

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Provinsi Riau yang terletak di pulau Sumatra adalah provinsi yang dikenal sebagai provinsi bermukimnya penduduk dengan komunitas suku Melayu terbanyak di Indonesia bila dibandingkan dengan provinsi lainnya. Provinsi Riau memiliki visi untuk menjadi pusat kebudayaan Melayu di kawasan Asia Tenggara dan diharapkan dapat tercapai paling lambat pada tahun 2020. Sebagai provinsi dengan visi yang sangat besar, Riau dengan ibukota kota Pekanbaru mengembangkan sarana dan prasarana di segala bidang, seperti tempat wisata, pusat pembelajaran Melayu, tempat kuliner dan arsip dokumentasi sejarah Melayu. Hal yang sangat penting dan menjadi perhatian paling utama adalah dari segi budaya Melayu sendiri karena budaya Melayu merupakan identitas dan sebagai jati diri.

Suku Melayu memiliki banyak kekayaan budaya yang sangat unik dan menarik. Salah satu kekayaan budaya Melayu dan merupakan budaya paling menonjol adalah budaya Tunjuk Ajar. Tunjuk Ajar adalah ungkapan-ungkapan bijak yang dikemas dalam pantun, syair, gurindam dan hikayat dan biasanya selalu berisikan petuah dan nasihat yang sesuai dengan syariat agama Islam. Effendy (2004: vii) di dalam bukunya *Tunjuk Ajar Melayu*, juga mengungkapkan bahwa di antara berbagai kekayaan seni budaya Melayu, ungkapan adalah salah satu hal yang paling menonjol. Hampir semua suku di Indonesia mengenal seni tari, seni musik, seni berpakaian, seni membangun rumah dan seni-seni lainnya, tetapi tidak banyak yang memiliki khazanah atau pengetahuan budaya syair seperti suku Melayu. Di dalam suku Melayu, budaya Tunjuk Ajar telah dan harus diajarkan kepada anak sejak masih usia dini bahkan sejak masih di dalam kandungan. Hal ini sudah menjadi kebiasaan sejak zaman nenek moyang suku Melayu bahkan disebut sebagai “hutang orang tua” kepada anaknya. (Effendy, 1989: 7)

Namun, perkembangan arus era globalisasi yang terjadi di negara-negara berkembang termasuk negara Indonesia sendiri, seakan menenggelamkan bahkan

menyebabkan budaya-budaya Indonesia khususnya budaya Tunjuk Ajar mengalami pergeseran posisi dan nilai-nilai budaya. Pergeseran nilai-nilai kebudayaan yang terjadi disebabkan oleh banyaknya kebudayaan asing yang masuk tanpa disaring terlebih dahulu oleh masyarakat.

HR. Mambang Mit (wakil Gubernur Riau periode 2008-2013) menyampaikan opininya di acara Sosialisasi dan Penerbitan buku Tunjuk Ajar Melayu yang diselenggarakan pada tanggal 6 Mei 2013 di Museum Sang Nila Utama (Wawan Setiawan. 2013. Dalam artikelnya *200 Siswa Dapat Bekal Tunjuk Ajar Melayu*), bahwa :

*“Penyebaran budaya asing seakan menenggelamkan kebudayaan kita, tidak hanya kebiasaan dan aktivitas sehari-hari termasuk terhadap pola pikir kebudayaan kita sendiri. Kehadiran budaya luar juga memusnahkan tradisi dan budaya kita, namun kita tidak juga boleh menolak mentah-mentah, jika bisa memperkaya budaya kita, namun tentunya diperlukan filter.”*

Pada saat ini, kondisi yang terjadi adalah banyaknya generasi muda Melayu tidak sadar akan pentingnya untuk terus melestarikan budaya Tunjuk Ajar dengan mengetahui dan memahami budaya budaya Tunjuk Ajar sebagai budaya dari suku Melayu akibat dari pesatnya perkembangan era globalisasi dan kemajuan teknologi. Pernyataan serupa diungkapkan oleh Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Riau dalam acara yang sama yaitu Penerbitan buku Tunjuk Ajar Melayu pada 6 Mei 2013 lalu. Beliau mengatakan :

*“Globalisasi dan kemajuan IT sering membuat masyarakat kita, khususnya generasi muda Melayu, terperangkap dalam era modernisme yang menindas kearifan lokal budaya Melayu yang bersumber dari nilai-nilai luhur kebudayaan Melayu.”*

Kondisi yang mengkhawatirkan ini kemudian menyebabkan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Riau mencanangkan beberapa rencana untuk melestarikan dan revitalisasi budaya Tunjuk Ajar Melayu melalui Lembaga Pusat Informasi Kebudayaan Melayu (PIKM). Beberapa di antaranya yang telah dilaksanakan seperti penerbitan buku Tunjuk Ajar, lomba-lomba dan seminar Tunjuk Ajar. Tak dapat dipungkiri, hal yang terjadi di lapangan adalah upaya-

upaya ini kemudian kalah bersaing dan semakin tenggelam di dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih di Indonesia.

Dari fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan hidup masyarakat Melayu dan telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya, penulis melihat dibutuhkan adanya media baru dan sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang terjadi untuk tetap mempertahankan keberadaan budaya Tunjuk Ajar Melayu. Media yang dipilih oleh penulis adalah media *game*. Pemilihan media *game* tidak terlepas dari fenomena semakin maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat. Riset secara global yang dilakukan oleh Nielsen pada tahun 2013 lalu mengenai Indonesia *Smartphone Consumer Insight* menunjukkan bahwa orang Indonesia dalam sehari memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit atau setara 3 jam 15 menit. Aktivitas ini terdiri atas beberapa kategori dengan kategori hiburan sebesar 25 persen dari persentase 90 persen oleh pengguna (Amri dan Amal. 2013. Dalam artikelnya *Hasil Survei Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia*)

Lalu, menurut hasil studi yang bertajuk “*Getting Mobile Right*” yang diprakarsai oleh Yahoo dan Mindshare, saat ini ada sekitar 41,3 juta pengguna *smartphone* dari total penduduk Indonesia (Adhi Maulana. 2013. Dalam artikelnya *Akan Ada 103,7 Juta Pengguna Smartphone di Indonesia*)

Kemudian diungkapkan oleh Vserv.mobi yang merupakan salah satu jaringan periklanan *mobile* terbesar di dunia bahwa pada tahun 2013 dari pengguna *mobile internet* di Indonesia, aplikasi dan *game* menduduki tingkat tertinggi sebesar 70 persen dari jenis konten yang paling banyak diunduh. Indonesia juga dinyatakan sebagai negara yang memiliki jumlah pengguna *mobile* dengan rentang usia termuda se-Asia Tenggara, yakni dengan presentase 21% pengguna berada direntang usia 18 tahun ke bawah (Avi Tedjo. 2013. Dalam artikelnya *Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna Mobile Internet Se-Asia Tenggara*)

Saulter (2007: 16-19) seorang musisi Afrika-Amerika dan merupakan seorang aktor serta *video game designer* di dalam bukunya juga mengulas mengenai mengapa orang-orang bermain *game* bahwa bagi anak yang mengalami perkembangan pesat pada usia awal, pelajaran yang paling banyak diserap adalah

melalui permainan, dan ketika anak mendekati usia dewasa, *game* bahkan mengajarkan pelajaran hidup yang penting mengenai kepercayaan, kerja sama, solusi konflik, komunikasi dan bahkan etika. Sementara Evry (2005: 1) mengatakan bahwa *game* merupakan media yang dapat memberikan motivasi dan inisiatif yang dapat berkembang secara dinamis. Bagi perkembangan anak *game* atau permainan bahkan memiliki pengaruh yang dapat merangsang anak untuk dapat berkembang secara umum, melalui aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. (Ismail. 2012: 34)

Di samping itu, pemilihan media *game* juga didasarkan oleh media-media yang sudah ada sebelumnya seperti *website*, buku, lagu dan *event* yang hingga saat ini belum memberikan hasil yang efektif sebagai media untuk merevitalisasi budaya Tunjuk Ajar Melayu. Padahal, bagi suku Melayu, budaya Tunjuk Ajar sudah harus diajarkan kepada anak sejak masih usia dini sehingga bisa menjadi bekal untuk menjalani kehidupannya kelak.

Oleh karena itu di dalam proyek Tugas Akhir ini penulis akan merancang *game* “Tunjuk Ajar” yang sesuai dengan karakter khalayak sasaran penulis dan dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu. Dengan perancangan yang sedemikian rupa, penulis berharap media ini mampu menjadi solusi sebagai media revitalisasi dan pelestarian budaya Tunjuk Ajar Melayu.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan arus globalisasi yang sangat pesat dan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa disaring terlebih dahulu menyebabkan budaya Tunjuk Ajar mengalami pergeseran dan perubahan nilai-nilai budaya.
2. Generasi muda Melayu pada saat ini tidak sadar akan pentingnya untuk terus melestarikan budaya Tunjuk Ajar dengan mengetahui dan memahami budaya Tunjuk Ajar sebagai budaya dari suku Melayu akibat dari pesatnya perkembangan era globalisasi dan kemajuan teknologi.

3. Upaya yang dilakukan oleh pihak terkait untuk melestarikan budaya Tunjuk Ajar, seperti penerbitan buku Tunjuk Ajar, lomba-lomba dan seminar mengenai budaya Tunjuk Ajar, kalah bersaing dan semakin tenggelam di dalam perkembangan arus globalisasi serta perkembangan teknologi yang semakin canggih.
4. Media-media yang sudah ada sebelumnya seperti *website*, buku, lagu dan *event* yang hingga saat ini belum memberikan hasil yang efektif sebagai media untuk merevitalisasi budaya Tunjuk Ajar Melayu.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka perumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *game* “Tunjuk Ajar” dari budaya Tunjuk Ajar Melayu sehingga media ini mampu menjadi media revitalisasi budaya Tunjuk Ajar Melayu yang sesuai dengan perkembangan zaman?
2. Bagaimana mendesain *game* “Tunjuk Ajar” yang sesuai dengan karakter khalayak sasaran (anak-anak usia 9-13 tahun) dan dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu?

### **1.3. Ruang Lingkup**

Agar pembahasan pada penulisan Tugas Akhir ini dapat dilakukan secara terarah dan tercapai tujuannya, maka ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

#### **1. Apa**

Merancang *game* “Tunjuk Ajar” sebagai media revitalisasi dan pelestarian budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau dengan khalayak sasaran anak usia 9-13 tahun yang bermukim di kota Pekanbaru dengan status sosial kalangan menengah ke atas.

#### **2. Bagaimana**

Perancangan berupa desain visual dari karakter, *background*, *icon*, *menu*, *item game* “Tunjuk Ajar” yang sesuai dengan karakteristik dari khalayak sasaran

dan dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu. Perancangan desain *game* juga dilakukan sesuai dengan teori-teori *game* desain.

### 3. Siapa

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah anak usia 9-13 tahun dengan data demografis dan psikografis yang akan dijelaskan pada bab tiga. Penetapan khalayak sasaran anak usia 9-13 tahun karena di dalam suku Melayu, budaya Tunjuk Ajar harus mulai diajarkan kepada anak sejak masih usia dini. Hal ini juga dimaksudkan agar anak memiliki bekal untuk menjalani hidupnya dan dapat berhasil di kemudian hari.

### 4. Di mana

Tempat dilaksanakannya proyek Tugas Akhir ini adalah di kota Pekanbaru sebagai ibukota Provinsi Riau yang dikenal sebagai provinsi di mana suku Melayu banyak bermukim dengan pemegang proyek Lembaga Pusat Informasi Kebudayaan Melayu (PIKM).

### 5. Kapan

Pengumpulan data proyek Tugas Akhir ini dilaksanakan pada September 2013 sampai dengan April 2014. Sementara proses perancangan dan pelaksanaan proyek *game* dilaksanakan mulai dari bulan Februari 2014 dan diharapkan dapat selesai pada bulan Juli 2014.

## 1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *game* “Tunjuk Ajar” yang di angkat dari budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau untuk dijadikan sebagai media revitalisasi budaya Tunjuk Ajar Melayu yang sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Membuat desain *game* “Tunjuk Ajar” yang sesuai dengan karakter khalayak sasaran (anak usia 9-13 tahun) dan dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu.

## 1.5. Pengumpulan Data dan Analisis

Upaya pengumpulan data dan analisis yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data-data terkait proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

### 1.5.1. Metode Penelitian Kualitatif

Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang menggunakan strategi-strategi pendekatan seperti penelitian partisipatoris, dan pendekatan-pendekatan lain yang dapat menjadi cara dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan. Metode kualitatif yang digunakan oleh penulis yaitu melalui pendekatan *Grounded Theory* yaitu salah satu strategi pendekatan yang di dalamnya peneliti “memproduksi” teori-teori umum, yang mengharuskan peneliti untuk menjalani sejumlah tahap pengumpulan data dan penyaringan kategori-kategori yang diperoleh. (Charmaz, 2006; Strauss dan Corbin, 1990, 1998 dalam Creswell, 2010: 19-20).

Melalui cara pendekatan metode kualitatif di atas, maka penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh data-data yang melingkupi budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung kelapangan atau pihak yang terkait dengan tujuan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan di tempat survei secara rinci. (Sarwono dan Lubis, 2007: 100). Dengan menggunakan metode ini akan didapatkan data yang tepat dan akurat sehingga dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan khalayak sasaran. Observasi yang dilakukan oleh penulis berupa kuesioner sebagai gambaran pengetahuan khalayak sasaran tentang budaya Tunjuk Ajar Melayu.

#### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur serta media lainnya. Metode ini dilakukan dengan cara mencari data literatur yang berhubungan dengan proyek yang diangkat yakni budaya Tunjuk Ajar Melayu dan data literatur yang berkaitan dengan *game* sebagai media baru untuk revitalisasi kembali budaya Tunjuk Ajar Melayu kepada masyarakat.

#### 3. Wawancara

Pada proyek Tugas Akhir penulis menggunakan metode wawancara terstruktur. Di mana menurut Maryati,dkk (2007: 137) wawancara restruktur adalah

wawancara yang disusun secara terperinci, seperti halnya kuesioner. Metode wawancara restruktur terdiri atas serangkaian pertanyaan. Oleh karena itu, penulis membuat daftar pertanyaan sebagai bentuk kuesioner yang akan diajukan kepada partisipan yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan masyarakat secara umum mengenai budaya Tunjuk Ajar. Kuesioner dibagi ke dalam 5 kelompok besar yaitu kelompok usia Sekolah Dasar (kelas 5-6), kelompok usia Sekolah Menengah Pertama (SMP Sederajat), kelompok usia Sekolah Menengah Umum (SMA Sederajat), kelompok usia Mahasiswa, dan kelompok Masyarakat Umum. Gelombang kedua bertujuan untuk memperoleh data mengenai khalayak sasaran penulis.

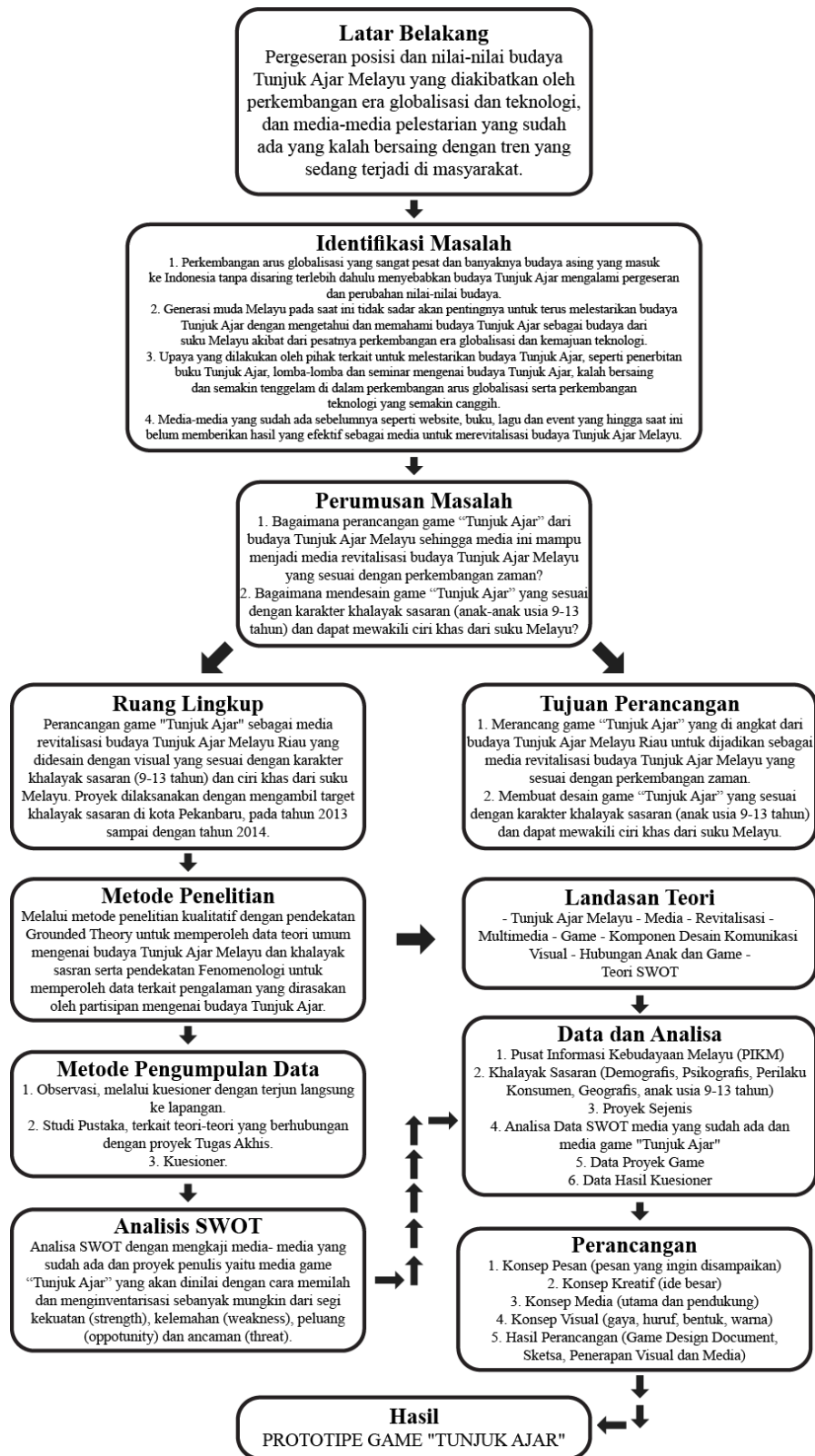
Gelombang pertama dilakukan pada Oktober 2013 di SDN 024 Taraibangun, MTsN Andalan Pekanbaru, SMA 13 Pekanbaru, SMKN 4 Pekanbaru, Universitas Islam Riau (UIR), Universitas Lancang Kuning, Politeknik Caltex Riau (PCR), dan lapangan Masjid Agung An Nur Pekanbaru. Gelombang kedua dikhususkan untuk khalayak sasaran, dilakukan pada 1 April 2014 di SDN 56 Pekanbaru.

### **1.5.2. Analisis SWOT**

Analisa SWOT yang dilakukan yaitu dengan mengkaji media pelestarian yang sudah ada dan proyek penulis yaitu media *game* “Tunjuk Ajar” yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin dari segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*). Tujuan penulis mengkaji media yang sudah ada dan media yang akan dirancang dengan menggunakan matriks analisis SWOT yaitu untuk mendapatkan konsep pesan sebagai dasar utama media yang akan dirancang, konsep kreatif sebagai panduan bagaimana media akan dirancang, konsep pendekatan dan konsep visual sebagai panduan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan perancangan *game action* “Tunjuk Ajar” serta konsep media sebagai dasar penulis menetapkan perangkat tempat dioperasikannya *game* “Tunjuk Ajar” .



## 1.6. Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Penulis

## **1.7. Pembabakan Penulisan**

Agar menjadi lebih terstruktur maka penulisan proposal Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari dua poin yaitu identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisa, kerangka perancangan dan pembabakan penulisan.

### **BAB II. DASAR PEMIKIRAN**

Berisi tentang dasar pemikiran dan teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk perancangan di mana teori tersebut berkaitan dengan teori budaya Tunjuk Ajar Melayu, teori media, teori revitalisasi, teori *game* serta teori perkembangan anak yang berhubungan dengan *game*.

### **BAB III. DATA DAN ANALISA MASALAH**

Berisi tentang data-data yang berkaitan dengan data dari pemberi proyek; data khalayak sasaran; data proyek sejenis, serta analisa data SWOT dari media-media yang sudah ada dan media yang diangkat berkaitan dengan teori-teori yang digunakan selama perancangan.

### **BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisi tentang konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media yang digunakan, perencanaan media, biaya media dan lain-lain), konsep visual (jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual), hasil perancangan proyek Tugas Akhir mulai dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### **BAB V. PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang daftar-daftar sumber yang digunakan sebagai sumber data, sumber teori dan referensi yang digunakan pada proyek Tugas Akhir.

### **LAMPIRAN**

Berisi lampiran-lampiran yang berkaitan dengan proyek Tugas Akhir.