

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Tradisi Peresean merupakan sebuah tradisi dimana dua orang lelaki yang bersenjatakan tongkat rotan (Penjali) dan ende—senjata dari kulit kerbau (kasar dan tebal), digunakan sebagai alat pertarungan. Tradisi Peresean sudah dimainkan sejak abad ke-13 yang berawal sebagai ritual untuk mendatangkan hujan saat musim kemarau, selain itu digunakan sebagai hiburan untuk para raja dan prajuritnya setelah memenangkan pertarungan. Pada pelaksanaannya, Tradisi Peresean memiliki 3 wasit, yakni satu wasit yang mengawasi pertandingan dan dua wasit yang memilih ‘Pepadu’ (Petarung). Kemudian, pemenang akan ditentukan dari nilai yang didapat dari setiap ronde, yaitu setelah 5 ronde dengan masing-masing ronde berlangsung selama 3 menit.



*Gambar 1. 1 Tradisi Peresean*

Sumber: [gomandalika.com](http://gomandalika.com)

Namun di era sekarang, Tradisi Peresean hanya terkenal di kalangan masyarakat Lombok saja. Kurangnya media penyebaran di daerah luar Pulau Lombok menjadi salah satu alasan mengapa Tradisi Peresean tidak begitu dikenal luas. Peran masyarakat dalam pengembangan serta pengenalan kebudayaan lokal menjadi salah satu faktor penting dalam memajukan objek kebudayaan agar tidak punah. Padahal berdasarkan penyuluhan di Desa Wisata Budaya Dusun Sade telah melakukan pengembangan wisata seperti Tenun Ikat, Seni Ukir, dan Kesenian Peresean walaupun sekadar untuk wisatawan yang datang ke desa tersebut (Fibrianti, B. S., 2022).

Selain itu, Tradisi Peresean memiliki potensi budaya yang baik untuk dikenalkan kepada masyarakat luar Pulau Lombok, karena tradisi ini merupakan sebuah media untuk melatih dan membentuk sifat *wannen* (Memperkuat kepercayaan diri), karakter yang pemberani, rendah hati, dan observasi yang tajam. Walaupun terkesan memiliki unsur kekerasan, Tradisi Peresean

memiliki makna damai. Hal ini dilihat dari setiap petarung yang ikut serta dalam pertunjukan tersebut dituntut memiliki jiwa pemberani, rendah hati, dan tidak pendendam (Imran, A. dkk, 2021).

Hal tersebut sesuai dengan 3 karakteristik kuat pada kebudayaan orang Sasak yang dapat dilihat yaitu wiraga, wirasa, dan wirama. Wiraga yaitu gerak tubuh pemain, wirasa kemampuan untuk mengekspresikan gerakan dan penjiwaan dalam permainan, dan wirama gerakan berirama yang dilakukan pemain saat berlangsungnya pertandingan (Solikatun dan Drajat Tri Kartono (2020).

Sayangnya eksistensi Tradisi Peresean di mata masyarakat luar Nusa Tenggara Barat belum banyak diminati, oleh sebab itu sebuah pengenalan Tradisi Peresean diperlukan sebagai upaya penyebaran karena tradisi ini memiliki nilai-nilai seperti kekeluargaan dan sportivitas, dan juga dapat menumbuhkan sifat kedisiplinan dan sifat *wannen*. Media pengenalan dalam penyebaran tradisi tradisional melalui perancangan Board Game yang sesuai dan diharapkan mampu memperkenalkan kebudayaan khas Suku Sasak dengan cara yang lebih menyenangkan dan berbeda. Selain itu, dalam perancangan Board Game ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi kalangan remaja mengenai sejarah maupun tata cara pelaksanaan Tradisi Peresan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari hasil latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan perihal masalah yang akan dibahas, antara lain:

1. Kurangnya media pengenalan tradisi Peresean bagi masyarakat di luar pulau Lombok
2. Masyarakat luar pulau Lombok tidak mengerti mengenai Tradisi Peresean

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang media pengenalan tentang Tradisi Peresean yang dapat menarik minat masyarakat luar Pulau Lombok—khususnya Jawa Barat dan remaja usia 15-18 tahun, melalui media bermain Board Game yang sekaligus memperluas kebudayaan tersebut tanpa terkesan membosankan?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat difokuskan kepada target tertentu,

berikut adalah batasan masalahnya:

**1. Apa?**

Objek yang di fokuskan pada penelitian ini yaitu tradisi Peresean.

**2. Siapa?**

Fokus target dari perancangan media Board Game ini adalah masyarakat di daerah Jawa Barat, dengan katategori usia remaja (15-18 tahun) yang memiliki minat terhadap permainan papan maupun *game* dengan katategori pertarungan (*Duel*).

**3. Kenapa?**

Pada umumnya, Tradisi Peresean masih dilakukan sebagai hiburan untuk peringatan acara besar (17 Agustus dan Hari Raya Ramadhan), tetapi tradisi ini masih kurang dikenal bagi masyarakat luar pulau Lombok. Board game dipilih sebagai media pengenalan untuk menangani masalah tersebut.

**4. Kapan?**

Penelitian untuk perancangan Board Game dilakukan dengan jangka waktu  $\pm$  5-6 bulan (Maret – Juli 2024, 1 Semester).

**5. Dimana?**

Pada peneltian ini, penulis memilih di daerah Jawa Barat.

**6. Bagaimana?**

Perancangan Board Game ditujukan sebagai media pengenalan dengan menggunakan proses interaktif berupa visual, warna, dan tata cara permainan yang dirancang dengan harapan dapat menarik minat masyarakat, khususnya remaja usia 15-18 tahun. Selain itu, perancangan Board Game didukung dengan informasi sejarah singkat yang memberikan pengetahuan lebih.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah Board Game sebagai media pengenalan yang mampu memberikan informasi perihal tradisi Peresean, sehingga dapat dimengerti dan diminati oleh kalangan remaja sekaligus menyebarluaskan kebudayaan suku Sasak agar dapat mendukung pengembangan objek budaya khas Pulau Lombok.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Moleong (2017:6) merupakan metode yang digunakan untuk memahami fenomena yang

dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, dan lainnya dengan cara membentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Beberapa cara yang penulis akan gunakan yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka.

## **1.6 Metode Penulisan**

### **1.6.1 Metode Kualitatif**

#### **1. Wawancara**

Wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan narasumber melalui komunikasi secara langsung. Wawancara yang baik dilaksanakan dengan menghasilkan hasil data yang mendalam. Selain itu, wawancara dilakukan oleh peneliti sebagai upaya menilai keadaan seseorang, seperti mencari data perihal latar belakang murid, orang tua, pendidikan, dan sikap tertentu.

Oleh sebab itu, wawancara dilakukan dengan orang dengan karakteristik yang sesuai dengan permasalahan topik utama guna mendapatkan data-data/informasi yang dibutuhkan.

#### **2. Observasi**

Observasi merupakan kemampuan manusia menggunakan seluruh panca inderanya untuk memperoleh hasil dari fungsi panca indera utama, yaitu mata untuk memperoleh data atau informasi. Menurut Burhan dalam buku Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya, menyatakan observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utama, selain panca indera lainnya. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui dan menyelidiki tingkah laku nonverbal maupun verbal yang berkenaan.

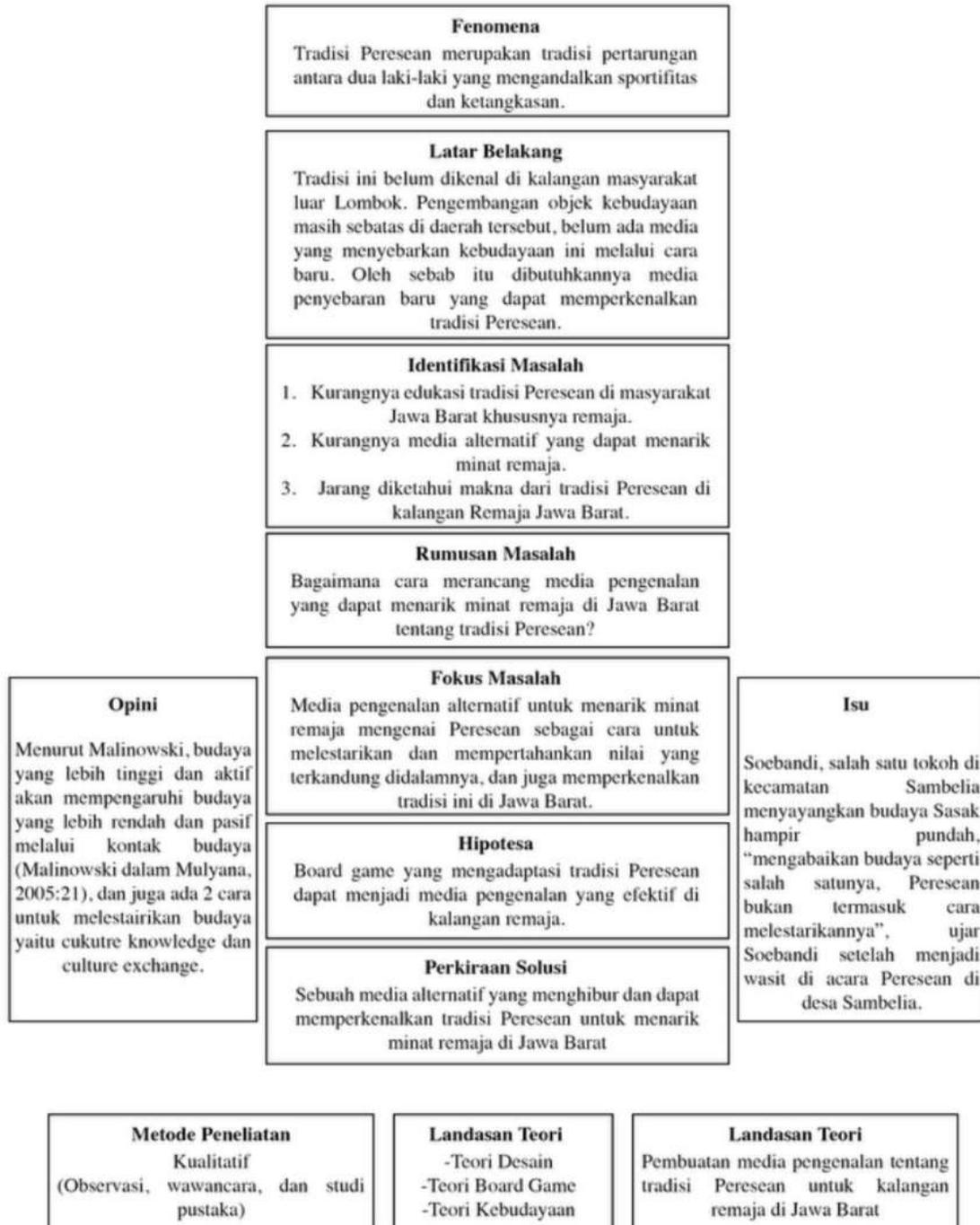
#### **3. Studi Pustaka**

Menurut Danial (2009), studi pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah, liflet yang berkenaan dengan masalah dan tujuan penelitian. Buku tersebut dianggap sebagai sumber data yang akan diolah dan dianalisis seperti banyak dilakukan oleh ahli sejarah, sastra, dan bahasa. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa studi pustaka

adalah proses membaca sejumlah referensi yang biasanya berupa tulisan, baik buku, artikel, jurnal, dan sebagainya.

Studi Pustaka dilakukan dengan mencari informasi penting melalui bacaan yang berasal dari buku, jurnal, artikel bahkan internet yang berkaitan dengan tradisi Peresean, peraturan board game, hingga teori-teori lainnya sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian ini.

## 1.7 Kerangka Penelitian



*Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian*

Sumber: Lalu Yahya Afif Makarim, 2024

## **1.8 Pembabakan**

Pada tahap pembabakan, penelitian ini terdiri dari 5 BAB yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan dari penulisan laporan Tugas Akhir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka dan teori-teori dasar yang akan digunakan penulis sebagai acuan dalam menguraikan permasalahan yang diteliti.

### **BAB III ISU DAN ANALISIS DATA**

Di bab ini akan dijelaskan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan narasumber yang sudah dipilih dengan beberapa pertanyaan yang jelas dan fokus terhadap masalah yang ada. Selain itu juga, dijelaskan tentang hasil analisis yang digabungkan untuk menghasilkan sebuah solusi dari masalah yang diambil.

### **BAB IV STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN**

Di bab ini menjelaskan dan memperlihatkan strategi perancangan, konsep media, pesan, kreatif, visual dan juga proses dan hasil rancangan yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil karya, dan juga saran yang dapat diterapkan untuk perancangan selanjutnya.