

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang memiliki keragaman budaya yang sangat luas. Menurut sensus kependudukan yang dilakukan Badan Pusat Statistik tahun 2014, terdapat 1.340 suku bangsa yang tersebar di setiap pulau-pulau di Indonesia. Tiap-tiap suku memiliki budaya dan tradisi yang mereka lestarikan sendiri. Suku Jawa sendiri mendominasi persentase jumlah penduduk dengan 41% dari total penduduk Indonesia. (<https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>)

Folklore adalah salah satu bagian penting dari kekayaan budaya dan sejarah suatu bangsa. Kata folklor berasal dari bahasa Inggris, yaitu *folklore*. Dari dua kata dasar, yaitu *folk* dan *lore*. Menurut Alan Dundes (Danandjaja, 2007: 1-2), *folk* adalah sekelompok orang (kolektif) yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan, sedangkan *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). Cerita rakyat adalah salah satu *folklore* lisan yang masih sering kita temui. Masyarakat Jawa adalah contoh masyarakat yang masih memegang teguh nilai tradisional. Cerita rakyat sering dianggap benar-benar terjadi dan sering kali disucikan oleh kolektif tertentu. Terlepas dari nilai kebenarannya, cerita rakyat sedikit banyak memiliki peran dalam membentuk pribadi dan kepercayaan masyarakat tertentu yang menjadi identitas dan akan terus diajarkan ke generasi penerus yang akan datang.

Baru Klinting adalah cerita rakyat yang berasal dari Ambarawa, Jawa Tengah. Menceritakan tentang asal muasal terbentuknya Rawa Pening, cerita Baru Klinting memiliki nilai spritualitas yang dalam bagi masyarkaat sekitar. Seperti Cerita Rakyat lainnya, Baru Klinting juga memiliki nilai sejarah yang tersembunyi melalui *sanepa* (perumpamaan) para pujangga Jawa tempo dulu. Terpaut ratusan tahun, cerita Baru Klinting yang diceritakan melalui berbagai media melahirkan berbagai macam versi seperti versi istana dan versi desa (Pramodya Ananta Toer, 1976. xx-xxi). Disamping itu, cerita Baru Klinting juga adalah cerita yang menghibur sekaligus berisi pesan-pesan moral yang mudah dipahami oleh semua kalangan. Banyak cerita rakyat yang mudah bertransformasi menjadi cerita anak-anak untuk menanamkan nilai dasar kebajikan untuk mereka. Namun seiring dengan bertambahnya usia, pemahaman tentang nilai-nilai dasar ini kemudian akan dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan realitas sosial dan pribadi yang penuh dengan konflik dan kontradiksi. Fleksibilitas cerita rakyat sebagai media transfer budaya yang berkaitan dengan moral, filosofi, dan tradisi dituntut untuk mampu selaras dengan budaya global yang kini kian melebur dalam masyarakat modern.

Card game adalah salah satu media kreatif yang menuntut keterlibatan sosial. Memiliki potensi untuk memasukan nilai-nilai moral dan tradisi dimana remaja dapat mengambil pesan moral dan sekaligus melakukan refleksi diri secara langsung. Selain animo remaja akan *game* sangat tinggi, media ini cukup mampu untuk meramu berbagai unsur budaya menjadi sesuatu yang menarik dan fleksibel diadaptasi dalam banyak genre. Banyak mitologi dan cerita rakyat bangsa lain yang sudah sering diadaptasi dalam berbagai media kreatif menjadi familiar di

kalangan remaja. Oleh karena itu, *card game* sebagai media kreatif yang mampu mengadaptasi *folklore* lokal dengan bentuk yang menarik dan memiliki nilai interaksi sosial cocok untuk peran transisi budaya untuk kalangan remaja.

Berdasarkan fenomena dan tema cerita yang sudah penulis jelaskan, ***“Pelestarian Folklore Baru Klinting melalui Card Game “Paragan” untuk Remaja”*** dipilih sebagai judul perancangan media penyaluran budaya lokal untuk remaja yang belakangan ini mulai memudar. Dengan harapan agar dapat menyampaikan kembali hikmah, nilai, moral, dan unsur sejarah yang terdapat pada cerita Baru Klinting secara lebih mendalam.

B. Rumusan Masalah

- A. Bagaimana merancang *card game* “Paragan” sebagai media pelestarian cerita Baru Klinting untuk remaja ?
- B. Bagaimana merancang *card game* “Paragan” dan media pendukung bertemakan Baru Klinting yang mempunyai *gameplay* dan visual yang menarik dan edukatif untuk remaja ?

C. Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan perancangan
 - a. Merancang *card game* “Paragan” sebagai media pendalaman kembali hikmah, nilai, dan unsur sejarah yang terdapat pada cerita Baru Klinting dengan pendekatan kreatif untuk remaja.
 - b. Merancang *card game* “Paragan” bertemakan Baru Klinting yang mempunyai *gameplay* dan visual yang menarik sebagai sarana edukasi nilai dan moral untuk remaja serta media pendukung yang efisien untuk mempromosikannya.

2. Manfaat Perancangan

a. Penulis

Sebagai penerapan dan perbandingan teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan pengaplikasian desain dan penggambarannya secara langsung melalui *card game* “Paragan”. Sebagai sarana untuk berlatih membangun *intellectual property* dan *game design* dengan *style* yang unik dan sesuai dengan selera pasar dan industri.

b. Mahasiswa

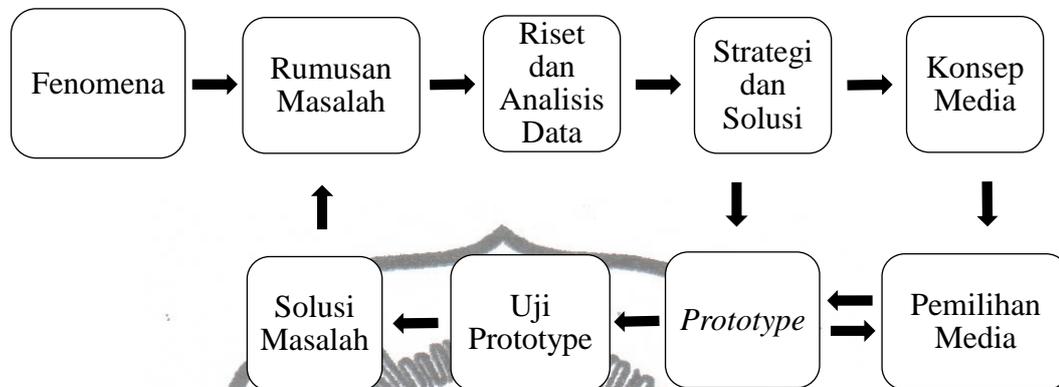
Memberikan inspirasi baru dalam tema karya yang mengangkat cerita rakyat dan sejarah lokal dan eksplorasinya secara lebih mendalam melalui media kreatif. Salah satunya melalui media *card game*.

c. Masyarakat umum :

Sebagai promosi budaya dan pariwisata Rawa Pening dan Sebagai sumber inspirasi dan mengajak para remaja untuk mempelajari lagi peninggalan bersejarah dan budaya lokal dan nasional seperti cerita rakyat Baru Klinting. Serta berguna untuk membetengi remaja Indonesia akan invasi *game* luar negeri dan memberikan sebuah *game* yang sekaligus menjadi sarana interaksi sosial secara langsung.

D. Kerangka Pikir dan Metode Penelitian

1. Kerangka Pikir



Gambar 1.1 Alur kerangka pikir

Bagan diatas adalah kerangka pikir yang penulis gunakan dalam perancangan *card game* Paragan yang mengangkat tentang *folklore* Baru Klinting. Dari berbagai fenomena yang penulis temukan, dicari korelasi antgara satu sama lain dan kesesuaiannya dengan fakta di lapangan. Dalam hal ini yaitu pemahaman hikmah, nilai, dan unsur sejarah yang terdapat pada cerita Baru Klinting dalam kaitanya dengan pendidikan moral remaja dan media yang akan dipakai. Fenomena tersebut kemudian dijadikan rumusan masalah dan dipilih metode riset dan analisis datanya. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi. Setelah itu, disusun strategi dan solusi yang sesuai dengan fenomena. Diantaranya adalah disusun konsep media dan *prototype*. Setelah mengetahui tentang sejarah, kebenaran, dan pengaruh karakter cerita rakyat terkait dalam masyarakat, maka kemudian disusun strategi visual kreatif yang akan dipakai. data yang sudah terkumpul

kemudian diolah untuk mendapatkan konsep visual dan cerita yang akan dipakai, gaya gambar, dan mekanisme permainan. nuansa cerita dan mekanisme permainan juga akan disesuaikan setelah mempertimbangkan kecocokannya dengan tema perancangan dan target audience. setelah semua konsep sudah tersusun dengan baik, maka dilanjutkan dengan penuangan konsep-konsep ke dalam *prototype* dan dilakukan pengujian. Dihasilkanlah *cardgame* “Paragan” dari *folklore* Baru Klenting yang berisi nilai sejarah dan korelasinya dengan karakter masyarakat modern lewat pendalaman karakter, motif, cerita, moral dan nilai personal karakter sebagai solusi akan fenomena dan rumusan masalah sebelumnya.

2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan penjelasan mengenai proses penelitian yang akan dilakukan sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang dikehendaki. Proses penelitian yang dilakukan berkaitan satu sama lain yang juga berkaitan dengan kerangka pikir (Sutopo, 2002:142).

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis untuk menggali informasi adalah lokasi yang berhubungan dengan cerita rakyat Baru Klenting untuk menentukan setting dan keadaan sosial masyarakat terkait. Dalam hal ini, lokasi yang akan dijadikan lokasi survey adalah lokasi-lokasi yang masih berada di lingkup cerita Baru Klenting, Ambarawa, Rawa Pening dan beberapa daerah di sekitarnya sesuai dengan perkembangan cerita.

b. Strategi dan Sumber Data penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif fenomenologi. Menurut H.B Sutopo (2006: 27), “Perspektif ini mengarahkan bahwa apa yang dicari peneliti dalam kegiatan penelitiannya dan bagaimana melakukan kegiatan dalam situasi penelitian, serta bagaimana peneliti menafsirkanberagam informasi yang telah digali dan dicatat, semuanya sangat tergantung pada perspektif teoritis yang digunakannya. (Bogdan & Taylor, 1975). Fenomenologi memandang perilakumanusia, apa yang mereka katakan, dan apa yang mereka lakukan, adalah sebagai suatu produk dari bagaimana orang melakukan tafsir terhadap dunianya sendiri. Dengan kata lain, untuk menangkap makna perilaku seseorang, peneliti harus berusaha untuk melihat segalanya dari pandangan orang yang terlibat dalam situasi yang menjadi sasaran studinya tersebut (*participant's point of view*) melalui pemahaman empatik”.

Penelitian fenomenologi menggunakan pengamatan perilaku, sikap, dan cara pandang subjek akan kejadian, keadaan, fenomena, fakta, dan variabel lain yang diteliti. Berusaha untuk memahami makna dari berbagai peristiwa dan interaksi manusia di dalam situasi khusus. Pengalaman dan respon responden yang didapatkan menjadi realitas bagi dirinya. Kesimpulan multiperspektif yang didapatkan kemudian dicerna secara sadar oleh peneliti sehingga tafsir makna untuk menyelaraskan simpul-simpul ini sesuai dengan karakteristik terornya. Menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi di

lapangan, korelasinya terhadap sikap serta pandangan masyarakat, hubungan antara dua variabel atau lebih yang timbul, perbedaan antara fakta yang ada. pengaruhnya terhadap suatu kondisi dan sebagainya.

Untuk lebih membantu mengatur data penelitian, data yang akan dipakai diklasifikasikan lagi menjadi dua sesuai dengan prioritas dan kegunaannya yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah berbagai informasi, data dan keterangan yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, yaitu para pihak yang dijadikan informan atau sumber data penelitian. Sedangkan data sekunder adalah berbagai informasi, data dan teori yang didapatkan secara tidak langsung dari sumber / objek penelitian. Data sekunder bersifat sebagai pendukung data primer.

Dalam pengumpulan data ini, digunakan juga teknik sampling. Teknik sampling merupakan pembatasan jumlah dan jenis sumber data yang akan digunakan dalam penelitian. Hal ini tidak dapat dihindari dalam pelaksanaan penelitian mengingat adanya keterbatasan peneliti mengenai objek yang ditelitinya dan juga untuk memfokuskan data penelitian agar sesuai dengan tujuan dan hipotesis penelitian. Dalam hal ini, peneliti harus menentukan siapa dan berapa jumlah narasumber, apa dan di mana aktivitas tertentu serta dokumen apa yang akan dikaji sebagai sumber informasi utama. (Sutopo, 2002: 54-55). Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* karena bersifat lebih selektif. Sumber data yang digunakan tidak mewakili populasinya, namun mewakili informasinya.

c. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan strategi pengumpulan data yang sudah ditentukan sebelumnya, maka teknik pengumpulan data dijabarkan sebagai berikut :

1. Data Primer

a. Metode Kepustakaan

Menurut Koetjanigrat (Koetjaningrat, 1983: 420), Teknik keputakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat diruang keputakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian.

Fungsi keputakaan yang dimaksudkan disini adalah sebagai sumber data dan landasan teoritis utama yang nantinya akan diolah dalam proses analisa data. Kajian pustaka ini dapat berupa media cetak seperti buku, jurnal, dan memuat informasi terkait tentang cerita rakyat Baru Klenting secara keseluruhan. Baik untuk pengembangan cerita maupun berbagai unsur visual yang bisa dipergunakan.

b. Metode wawancara

Metode wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan berkomunikasi secara langsung dengan informan atau sumber data terkait. Pengumpulan data diambil melalui sesi tanya jawab yang biasanya dilakukan dengan frekuensi yang tinggi atau berulang ulang dengan tujuan untuk mendapatkan data secara

mendalam baik dalam mencari data baru maupun untuk mencari klarifikasi data yang sudah didapatkan sebelumnya.

Jenis wawancara yang akan dilakukan adalah In Depth Interview atau wawancara mendalam yang ditujukan kepada masyarakat sekitar lokasi cerita rakyat terkait berasal, para cendekiawan, tokoh adat, maupun individu yang sudah melakukan riset sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan materi sebanyak-banyaknya baik berupa informasi ataupun cerita serta klarifikasi hipotesis penulis dan data yang telah didapatkan sebelumnya sebagai bahan perancangan *Card Game* ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung yang berperan sebagai penguat dan perluasan teori yang didapatkan dari data primer yang telah dikumpulkan. Adapun data sekunder yang dimaksudkan dalam perancangan ini adalah metode observasi.

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan penelitian dengan melakukan pengamatan secara langsung. baik tempat yang dijadikan objek riset. Metode ini biasanya dilakukan dengan kegiatan mengamati bagaimana perilaku masyarakat dan keadaan sekitar maupun dengan menonton televisi asalkan cukup representatif untuk mendukung kesesuaian data yang dibutuhkan. Tujuan dari metode ini sendiri adalah untuk menemukan data-data yang jarang terekspos, rahasia, dan bersifat spontanitas. Penelitian

dengan metode ini akan dipilih dengan jenis observasi lapangan. Objek datanya sendiri adalah daerah-daerah terkait alur dan setting cerita rakyat itu terjadi, dan tempat-tempat yang digunakan untuk mendukung jalannya cerita dalam *Card Game* ini nantinya.

3. Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan dalam Sugiyono, 2013:244). Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis isi. Analisis isi (*content analysis*) sendiri adalah suatu teknik membuat kesimpulan dengan mengidentifikasi karakteristik pesan-pesan tertentu secara obyektif dan sistematis (holsti 1969:28). analisis isi dibagi menjadi dua pendekatan yaitu analisis isi kuantitatif (*quantitative content analysis*) dan analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*) (Ahmad, 2018 : 3. Penelitian kualitatif dipengaruhi oleh paradigma naturalistik-interpretatif. Dimana peneliti berusaha mengkonstruksi realitas dan memahami maknanya sehingga penelitian ini sangat memperhatikan proses, peristiwa, dan otensitas (Cresswell, 1994 : 4) (Ahmad, 2018 : 8). berdasarkan dari definisi di atas, maka analisis isi adalah metode pengolahan data yang mengkaji suatu informasi secara obyektif dan korasional antara satu data dan data yang lain dalam rangka menemukan kesimpulan yang valid tentang deskripsi kontennya dan

siap uji. Berkaitan dengan pengolahan data yang penulis gunakan dalam analisis data, penulis menitik beratkan metode analisis menggunakan analisis isi kualitatif. Cerita rakyat yang akan penulis olah akan dikaji dulu unsur-unsurnya untuk kemudian dicari korelasi dari setiap unsur-unsur itu dengan berbagai sumber yang memungkinkan seperti catatan sejarah, mitos setempat, dan sumber-sumber data lain yang bersangkutan.

4. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, penulis membagi sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I

Merupakan tahap dimana penulis menjabarkan alasan serta tujuan dari konsep perancangan dan judul dari perancangan berdasarkan permasalahan yang di temukan pada objek riset.

BAB II

Menguraikan tentang teori yang bisa diimplementasikan dalam proses penyusunan konsep perancangan media utama dan media kampanye/promosi. Pada tahap ini penulis mengumpulkan semua sumber data yang berkaitan dengan objek penelitian yang berupa referensi, pustaka, dan teori yang berkaitan dengan objek.

BAB III

Berupa uraian tentang identifikasi data dari objek penelitian. Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi mengenai objek penelitian,

baik berupa data riwayat objek, instansi, dan target baik itu target *audience* maupun target market.

BAB IV

Merupakan tahap pengerjaan konsep visual, mekanisme permainan, serta strategi visual karya yang akan dibuat nantinya. Pada tahap ini penulis menjabarkan tentang proses pembuatan karya, dimulai dari konsep hingga dalam bentuk karya yang sudah siap pameran.

BAB V

Bab ini berisi tentang proses eksekusi pengerjaan dan visualisasi karya. Pada tahap ini penulis sebagai kontributor DKV mulai mengerjakan karya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan. Dalam kasus ini adalah proses pembuatan karya *Card Game* "Paragan" sebagai pelestarian *folklore* Baru Klinting.

BAB VI

Bab ini adalah bab terakhir yang berfungsi sebagai penutup. Berisi tentang kesimpulan perancangan secara keseluruhan dan saran-saran yang bermanfaat dalam perancangan ini.