif ini agar mata dapat melihat kedalaman.

## 2.11 Warna dan Pencahayaan

Penggunaan cahaya dan bayangan adalah bagian penting dalam menciptakan seni, karena dapat digunakan untuk menciptakan suasana dan drama. Salah satu alat yang paling umum dalam harmoni warna adalah roda warna. Roda warna terdiri dari tiga kategori: warna primer, sekunder, dan tersier, membentuk roda dengan 12 warna (Mollica 2018). Ketika dua warna dalam roda warna saling berlawanan, mereka disebut sebagai warna komplementer. Warna komplementer terdiri dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang berlawanan antara satu sama lain.

## 2.12 Kontras

"*What is contrast? Contrast means difference.*" (Block 2008.) Dalam seni visual, perbedaan dapat timbul antara tingkat kecerahan dan kegelapan, intensitas warna, serta aspek lain seperti ukuran, bentuk, dan tekstur. Sebagai contoh, gambar hitam dan putih menunjukkan kontras maksimal antara dua nilai tersebut. Meskipun *background* dapat menjadi lebih kompleks dengan penambahan nada abu-abu, mengatur seimbangnya menjadi tantangan dalam mengimplementasikan kontras ke dalam *background*.

## 2.13 Style

Dalam karyanya, (Fowler, 2002:159) mengelompokkan gaya dalam background menjadi dua kategori berdasarkan interpretasi *artist* terhadap realitas: Gaya Realistis mengeksplorasi kehidupan sehari-hari dengan penyesuaian sedikit pada sudut pandang dalam suatu lingkungan. Gaya *Wonky* mencirikan pendekatan yang melibatkan penggunaan ekspresif, distorsi, bahkan penghilangan atau penyederhanaan detail dari apa yang biasa kita lihat setiap hari.



### 3. Data dan Analisis Data

#### 3.1 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian campuran, Metode ini adalah suatu pendekatan yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, memadukan kedua jenis data tersebut, dan menggunakan beragam rancangan penelitian yang mungkin melibatkan asumsi-asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis yang berbeda. (Cresswell, 2014: 3-5)

#### 3.2 Data Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi pada Desa Lebakwangi, Arjasari, Bandung secara langsung di lapangan (partisipatif) dan juga secara digital melalui *Google Maps* (non-partisipatif).

Suasana Situs Bumi Alit Kabuyutan	Suasana Desa Lebakwangi
	

Berdasarkan data observasi, Situs Bumi Alit memiliki beberapa area penting, yaitu Rumah Bumi Alit, Bale Panglawungan, Lapangan Upacara, Hutan, dan Gapura. Rumah Bumi Alit adalah bangunan kecil berwarna putih dengan atap bambu, berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda pusaka. Bale Panglawungan berbentuk saung coklat yang terbuat dari kayu jati. Lapangan Upacara digunakan untuk pelaksanaan tradisi Ngarumat Pusaka. Hutan berfungsi sebagai tempat penampungan warga selama tradisi berlangsung dan menyimpan berbagai tanaman herbal. Sementara itu, Gapura berfungsi sebagai pintu masuk yang memiliki bentuk atap dan mencantumkan nama tempat yang diwakilinya.

Sedangkan suasana di Desa Lebakwangi memiliki jalan kecil dilengkapi dengan susunan rumah dempet yang beragam di sampingnya.

#### 3.3 Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber, termasuk satu ahli, yaitu Pak Ujang, Pak Itang, dan Mas Hiro. Wawancara dengan Pak Ujang dan Pak Itang dilaksanakan di Situs Bumi Alit Kabuyutan, sementara wawancara dengan Mas Hiro dilakukan secara daring. Berdasarkan penjelasan Pak Ujang, tidak ada batasan peserta yang diperbolehkan untuk ikut serta dalam tradisi Ngarumat Pusaka. Tradisi ini mengajarkan banyak nilai sosial, seperti kebersamaan dan kekeluargaan, yang menjadi alasan kuat mengapa masyarakat Lebakwangi

dapat hidup secara kohesif. Namun, menurut Pak Ujang, beliau mengalami kesulitan dalam mentransmisikan nilai-nilai Ngarumat Pusaka kepada generasi muda, yang sejauh ini hanya dilakukan melalui metode verbal. Hal serupa juga diungkapkan oleh Pak Itang, yang menyatakan bahwa banyak buku di Bale Panglawungan yang hilang, sehingga proses edukasi terhambat. Menurut Mas Hiro, dalam perancangan background, perlu memperhatikan keselarasan dengan elemen desain lainnya serta menggunakan sumber referensi yang baik agar hasil estetika tampil lebih maksimal.

### 3.4 Kuesioner

Dalam merancang *background*, penentuan khalayak sasaran diperlukan untuk mengidentifikasi target audiens dari perancangan ini. Untuk itu, survei dilakukan untuk menentukan preferensi terhadap kualitas produksi *trailer game*. Pengambilan data dilakukan menggunakan metode kuesioner yang disebar langsung kepada 41 responden dari SDN 01 Lebakwangi. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, mayoritas anak-anak, yakni 76%, lebih sering menggunakan aplikasi media sosial seperti TikTok. Data juga menunjukkan bahwa hampir semua siswa (95%) menyukai skema warna yang beragam, terutama skema warna komplementer. Pada pertanyaan terakhir, penulis menemukan bahwa siswa Sekolah Dasar di Lebakwangi memiliki preferensi untuk lebih menikmati ilustrasi *background* yang menggunakan gaya realistis atau mendekati objek aslinya di dunia nyata, dengan 85% responden memilih gaya realistis.

### 3.5 Data Khalayak Sasar

Perancangan ini ditujukan untuk audiens anak-anak kelas 6 di SDN 1 Lebakwangi, sebagai bagian dari perancangan *background* untuk mendukung *trailer game* Tradisi Ngarumat Pusaka. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas audiens berada pada usia 12 tahun dengan persentase 88%, diikuti oleh anak-anak berusia 13 dan 11 tahun yang memiliki persentase lebih rendah. Temuan ini sejalan dengan kriteria audiens yang ditargetkan, yaitu anak-anak di Desa Lebakwangi yang masih berada dalam ranah Sekolah Dasar yakni usia 6-13 tahun.

### 3.6 Analisis Karya Sejenis

Pocahontas (1995)	Laras Klung-klung (2021)	Doraemon: Nobita and the Birth of Japan (2016)
		

Penulis memilih untuk melakukan analisis *background* pada animasi *Pocahontas* (1995), *Laras Klung Klung* (2021), dan *Doraemon: Nobita and the Birth of Japan* (2016). Hal ini didasari oleh kebutuhan yang penulis perlu penuhi dari data hasil kuisioner khalayak sasaran.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa ketiga animasi ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam hal desain visual serta hal-hal yang dapat dipelajari dalam melakukan perancangan *background*. *Pocahontas* menampilkan komposisi, perspektif, warna, dan pencahayaan yang baik, meskipun terdapat kekurangan dalam perspektif pada malam hari. Komposisi yang jelas antara *foreground*, *middleground*, dan *background* mendukung penyampaian pesan naratif dan emosional, serta animasi ini juga banyak memberikan contoh penggambaran suasana alam seperti hutan dan pegunungan. *Laras Klung Klung* memiliki penggunaan komposisi dan perspektif yang kurang bervariasi tetapi memiliki fokus pada representasi budaya Sunda melalui gambaran aktivitas tradisional dan lokasi yang menggambarkan kelokalan masyarakat, selaras dengan konsep *trailer game* yang akan dirancang. Meskipun memiliki durasi yang singkat, animasi ini penekanan dalam penyampaian pesan dengan jelas. Di sisi lain, *Doraemon: Nobita and the Birth of Japan* memperlihatkan jika gaya realistis pada *background* tetap bisa memiliki tingkat keselarasan yang baik jika dipadukan dengan gambar karakter bergaya kartun.

Pelajaran yang bisa diambil dari kedua analisis ini adalah pentingnya keseimbangan antara detail visual dan penyampaian pesan dalam animasi, serta bagaimana representasi budaya dapat memperkaya pengalaman naratif, meskipun pendekatan yang diambil berbeda.

#### **4. Konsep dan Hasil Perancangan**

##### **4.1 Konsep Pesan**

Dalam perancangan *background trailer game* ‘Ngarumat Pusaka’, penulis ingin memperkenalkan budaya Desa Lebakwangi kepada anak-anak Sekolah Dasar yang mulai melupakan tradisi ini. Melalui karakter utama, Galih, yang berusaha memahami kebudayaannya, pesan disampaikan dalam bentuk permainan *Visual Novel* yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, mini game akan ditambahkan untuk membuat penyampaian pesan lebih interaktif, sehingga pemain dapat belajar lebih jauh tentang Tradisi Ngarumat Pusaka.

##### **4.2 Konsep Kreatif**

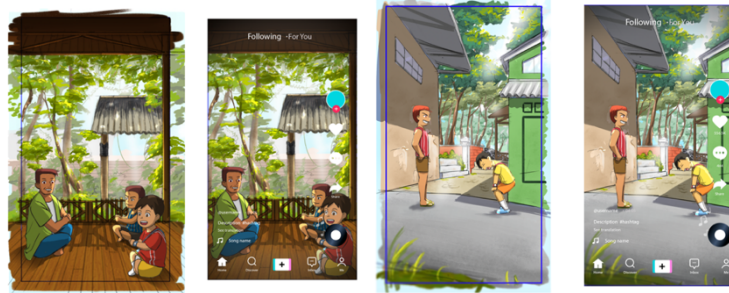
Tiap unsur hasil observasi seperti lokasi dan tempat akan digunakan sebagai bagian yang akan diimplementasikan ke dalam karya *trailer* seperti *staging*, *angle*, dan komposisi dalam perancangan *background*. Penempatan tiap lokasi dan *environment* yang berada di desa disesuaikan pada kebutuhan pada skrip utama dibuat berdasarkan hasil observasi yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk denah. Hal ini ditujukan untuk membuat kisah menjadi lebih masuk akal dan terasa realistis.

Pada produksi *background trailer* ‘Ngarumat Pusaka’ perancangan *background* dimulai dari pengerjaan *clean-up* sesuai dengan sketsa yang telah disetujui oleh *storyboard artist*, yang kemudian dilanjutkan dengan *color blocking*, detail tekstur, penentuan gelap terang, dan penambahan cahaya dan bayangan.



### 4.3 Konsep Media

Proses perancangan *background trailer game* 'Ngarumat Pusaka' menggunakan media digital dengan software Adobe Photoshop dan perangkat *Pen Tablet* Huion untuk ilustrasi. Background dirancang untuk memenuhi kebutuhan komposisi dalam proses *compositing* dan *editing*, dengan elemen PNG terpisah untuk *foreground*, *middle ground*, dan *background*. Media penayangan yang dipilih adalah aplikasi TikTok, sehingga desain *background* disesuaikan dengan rasio vertikal 16:9.



Penulis menyadari bahwa penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat berdampak negatif pada anak. Oleh karena itu, dalam media prototype game disertakan panduan yang mengajak anak-anak untuk menggunakan perangkat elektronik mereka secara bijak.

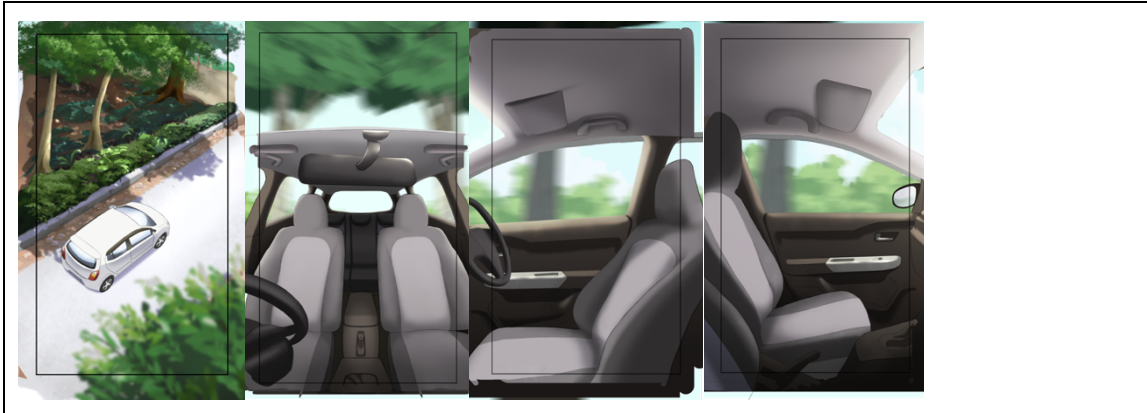


### 4.4 Konsep Visual

Perancangan dalam pembuatan *background* jatuh dalam konsep 2D bergaya realistik. Secara keseluruhan proses produksi untuk masing-masing properti pada adegan *trailer* digambarkan dengan *outline* yang tipis dengan perbedaan kontras yang lebih jelas pada bagian *focal point*. Penggambaran *background* disesuaikan dengan kondisi nyata di Desa Lebakwangi. Berikut adalah hasil dari perancangan.

### 4.5 Hasil Perancangan

Scene 1



Scene 2



Scene 3



## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Tradisi Ngarumat Pusaka telah menjadi bagian tak terpisahkan dari warisan budaya masyarakat desa Lebakwangi selama berabad-abad. Namun, dengan perubahan zaman, terjadi kendala dalam menyampaikan nilai-nilai sosial dari upacara ini kepada generasi muda desa Lebakwangi, karena keterbatasan media yang tersedia. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan *game* sebagai sarana untuk melestarikan tradisi Upacara Ngarumat Pusaka. Mengingat popularitasnya di kalangan masyarakat, terutama anak-anak, *game* dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan dan menjelaskan makna dari upacara ini serta menjaga keberlanjutannya.

Upacara Ngarumat Pusaka mengandung banyak pesan dan nilai sosial yang dapat disampaikan melalui sebuah narasi yang menarik. Ide ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan sebuah *trailer game* dengan konsep *Visual Novel*. *Game* bertemakan khusus ini membutuhkan perancangan *background* di dalamnya. Dalam perancangan ini, penulis membutuhkan ketelitian dalam pemilihan *focal point* di setiap *shot*-nya dan memberikan komposisi, perspektif, penentuan warna dan pencahayaan, juga kontras yang baik sehingga yang mewujudkan hasil karya yang realistis sesuai dengan kebutuhan yang sesuai oleh audiens anak-anak di Desa Lebakwangi.

### 4.2 Saran

*Trailer Game* Ngarumat Pusaka tentunya jauh dari kata sempurna dan belum menjadi sarana media terbaik untuk mengenalkan nilai sosial tradisi Upacara Ngarumat Pusaka. Perancang menemukan beberapa kesulitan saat melakukan pengambilan data tepatnya pada data wawancara dikarenakan keterbatasan informasi mengenai asal – usul Upacara Ngarumat Pusaka yang hanya disampaikan mulut ke mulut sehingga informasi yang disampaikan mudah berubah. Perancang harap siapa pun yang melihat karya ini akan memotivasi pengembang atau peneliti lain untuk ikut mempreservasi budaya melalui berbagai media



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2009). *Fundamentals of game design* (2nd edition). United States : New Reader.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications
- Durkheim, E. (1973). *Education and sociology*. Chicago. The University Chicago Press
- Fowler, Mike S. (2002). *Animation Background Layout from Student to Professional*. Ontario: Fowler. Cartooning Ink.
- Hafidz, A.A, Deanda. T.R, Budiman. A, (2023), 10(6) Rancangan Game Design Visual Novel Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Kartu Pos Kepada Remaja. 10(6) 9540-9557
- Indeks Desa Membangun. (2023). Desa Lebakwangi. <https://idm.kemendesa.go.id>
- Johnston, K. M. (2009). *Coming soon: Film trailers and the selling of Hollywood technology*. McFarland. California
- Julia Lammi (2021) Using 3D Graphics for 2D Animation Background Arts. *Media and Arts*. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/512044/Lammi\\_Julia.pdf?sequence=3](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/512044/Lammi_Julia.pdf?sequence=3)
- Koentjaraningrat. (2010). *Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Jakarta. Jambatan.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- P.E. Tjahjojo, *et al.* (2000). Pola Pelestarian Keanekaragaman Hayati Berdasarkan Kearifan Lokal Masyarakat Sekitar Kawasan TNKS di Propinsi Bengkulu
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Portal Informasi Indonesia. (2017, 3 Desember). Suku Bangsa. <https://indonesia.go.id/profil/suku-bangsa/kebudayaan/suku-bangsa?lang=1>



Team Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Tirto.id. (2021). Pengertian Kearifan Lokal Menurut Para Ahli dan Fungsinya. <https://tirto.id/pengertian-kearifan-lokal-menurut-para-ahli-dan-fungsinya-gjsF>

Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Makna Keberagaman dalam Tradisi Ngarumat Pusaka Studi Deskriptif pada Situs Bumi Alit Kabuyutan Desa lebakwangi-batukarut Kecamatan Arjasari Bandung.

Wright, Jean. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Taylor & Francis

