

### **BAB III IDENTIFIKASI DATA**

#### **A. Cerita Rakyat Baru Klinting**

Cerita Baru Klinting memiliki beberapa versi dan latar tempat kejadian. Adapun yang paling populer adalah Baru Klinting sebagai asal usul telaga Ngebel Ponorogo dan Rawa Pening Ambarawa. Dalam perncangan ini penulis mengambil cerita beberapa versi cerita Baru Klinting yang berkaitan dengan Rawa Pening Ambarawa yang nantinya akan dirangkum menjadi satu cerita baku. Cerita baku inilah yang kemudian akan diolah lagi dalam cerita original Paragan. Adapun sumber cerita baku ini terdiri dari 1). Cerita Rakyat Kota Salatiga dan Sekitarnya (Tinjauan Struktur dan Nilai Pendidikan) oleh Ernawati (2010), 2). Legenda Rawa Pening oleh Tri Wahyuni (2016), 3). Rangkuman wawancara penulis dengan narasumber bapak Pandiman (Koordinartor Pelestarian Rawa Pening/ Ki Juru Rekso Rawa Pening) (2019).

1. Cerita Baru Klinting dalam Cerita Rakyat Kota Salatiga dan Sekitarnya (Tinjauan Struktur dan Nilai Pendidikan) oleh Ernawati (2010)

Ernawati merangkum cerita Baru Klinting dari wawancara dengan narasumber Pandiman, Koordinator pelestarian Rawa Pening/ Ki Juru Rekso Rawa Pening (2010), dan Hamid Zainuri, Sekertaris Desa Kebondowo, Banyubiru, Semarang. (2010). Karya ini ditulis sebagai skripsi fakultas Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2010. Adapun rangkuman ceritanya adalah sebagai berikut :

Disebuah desa bernama desa Ngasem, tinggal seorang pasangan suami istri bernama Ki Hajar dan Nyai Sekarlanta. Mereka sudah lama menikah namun tidak kunjung mendapatkan keturunan. Ki Hajar memutuskan untuk pergi bertapa ke lereng gunung Telomoyo untuk meminta keturunan kepada dewata. Bertahun-tahun Ki Hajar bertapa akhirnya Nyai Sekarlanta mengandung seorang anak. Namun tak disangka anaknya ketika lahir berwujud ular naga. Nyai Sekarlanta memberi nama anaknya Baru Klinting seperti tombak sakti milik suaminya. Kata “baru” berasal dari kata bra yang artinya berkedudukan tinggi, sementara kata “klinthing” bermakna lonceng. Ajaibnya meski berwujud ular naga, Baru Klinthing dapat berbicara seperti layaknya manusia. Setelah dewasa, Baru Klinting memutuskan untuk mencari ayahnya.

Tibalah Baru Klinting di pertapaan ayahnya. Ki Hajar terkejut ketika ular naga itu mampu bicara dan mengaku sebagai anaknya. Ki Hajar yang tidak percaya kemudian menyuruh Baru Klinting mengitari gunung Telomoyo dengan tubuhnya sebagai bukti perkataanya. Dengan kesatianya Baru Klinting berhasil. Ki Hajar kemudian percaya perkataan Baru Klinting dan menerimanya sebagai anak. Kemudian ia mengutus Baru Klinting untuk bertapa di bukit Tugur agar wujudnya dapat berubah menjadi manusia. Baru Klinting menyaguhi dan pergi bertapa.

Di dekat pertapaan Baru Klinting ada sebuah desa bernama Pathok. Desa ini subur dan kaya namun penduduknya angkuh. Suatu hari desa tersebut

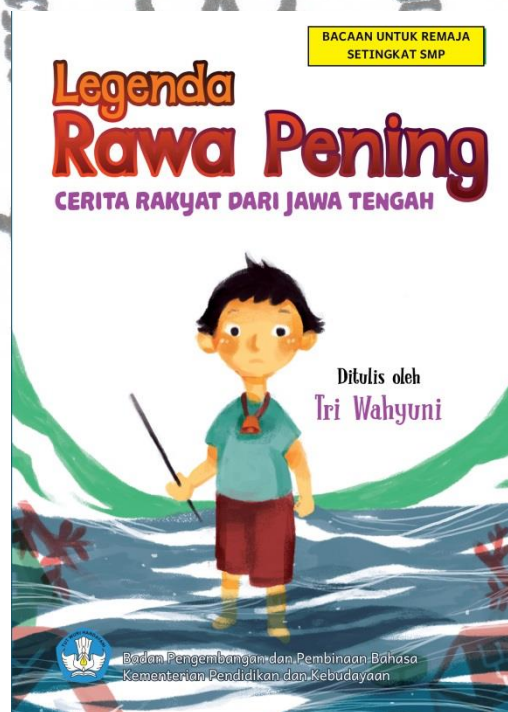
ingin mengadakan acara sedekah bumi setelah panen. Para pemuda desa pun beramai-ramai berburu hewan untuk dijadikan hidangan pesta di bukit Tugur. Susah menemukan hewan buruan, mereka menemukan seekor ular naga yang sedang bertapa. Mereka kemudian beramai-ramai memotong-motong daging naga tersebut. Setibanya di desa mereka memasak dan menyantapnya untuk hidangan pesta. Di tengah pesta yang sangat meriah datanglah seorang anak laki-laki yang tubuhnya penuh luka hingga menimbulkan bau menyengat yang ternyata adalah penjelmaan Baru Klinting. karena baunya yang menyengat, para warga mengusirnya.

Ketika hendak meninggalkan desa, ia bertemu dengan seorang janda tua bernama nenek Latung. Baru Klinting menceritakan semua perlakuan warga terhadap dirinya. Kepada Nyi Latung, Baru Klinting kemudian berpesan “jika nanti terdengar suara gemuruh, segera siapkanlah lesung kayu”. Seketika kembalilah Baru Klinting ke pesta dengan membawa sebatang lidi meninggalkan Nyai Latung. di tengah keramaian ia menacapkan lidi tersebut ke dalam tanah dan dia berkata siapa saja yang bisa mencabut lidi itu, dapat berbuat sekehendak hati terhadap dirinya, karena merasa tertantang semua orang dalam pesta tersebut mencoba mencabutnya, namun tidak satupun warga yang mampu. Dengan kesaktianya Baru Klinting mencabutnya tanpa beban, begitu lidi itu tercabut air menyembur begitu kuat dari bekas tancapan lidi tersebut disertai gemuruh dahsyat, menenggelamkan seluruh isi desa beserta para warga. seketika desa tersebut berubah menjadi rawa atau danau, yang kini dikenal dengan Rawa Pening. Sementara itu usai mencabut lidi, Baru Klinting segera berlari menemui

Nyi Latung yang sudah menunggu di atas lesung yang ia jadikan perahu sederhana. Selamatlah ia bersama dengan Nyi Latung.

Setelah peristiwa itu, Baru Klinthing kembali menjadi ular untuk menjaga rawa pening. Kisah ini memberikan pesan moral bahwa sifat angkuh, sombong, dan tidak menghargai orang lain merupakan contoh sifat yang tidak terpuji, dan sifat tolong menolong tanpa melihat latar belakang orang lain merupakan perbuatan yang patut dicontoh.

2. Cerita Baru Klinting dalam buku *Legenda Rawa Pening* oleh Tri Wahyuni (2016)



Gambar 3.1 Sampul buku “*Legenda Rawa Pening*”  
(Sumber: <https://belajar.kemendikbud.go.id/BahasaSastra/Konten/BahasaSastra/277>)

Buku Legenda Rawa Pening ditulis oleh Tri Wahyuni dan disunting oleh Dony Setiawan. Diterbitkan pada tahun 2016 oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Buku ini berisi 52 halaman cerita Baru Klinting dan asal usul Rawa Pening disertai beberapa halaman ilustrasi oleh Rizqia Sadida. Adapun rangkuman ceritanya adalah sebagai berikut :

Zaman dahulu kala di kerajaan Mataram, di bawah kaki Gunung Telomoyo terdapat sebuah desa bernama Desa Ngasem. Desa itu terkenal sebagai desa yang makmur, aman, dan sejahtera dibawah kepemimpinan Ki Sela Gondang. Suatu hari, Desa Ngasem hendak mengadakan acara *merti desa* (peringatan hari jadi desa) dan sedekah bumi. Seperti tradisi dibutuhkan sarana tolak bala berupa sesaji dan pusaka sakti milik seorang resi. Untuk keperluan tersebut, Ki Selo Gondang mengutus putrinya Endang Sawitri untuk meminjam pusaka sakti milik sahabatnya, seorang resi bernama Ki Hajar Salokantara. Setelah mendapat restu dari ibunya Nyai Mentik Bestari, Endang Sawitri berangkat.

Setelah melewati berbagai ngarai, sunagi, dan hutan, sampailah Endang Sawitri di Padepokan Ki Hajar. Ki Hajar menjamu dengan ramah anak sahabatnya itu sambil mendengarkan maksud kedatanganya meminjam keris pusaka untuk acara merti desa. Sebelum memberikan keris pusakanya, Ki Hajar memberkan beberapa syarat yaitu Endang Sawitri harus dalam keadaan suci, dan jangan sekalipun meletakkan keris itu di pangkuanya. Menyanggupi persyaratan tersebut, Endang Sawitri menerima pusaka tersebut dan pamit pulang ke desa Ngasem.



Dalam perjalanan pulang, Endang Sawitri merasa sangat lelah, ia beristirahat di bawah pohon besar di tengah hutan kaki Gunung Telomoyo. Merasa mengantuk, ia meletakkan keris pusaka Ki Hajar di pangkuanya. Saat tidur ia bertemu seorang pemuda tampan di sebuah istana megah yang memberikannya sebuah keris lalu menghilang bak ditelan bumi. Seketika ia bangun. Alangkah kagetnya keris di pangkuanya hilang. Takut akan marah sang resi, ia memutuskan kembali ke desa Ngasem.

Sesampainya di desa Ngasem ia menceritakan kejadian yang dialaminya. Ki Selo Gondang dan Nyi Mentik Bestari bingung. Seketika Ki Selo Gondang pergi menemui Ki Hajar untuk membicarakan masalah ini sementara Nyi Mentik Bestari menghibur duka anaknya. Ki Hajar menjelaskan kalau Keris itu masuk ke perut Endang Sawitri yang mana akan disusul oleh kehamilan. Lama berdiskusi, akhirnya Ki Selo Gondang berinisiatif untuk meminta Ki Hajar menikah dengan anaknya untuk kutukan yang diterima anaknya. Ki Hajar meminta persyaratan ini dengan syarat pernikahan ini hanya untuk menutup aib saja. Setelah anaknya lahir pernikahan ini berakhir. Ki Hajar juga berjanji untuk tidak menyentuh Endang Sawitri dan akan bertapa memohon kepada Sang Hyang Widi untuk melepaskan kutukan itu setelah mereka pindah ke tempat baru. Ki Selo Gondang menyetujui persyaratan tersebut. Pernikahan pun diadakan secara tertutup, disembunyikan dari masyarakat desa. Setelah *boyongan*, Ki Hajar berpesan kepada Endang Sawitri bila kelak anaknya lahir dan mencari ayahnya, katakan bahwa ayahnya sedang bertapa di Gunung Telomoyo dan berikan *klintingan* (lonceng kecil) ini sebagai buktinya.

Hari berganti hari, anak itu pun lahir. Selama mengandung Endang Sawitri mendapat cemoohan dari warga desa karena dianggap melakukan zina. Ia hendak diusir dari desa sebelum akhirnya Ki Selo Gondang menjelaskan situasi yang terjadi. Alangkah terkejutnya lagi Endang Sawitri ketika anak yang dilahirkannya berwujud seekor ular naga yang mampu berbicara. Anak itu dinamainya Baru Klinting. Warga desa yang mengetahui hal tersebut makin mencibir Endang Sawitri. Mereka tidak membantu proses persalinannya maupun memberikan kabar ke desa Ngasem dan Ki Selo Gondang. Melihat cobaan berat ibunya yang harus dilalui seorang diri Baru Klinting mengingatkan kalau semua ini adalah kehendak dewata sambil terus menghibur Endang Sawitri. Setelah beranjak dewasa, Baru Klinting mengatakan hendak pergi mencari ayahnya. Sesuai pesan ia mengatakan bahwa ayahnya bernama Ki Hajar Salokantoro dan sedang bertapa di Gunung Telomoyo. Tak lupa ia mengalungkan *klintingan* sebagai tanda. Ketika malam tiba Baru Klinting pergi agar tidak menakuti warga.

Singkat cerita dengan kesaktian yang menitis padanya dan doa sang ibu, Baru Klinting sampai dengan selamat di sebuah goa yang mulutnya tertutup rimbunan tanaman menjalar, tempat pertapaan ayahnya. Ki Hajar yang sedang bertapa kaget melihat ada seekor naga yang datang mengaku sebagai anaknya dari Endang Sawitri. Setelah melihat klintingan tersebut ia mulai agak yakin. Ki Hajar kemudian meminta Baru Klinting untuk mengitari Gunung Telomoyo sebagai bukti kalau ia adalah benar-benar anaknya. Baru Klinting melaksanakan titah ayahnya tersebut melilit kaki Gunung Telomoyo namun sampir saja kepala dan ekornya tidak dapat menyatu. Tak kehabisan akal, Baru Klinting

menjulurkan lidahnya. Atas izin dewata ia berhasil. Ki Hajar kemudian mengakui Baru Klinting sebagai anaknya. Ia kemudian menyuruh naga itu untuk bertapa dengan posisinya melingkari Gunung Telomoyo untuk menghilangkan kutuk yang dimilikinya dan dapat berubah wujud menjadi manusia. Baru Klintingpun menyanggupi dengan patuh.

Di belahan lain lereng Gunung Telomoyo, terdapat desa yang bernama Desa Pathok. Suatu hari, Pathok hendak mengadakan *merti desa* dan pesta panen rakyat. Pemuda desa berbondong-bondong naik gunung untuk mencari daging binatang hutan untuk dijadikan hidangan pesta. Lama tak menemukan daging buruan, mereka beristirahat. Salah seorang pemuda menancapkan goloknya ke tanah tebing. Alangkah terkejutnya tiba-tiba keluar darah dari bekas tancapnya itu. Ternyata tanah tebing itu adalah seekor naga yang sedang melilit Gunung Telomoyo. Segeralah mereka memotong daging tersebut sebagai hasil buruan.

Singkat cerita pesta panen rakyat pun digelar. Daging ular yang dibawa mereka sudah menjadi aneka hidangan pesta. Di tengah pesta tiba-tiba datang seorang anak laki-laki berumur sepuluh tahun yang penuh luka berbau tajam dan amis, yang tidak lain adalah jelmaan Baru Klinting. Anak itu meminta makanan kepada penduduk desa namun tidak ada yang memberi. Mereka malah mencaci-maki dan mengusirnya. Meninggalkan pesta, tibalah anak itu di bertemu janda tua bernama Nyai Latung yang sedang menumbuk padi dengan lesung di depan rumahnya. Baru Klinting meminta air kepada Nyai Latung. Melihat anak yang penuh luka Nyai Latung merasa iba dan menjamunya dengan minuman dan makanan. Baru Klinting menyantapnya lahap. Ia kemudian menceritakan



pengalaman tidak enakanya dan perlakuan masyarakat desa. Sebelum pamit, Baru Klinting berpesan kepada Nyai Latung apabila mendengar bunyi kentongan, Nyai Latung agar naik keatas lesung.

Baru Klinting kembali ke tengah pesta. Ia mencoba lagi untuk meminta makanan namun tetap ditolak. Ia kemudian menancapkan sebilah lidi ke tanah. Ia menantang siapa saja yang bisa mencabut lidi tersebut maka ia adalah orang hebat. Para warga marah dan mengejeknya. Satu persatu dari mereka meladeni tantangan Baru Klinting namun tidak ada yang mampu. Mereka terpentak keluar arena. Kecewa, Baru Klinting kemudian perlahan mencabut lidi itu. Seketika keluar semburan air besar dari bekas tancapannya. Semburan makin besar. Penduduk desa panik dan kentongan dipukul sebagai tanda bahaya. Nyai Latung segera naik ke atas lesung. Air bah itu dalam sekejap menggenangi Desa Pathok. Nyai Latung hanya dapat tertegun dalam kebingungan yang teramat sangat.

Dari kejadian itu hanya Nyai Latunglah yang selamat. Ia bertanya-tanya apakah Baru Klinting jelmaan dewa yang murka dengan penduduk desa. Desanya kini berubah menjadi rawa yang luas dan jernih. Akhirnya, Nyai Latung memutuskan tinggal di pinggir rawa tersebut. Ia menamakan desa yang tenggelam itu dengan nama Rawa Pening yang berasal dari genangan air bening yang membentuk rawa-rawa. Makin lama tempat itu makin ramai karena banyak pendatang yang menetap di daerah itu. Di sisi lain, Ki Hajar Salokantara telah percaya bahwa Baro Klinting adalah anaknya sebagai jelmaan dari pusaka sakti yang dimilikinya. Baro Klinting yang berubah wujud menjadi anak manusia itu telah terbebas dari

kutukan. Ia menemui ayahnya di lereng Gunung Telomoyo. Mereka berdua pun pulang menemui Endang Sawitri.

3. Rangkuman wawancara dengan bapak Pandiman (Koordinator Pelestarian Rawa Pening/ Ki Juru Rekso Rawa Pening)

Bapak Pandiman adalah Juru Rekso (Pemelihara) Rawa Pening. Beliau sekaligus menjadi pengurus tempat wisata Bukit Cinta yang beralamat di Kebondowo, Banyubiru, Semarang, Jawa Tengah. Wawancara dilakukan pada tanggal 8 Maret 2019 dengan menggunakan jenis *in-depth interview*. Adapun rangkuman cerita dari hasil wawancara adalah sebagai berikut :

Pada suatu waktu sekitar abad 70 dan 80 SM, ada seorang dewi bernama dewi Ariwulan yang tinggal di desa Aran, sekitar candi Gedong Songo. Dibawah desa ada padepokan yang bernama padepokan Ngasem diasuh oleh Ki Hajar Salokantoro. Dewi Ariwulan ikut menimba ilmu disana, belajar berbagai ilmu kehidupan baik duniawi maupun akhirat. Pada suatu hari desa aran ada hajatan. Dewi Ariwulan pun ikut berkewajiban rewang (membantu gotong royong). Bentuk rewang yang biasa dilakukan dewi Ariwulan seperti rajang motong-motong dan sebagainya. Namun pada waktu itu kebetulan dewi Ariwulan tidak ada pisau. Akhirnya dia membereanikan diri pinjam ke Ki Hajar Salokantoro. Oleh ki Hajar dikasih pisau pusaka. Ki Hajar memberikan wanti-wanti untuk menjaga pisau itu tidak dipangku, namun yang namanya manusia dewi Ariwulan luput saat kelelahan menaruh pisau itu di pangkuanya. Dwi Ariwulan kemudian bilang ke ki Hajar hukuman apapun siap. Mendengar itu ki Hajar bak mendengar

dentuman yang luar biasa, dia terkejut ternyata apa yang dikhawatirkannya terjadi. Ki Hajarkemudian bilang kalau pisau masuk di perut dewi Ariwulan dan akan disusul oleh kehamilan. Sebagai seorang gadis, dewi Ariwulan kaget, dia takut akan menjadi bahan cemoohan orang. Akhirnya di tengah malam itu dewi Ariwulan pergi ke hutan gelap sendirian demi menghindari cacian. Setelah beberapa malam dia merasa capek kelaparan. Dia bertemu kakek tua bernama kakek Ndaru. Melihat dewi Ariwulan yang hamil sendirian dia merasa iba. Dia kemudian menyempatkan diri untuk mencari makanan. Sementara dewi Ariwulan disuruh menunggu dulu di sebuah batu besar bernama watu agung (sekarang menjadi selo agung daerah candi gedong songo). Kakek Ndaru kemudian kembali dengan membawa beberapa buah untuk dewi Ariwulan dan bayi yang dikandungnya. Melihat tempat yang didiami dewi Ariwulan masih berbahaya, kakek Ndaru mengajak dewi Ariwulan ke sebuah gua yang dekat dengan sebuah sendang bernama sendang Rogo Jembangan atau sendang Kali Bening (dekat situs air suci). Dicarikan sendang karena orang lahiran membutuhkan air. Akhirnya dibuatkan gubug di dalam gua. Saat ini situs itu menjadi tempat sembahyang. Setelah beberapa saat tinggal disitu hampir satu tahun, akhirnya Dewi Ariwulan melahirkan. Ketika lahir alangkah terkejutnya yang dilahirkan justru seekor ular. Diiringi oleh hujan lebat badai. Setelah lahir ular tersebut bisa langsung memanjang. Terlebih lagi ular itu bisa *tato jalmo* (berbicara seperti manusia). Dengan menunduk-nundukan kepalanya ular itu bilang kalau dia adalah anaknya. Bertanya siapa bapaknya. Dewi Ariwulan kemudian teringat pesan Ki Hajar Salokantoro sebelum pergi kalau anak itu

menanyakan siapa bapaknya katakan saja akalu bapaknya sedang bertapa di gunung sleker. Dewi Ariwulan kemudian menyampaikan pesan Ki Hajar. Memberi tahu kalau bapaknya bernama Ki Hajar Salokantoro sedang bertapa di gunung sleker. Sebelum pergi dewi Ariwulan memberikan barang sebagai bukti kalau ia adalah anaknya dengan sebuah sumping (hiasan telilnga) dan genta (klinting/lonceng). Tak lupa dewi Ariwulan memberi nama anaknya Baru Klinting. Dipesan baru klinting disuruh lewat pingir jangan lewat perkampungan agar tidak menakuti warga. Dalam perjalananya, Baru Klinting meninggalkan bekas yang menjadi pengingat perjalananya. Adapun beberapa masyarakat yang sempat bertemu dengan Baru Klinting memberi nama tempat kejadian itu sebagai pengingat pertemuan mereka. Berbagai lokasi ini tersebar di berbagai daerah di Ambarawa. Beberapa diantaranya seperti watu seser, bermuasal dari bekas gesekan tubuh ular Baru Klinting dengan batu yang membentuk garis-garis gesekan sisir. Adapula baru klinting dalam perjalananya melewati jalur dalam bumi. Sese kali ia muncul di beberapa tempat dan terkadang turut mengeluarkan air tanah yang kemudian berubah menjadi sumber mata air. Beberapa tempatnya adalah sumber muncul (kini menjadi sumber air dan pemandian muncul), sumber petit (hasil dari mencuat ekor/petit Baru Klinting). Perjalanan ini ternyata memakan waktu yang cukup lama, Baru Klinting tidak kunjung menemukan tempat pertapaan ayahnya di gunung Sleker. Diam-diam Dewi Ariwulan turut memantau perjalanan anaknya itu. Sese kali ia menyanyikan kidung untuk menghibur baru klinting. Walaupun hanya mendengar gema dari kidung ibunya, cukup untuk Baru Klinting merasa tenang dan kembali bersemangat. Singkat

cerita sampailah Baru Klinting ke suatu gunung, diasana ia bertemu dengan seorang kakek, si kakek memperkenalkan dirinya dengan nama kakek Ismoyo. Menurut penjelasan si kakek, gunung yang didatangi Baru Klinting itu ternyata bukan gunung sleker, namun gunung Telomoyo, berasal dari kata telo (ketela), dan Ismoyo, kakek Ismoyo bersemedi sekaligus menjadi juru kunci gunung tersebut. Dalam pertapaanya ia berperinsip sederhana dan nerima, dia hanya akan makan dengan apa yang diberikan tuhan kepadanya seperti ketela yang ada di sekitar pertapaanya. Baru Klinting kemudian dipersilakan untuk beristirahat sambil menimba ilmu disana. Setelah cukup Baru Klinting pamit. Kakek Ismoyo menunjukan letak gunung Sleker dan pertapaan ayahnya dekat dengan gunung merbabu, bergegaslah Baru klinting berangkat.

Akhirnya sampailah Baru Klinting di pertapaan gunung Sleker. Disana ia melihat ada seorang kekek yang sedang duduk dalam posisi bertapa. Seketika Baru Klinting menunduk dan meminta dengan sopan siapa gerangan kakek tersebut. Menanggapi bertapanya kakek itu memperkenalkan dirinya dengan naman Ki Hajar Salokantoro. Berbahagialah Baru Klinting setelah mengetahui ia telah menemukan ayahnya. ia lantas memperkenalkan diri sebagai Baru Klinting anak Endang Sawitri, menunjukan bukti klintingan dan sumping titipan ibunya, dan sembah sungkem ingin mengabdikan kepada ayahnya yang telah lama ia cari. Sayangnya, Ki Hajar tak seketika mau menerima Baru Klinting, ia memberi lagi satu persyaratan sebagai bukti kalau naga ini benar merupakan anaknya. Baru Klinting kemudian disuruh untuk melingkari gunung Sleker. Menyanggupi hal tersebut Baru Klinting langsung merayap jauh memanjangkan tubuhnya



melingkari gunung tersebut. Sayang, panjang baru klinting kurang sejengkal, kepala dan ekornya tidak bisa bertemu seperti persyaratan. Dihantui rasa takut akan kegagalan Baru Klinting tak kehabisan akal, dia menjulurkan lidahnya untuk dapat menggapai ekornya. Melihat hal tersebut Ki Hajar langsung melompat dan memotong lidah Baru Klinting. Potongan lidah itu seketika berubah menjadi sebuah pusaka berwujud mata tombak yang kini dikenal dengan nama tombak Baru Klinting pusakan kerajaan Mataram. Menyesal dengan kecurangan yang dilakukannya, Baru Klinting meminta maaf. Ki Hajar kemudian meminumkan air suci kepada Baru Klinting. Seketika lukanya hilang. Sebagai ganti, Baru Klinting diberikan tugas lagi oleh Ki Hajar untuk bertapa di pertapaan Telomoyo selama 8 Windu agar bisa menjadi wujud manusia yang diinginkannya. Setelah berpamitan bergegaslah Baru Klinting melaksanakan tugas barunya itu.

Di pertapaan Telomoyo Baru Klinting bertapa, lama diam dalam posisi tapa tubuh Baru Klinting melebur dengan berbagai tanaman dan terpendam tanah. Setelah satu windu berjalan, di dekat pertapaan Baru Klinting ada sebuah Kademangan bernama Puser Wening. Kademangan itu hendak ada hajatan *merti desa*, oleh karena itu untuk keperluan perayaan para pemuda desa pergi ke hutan, naik gunung untuk mencari binatang liar untuk dijadikan hidangan pesta. Lama mencari para pemuda itu tidak kunjung mendapatkan hasil buruan. Salah seorang pemuda yang kelelahan duduk di sebuah dahan menancapkan goloknya ke dalam tanah. Alangkah terkejutnya pemuda itu dari tancapan golok keluar darah. Pemuda itu lantas memanggil teman-temannya dan menggali tanah bekas

tancapan. Ternyata dalam tanah itu terdapat badan naga yang tak lain adalah Baru Klinting. Para pemuda itu kemudian beramai-ramai meotong daging Baru Klinting sampai hanya tersisa dada atas sampai kepala. Daging naga itu kemudian dibawa pulang ke kademangan dan menjadi menu utama hidangan perayaan itu. Sang naga pun mati. dari jasad naga Baru Klinting keluar ruh yang kemudian menjelma menjadi anak kecil. Anak kecil itu berumur sekitar 10-12 tahun. Badanya penuh luka dan berbau amis.

Di perayaan *merti desa* Kademangan Puser Wening berlangsung meriah. Semua menikmati hasil tani, daging naga, dan menyelenggarakan berbagai hiburan. Di tengah keramaian itu datang seorang anak yang penuh luka dan berbau amis penjelmaan Baru Klinting. Dia kelelahan, lapar, dan haus setelah berpuasa selama satu windu pertapaanya. Anak itu berkeliling meminta hidangan perayaan dari para warga namun sayang tidak ada yang peduli bahkan mengusir dan mencemooh Baru Klinting. Kecewa dan jenuh Baru Klinting pergi dari tempat pesta. Tak jauh di tepi desa ada seorang nenek-nenek yang sedang menumbuk beras menggunakan lesung. Rumahnya terlihat sederhana apa adanya. Nenek itupun terlihat sendirian melakukan pekerjaan rumahnya. Baru Klinting menghampiri nenek itu. Menunduk sopan, Baru Klinting bertanya adapakah dia boleh meminta sedikit makanan dan minuman untuk menghilangkan lelah dan laparnya. Sang nenek yang melihat Baru Klinting yang sempoyongan dengan kondisi mengenaskan merasa iba, ia bergegas masuk ke dalam rumah mengambil makanan yang ia punya walaupun hanya sekadar nasi dan tempe serta air putih. Baru Klinting langsung makan dengan lahap makanan

pemberian nenek itu. Nenek itu kemudian memperkenalkan dirinya sebagai nenek Rondo. Seusai berterimakasih Baru Klinting berpesan jika bumi Kademangan Puser Wening ini tiba-tiba gempa dan muncul air besar segeralah nenek naik lesung yang ada di depan rumah. Kurang begitu paham apa maksud Baru Klinting sebenarnya nenek Rondo mengiyakan saja. Segera Baru Klinting pamit, mengambil sebilah lidi dan berlari ke arah balai desa Kademangan tempat diadakanya pesta.

Sampai di tengah pesta Baru Klinting berteriak hendak mengadakan sayembara untuk warga. Dia kemudian menancapkan sebuah lidi di tanah. Teriaknya lagi siapapun yang dapat mencabut lidi lanang ini maka dia adalah orang yang sakti mandraguna dan akan Baru Klinting sembah sebanyak tujuh kali. Banyak penantang kuat dengan sombongnya menerima tantangan Baru Klinting namun tidak ada satupun yang bisa mencabut lidi tersebut. Dari tua, muda, yang gagah perkasa sampai demang Puser Wening gagal. Akhirnya Baru Klinting dengan menadah tangan keatas memohon kepada yang kuasa, dia mencabut lidi tersebut. Bumi bergetar. Keluarlah air besar bak bendungan yang bocor. Akhirnya beberapa puluh desa tenggelam . setelah itu dinamakan Rawa Pening. berasal dari bahasa Jawa “Rogo Jiwo Henang Hening Henep”; “pasrah diri, mendekatkan diri dan semujud diri dihadapan gusti”. Baru Klinting juga menjelaskan bahwa lewat kejadian ini ia tidak menanam api dendam tapi menanam kebijaksanaan. Tidak semua masyarakat desa tewas tenggelam , salah satu yang selamat adalah ki Joko Pamelang yang kemudian mencikal bakali desa Mentasan dan membangun tempat peribadatan sebagai tirakat spiritual sebagai

menjembantani komunikasi kita kepada yang maha Kuasa. Dari terbentuknya Rawa Pening ini turut terbentuk daerah-daerah yang menjadi muasal berbagai daerah di Ambarawa seperti desa Nogosaren, desa Muncul, Mengkelang, Tuntang, Gido Pamelang, Ngentasan, Gumuk Brawijaya (bukit Cinta), dan beberapa daerah yang lain. Ki Hajar Salokantoro yang mengetahui kejadian Rawa Pening tersebut, kemudian menemui Baru Klinting, ia kemudian memberikan nama baru Jaka Bandung kepadanya sebagai tanda diterimanya Baru Klinting sebagai anak.

#### 4. Struktur Pembangun Cerita Baru Klinting

Dalam beberapa versi cerita Baru Klinting yang sudah penulis dapatkan, dianalisis kemiripan tokoh, latar, dan nilai moral yang ada untuk direkonstruksi menjadi cerita baku yang akan digunakan dalam perancangan *card game* Paragan. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

##### 1. Tokoh / Karakter Cerita

###### A. Ki Selo Gondang :

Tokoh Tetragonis. Percaya kepada anaknya namun kurang jeli dalam mempertimbangkan bahaya dan keselamatan anaknya, figur pemimpin yang taat dalam mengemban jabatan dan turut menjaga tradisi masyarakat, menjaga hubungan baik pertemanan, menunjung tinggi nilai kehormatan dan tanggung jawab. Secara aktif membantu memberikan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi Endang Sawitri dan Ki Hajar Salokantoro.

B. Nyi Mentik Berstari :

Tokoh Deutragonis. Mencemaskan keselamatan anaknya, menghormati suami, dan melipuri duka anaknya saat dilanda musibah.

C. Endang Sawitri (Dewi Ariwulan) :

Tokoh Protagonis. Taat kepada orang tuanya namun lalai dan polos, setia kepada suami dan sayang kepada anaknya.

D. Ki Hajar Salokantoro :

Tokoh Antagonis. Menjadi sumber konflik yang menimpa Endang Sawitri dan Baru Klinting, merupakan guru (resi) yang disegani orang yang mengenalnya, religius dan mengajarkan untuk taat kepada Tuhan, dilain sisi Ki Hajar Salokantoro juga mendapat peran sebagai orang yang kurang bertanggung jawab. Beliau kurang jelas menjelaskan akibat dari larangan yang dipesankan kepada Endang Sawitri. Mungkin karena beban kehormatan yang dimilikinya, beliau menolak bertanggung jawab secara penuh dan melandaskan alasannya atas kehendak dewata dan alasan metafisik yang susah diterima masyarakat umum. Selanjutnya beliau meninggalkan Endang Sawitri sendirian tanpa menjelaskan situasinya kepada masyarakat desa sekitar yang akibatnya Endang Sawitri mendapat ejekan sampai Ki Selo Gondang menjelaskan situasinya. Beliau juga awalnya tidak menerima naga Baru Klinting sebagai anaknya, terlebih lagi memotong lidahnya karena Baru Klinting dianggap curang dalam menjalankan ujiannya. Dalam versi lain, beliau pada akhirnya dia menyembuhkan luka anaknya itu. Di banyak



versi beliau mendapatkan pusaka baru dari lidah Baru Klinting. Kemungkinan beliau memang berniat memisahkan Baru Klinting dan pusaka bertuah miliknya lewat lidahnya. Setelah menyuruh Baru Klinting bertapa, tidak seperti Endang Sawitri yang setia menjaga Baru Klinting di perjalanannya, Ki Hajar Salokantoro entah mengapa tidak hadir untuk menolong Baru Klinting ketika di potong-potong oleh warga desa.

E. Kakek Ismoyo :

Tokoh Deutragonis. Memberikan Baru Klinting ilmu dan penginapan. Tokoh resi yang religius dan sederhana.

F. Nenek Rondo :

Tokoh Deutragonis. Berempati kepada Baru Klinting atas kemalangan yang dialaminya dan menawarkan perlindungan. Sederhana, religius, dan penuh dengan empati.

G. Kakek Ndaru (kakek pencari kayu):

Tokoh Deutragonis. Berempati kepada Endang Sawitri tanpa berprasangka buruk. Menjadi figur penolong dengan memberikan makan dan membuatkan tempat tinggal untuk Endang Sawitri.

H. Warga desa :

Tokoh Antagonis. Secara tidak langsung menjadi sumber konflik dan tekanan pada pengambilan keputusan tokoh protagonis. Lekat dengan tradisi dan menerapkan sanksi sosial yang keras. Penuh dengan prasangka buruk yang pada akhir cerita mencelakaka mereka sendiri.

Konflik menuju puncaknya ketika mereka sombong terhadap Baru Klinting yang berwujud kurang sempurna.

## 2. Latar Cerita

### A. Latar Tempat

#### 1. Desa Ngasem

Desa Ngasem adalah tempat tinggal Endang Sawitri dan keluarganya. Terletak di kaki Gunung Telomoyo.

#### 2. Padepokan

Padepokan/padepokan Ngasem adalah tempat tinggal Ki Hajar Salokantoro dan asal pusaka bertuah.

#### 3. Desa pengasingan Endang Sawitri / gua / gubuk

Desa ini menjadi tempat konflik Endang Sawitri dan warga desa serta tempat lahirnya Baru Klinting.

#### 4. Hutan

Hutan ini berada di antara padepokan Ki Hajar dan Desa Ngasem. Menjadi tempat Endang Sawitri bertemu dengan kakek Ndaru dan tempat Endang Sawitri beristirahat dalam perjalanan pulang dari padepokan Ki Hajar Salokantoro.

#### 5. Gunung Sleker

Gunung Sleker adalah tempat bertapa Ki Hajar Salokantoro dan tempat terjadinya konflik antara beliau dan Baru Klinting.

#### 6. Pertapaan Telomoyo

Pertapaan Telomoyo adalah tempat Baru Klinting bertemu dengan kakek Ismoyo yang sedang bertapa.

#### 7. Kademangan Puser Wening / Desa Pathok

Kademangan (daerah kekuasaan pemimpin daerah tertentu) ini adalah tempat bertemunya Baru Klinting dan nenek Rondo (rumah nenek Rondo) serta tempat konflik Baru Klinting dengan masyarakat desa yang mengadakan merti desa.

#### 8. Sodo Lawang

Sodo Lawang ini adalah Halaman kademangan Puser Wening. Tempat konflik puncak Baru Klinting dan warga desa. Tempat diadakanya merti desa, sayembara, dan muasal semburan cikal bakal Rawa Pening.

#### 9. Ambarawa

Ambarawa merupakan kecamatan letak Rawa Pening yang masuk kedalam kabupaten Semarang. Baru Klinting dalam perjalananya melalui berbagai daerah di Ambarawa. Adapun beberapa daerah memiliki cikal bakal penamaan yang memiliki sangkut paut dengan legenda Baru Klinting. Diantaranya adalah : Candi Gedung Songo, Sendang Rogo Jembatan, Sendang Kali Bening, Situs air suci, Gunung Sleker, Watu sisik, Kali Tempur (persimpanagan sebuah sungai / delta), Desa Kerep (Gua Maria Kerep), Kali Klegung, Blumbang Petit, Gunung Merbabu, Selo Gombak desa Ndangkel,

Desa Watu Lawang, Watu Tumbuk, Sendang Ariwulan, Umbul Songo, Desa Nogosaren, Desa Muncul, Mengkelang, Tuntang, Gido Pamelang, Ngentasan, Gumuk Brawijaya (bukit Cinta), Rawa Pening.

## B. Latar Waktu

Latar waktu cerita rakyat “Asal-usul Rawa Pening” yaitu terjadi pada tahun delapan saka atau delapan Jawa (sekitar tahun 85 Masehi). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya Prasasti Linggayoni di Bukit Cinta atau Gumuk Brawijaya.

## C. Peraralatan yang digunakan dalam cerita.

### 1. Keris

Pusaka yang dipinjamkan oleh Ki Hajar Salokantoro kepada Endang Sawitri namun menghilang kedalam perut Endang Sawitri setelah ia lalai akan pesan Ki Hajar Salokantoro. Keris ini kelak menjelma menjadi Baru Klinting

### 2. Klintingan dan Sumping

Lonceng kecil (Klintingan) dan hiasan telinga (Sumping) yang dititipkan oleh Ki Hajar Salokantoro kepada Endang Sawitri sebelum pergi bertapa. Bermaksud sebagai tanda bahwa Baru Klinting adalah anaknya kelak ketika pergi menemui Ki Hajar Salokantoro.

### 3. Tombak Baru Klinting

Pusaka jelmaan dari lidah naga Baru Klinting setelah dipotong oleh Ki Hajar Salokantoro

#### 4. Sebatang Lidi

Lidi sakti yang dipakai Baru Klinting untuk dijadikan sayembara sebelum dicabut menjadi Rawa Pening.

#### 5. Lesung

Alat penumbuk beras yang dipakai nenek Rondo di awal pertemuannya dengan Baru Klinting. Lesung ini yang kemudian menyelamatkan nenek Rondo dari luapan air bah cikal Rawa Pening dengan menaikinya sebagai kapal.

### 3. Nilai Moral

#### A. Nilai Religius

Nilai religius yang tercermin pada cerita rakyat Baru Klinting adalah kepasrahan para tokoh terhadap takdir Tuhan atau kehendak dewata. Endang Sawitri dengan ikhlas menerima kehamilannya sebagai bentuk hukuman atas kelalaiannya meskipun dicemooh oleh warga setempat. Endang Sawitri juga tetap menyayangi Baru Klinting sebagai anak walaupun berwujud seekor ular naga. Baru Klinting juga pasrah menerima keadaannya dan senantiasa berusaha untuk menjadi anak yang baik dan berbakti kepada orang tuanya. Tidak menyalahkan keadaan yang menimpanya sebagai salah siapapun namun menerimanya sebagai kehendak dewata. Nilai religius tentang kesadaran takdir juga ditunjukkan oleh kakek Ismoyo dalam pertapaannya. Ki Hajar Salokantoro juga selalu menerima cobaan yang diterimanya dan senantiasa mencari solusi melalui perspektif religius.



Cerita Baru Klinting dalam segi religius mengajarkan tentang hubungan manusia dengan tuhan sebagai pencipta alam semesta. Segala keadaan yang menimpa manusia dalam realitas fisik janganlah dianggap sebagai kesialan dan hasil acak seleksi alam, percaya segala sesuatu adalah milik tuhan, tidak menuntut dan hidup sederhana sesuai dengan tatanan semesta dan takdir yang maha kuasa, selalu berusaha, tunduk dan senantiasa berdoa kepada Tuhan agar memperoleh kehidupan yang tentram.

#### B. Nilai Sosial

Nilai sosial Baru Klinting tercermin dari sikap tolong menolong antar lapisan masyarakat yang ada dalam cerita. Endang Sawitri turut berperan dalam hajatan desa Ngasem. Perilaku menjaga tali silaturahmi juga digambarkan oleh Ki Hajar Salokantoro yang mau meminjamkan keris pusakanya untuk keperluan desa sahabatnya. Masyarakat Kademangan Puser Wening juga bersama-sama mencari hewan buruan untuk acara merti desa.

Nilai kebersamaan dengan mendahulukan kepentingan kolektif dengan bersungguh-sungguh membantu tujuan bersama adalah nilai sosial yang selalu dibawa dalam setiap alur cerita Baru Klinting. Selain itu, sikap selalu mengedepankan kebaikan dan menjaga kehormatan diri sebagai bagian dari masyarakat juga dicontohkan banyak tokoh. Namun, disampaikan juga lewat cerita ini bahwa kelompok masyarakat memiliki pandangan tersendiri mengenai suatu hal. Mereka

ingin menjaga nilai kerukunan dan ketentraman yang mereka miliki. Adakalanya mereka dapat bertindak agresif dalam menjaga nilai-nilai ini. Prasangka buruk, *labeling*, cemoohan dan lain-lain menjadi sanksi sosial untuk menjaga perilaku, moral, dan nilai seorang individu untuk selalu berlaku baik sebagai anggota masyarakat. Sebaliknya, perilaku buruk yang sudah mendarah daging di kelompok masyarakat dapat membawa petaka bagi semua anggotanya tanpa pandang bulu. Menghanyutkan siapapun baik buruk atau baik individu di dalamnya.

### C. Nilai Moral/Etika

Cerita ini mengajarkan nilai moral, budi pekerti, dan etika baik dalam bermasyarakat maupun sebagai seorang individu. Dapat dilihat dari sifat Endang Sawitri yang berbakti dan hormat kepada orang tuanya. Nilai menjaga kehormatan dan tanggung jawab ditunjukkan oleh Ki Selo Gondang dan Ki Hajar Salokantoro. Rasa sayang Nyi Mentik Bestari dan Endang Sawitri terhadap anaknya dalam situasi apapun juga merupakan budi yang penting dijaga. Tanpa ikatan darah sekalipun seorang manusia juga harus bisa menaruh empati dan simpati terhadap orang lain yang membutuhkan seperti yang ditunjukkan kakek Ndaru dan nenek Rondo. Budi Pekerti individu juga ditunjukkan oleh Baru Klinting. Senantiasa tekun, gigih, dan tidak putus asa dalam mengejar tujuan dan menghadapi berbagai ujian yang menimpanya. Ia juga seorang tokoh yang patuh, sayang, dan hormat kepada orang tuanya. Sebagai seorang anak yang memiliki kekuatan sakti dan memiliki garis

keturunan seorang resi dan pemimpin, ia juga menaruh percaya dan hormat pada masyarakat dengan berusaha tetap sopan dan merendah diri. Wujud ularnya dan asal usulnya yang tidak wajar membuatnya dicemooh dan ditakuti masyarakat namun dia tidak menaruh dendam. Hanya ketika warga kemudian memotong-motong tubuhnya, bertingkah sombong, dan tidak mau berbagi barang yang sebelumnya menjadi milik Baru Klinting membuatnya naik pitam dan memutuskan untuk memberi pelajaran keras.

Rowo Pening dapat diartikan sebagai "*Rogo Jiwo Henang Hening Henep*" yang berarti "pasrah diri dalam mewujudkan diri". Menjadi pedoman dalam menempa diri dibutuhkan rasa pasrah. Senantiasa merefleksikan diri dengan nilai-nilai budi pekerti baik untuk menjaga keselarasan dalam hidup. Mengalir tenang dan merendah dalam menerima hak-hak diri sebagai makhluk. Serta ikhlas menerima segala hal, tidak tenggelam dalam keterikatan, merasa cukup, dan syukur dalam menerima segala yang diterimanya. Dalam hidup bermasyarakat juga diajarkan untuk senantiasa merefleksikan setiap keputusan dengan nilai moral dan etika. Senantiasa selalu berfokus pada kebaikan dan jangan menempatkan pendapat kolektif sebagai dasar kalau masih ada kekeliruan didalamnya. Tidak membedakan individu, mengedepankan kebaikan dan toleransi merupakan nilai moral yang dibawa cerita Baru Klinting. Sifat angkuh, sombong, dan tidak menghargai orang lain merupakan contoh sifat yang tidak

terpuji, yang justru membuat kita buta terhadap diri sendiri dan persepsi kita dalam menilai sesuatu.

#### D. Nilai Budaya

Cerita Baru Klinting mengandung banyak nilai budaya praktis dan moril yang bisa diteladani. Dalam cerita digambarkan warga desa melaksanakan *merti desa* sebagai bentuk terimakasih kepada tuhan. Kegiatan ini menganjurkan seluruh elemen masyarakat untuk turut serta bergotong royong membantu persiapan dan pelaksanaan acara. Berkontribusi secara penuh terhadap masyarakat “*sepi ing pamrih rame ing gawe*”; “tanpa pamrih, giat bekerja” dalam menjaga tatanan keselarasan *jagad kecil* (hubungan manusiawi) dan *jagad besar* (alam semesta). Di Kademangan Puser Wening, acara *merti desa* ini dilakukan dengan cara berpesta pora dengan menikmati hasil tani bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa hasil bumi desa selayaknya dinikmati seluruh masyarakat desanya. Kesalahan warga Kademangan Puser Wening adalah terlalu merasa eksklusif dan melupakan nilai berbagi terhadap orang lain. Lupa bahwa hasil tani yang didapatkan mereka merupakan hasil tuhan dan selayaknya menjadi berkat semua makhluk. Kesombongan mereka justru mengingkari niatan dasar acara *merti desa* ini.

Nilai moral tradisional yang dibawa oleh Baru Klinting lekat dengan berbagai filosofi hidup dan budi pekerti masyarakat Jawa. Pandangan utama masyarakat Jawa dalam hal ini adalah pentingnya

nilai kolektivisme, spiritualisme, dan kemanusiaan. Selain itu, orang Jawa juga memiliki pandangan tentang relativisme; pandangan yang memahami kebenaran bukanlah sesuatu yang mutlak. Kebenaran lebih bersifat nisbi, kecuali kebenaran ilahiah. *“bener durung mesti pener, salah durung mesti kalah, becik bisa kuwalik”* artinya benar belum tentu tepat, salah belum tentu kalah, baik dapat terbalik. Penjabaran ringkasnya adalah, setiap kebenaran belum tentu tepat ketika digunakan pada konteks yang berbeda. Sebagai contohnya dalam cerita ini adalah sangat kuatnya perspektif kolektif warga dalam mempengaruhi cara mereka menilai kebenaran seseorang yang justru menjadi bumerang bagi mereka. Seperti bagaimana mereka menuduh Endang Sawitri berbuat zina, menolak Baru Klinting karena berasumsi dapat mengacaukan acara mereka. Ki Hajar Salokantoro juga walaupun melakukan sesuatu yang benar namun beliau lalai mempertimbangkan persepsi masyarakat tentang kondisi Endang Sawitri. Hasilnya Endang Sawitri mendapat cemoohan dan tuduhan yang berat. Terlalu cepat mengambil keputusan dan menilai sesuatu juga merupakan kesalahan yang sering dilakukan remaja. Ada semboyan Jawa *“Ngono neng yo ra ngono”* yang bisa diartikan dalam pengambilan keputusan timbangkan pula nilai kebaikan, kesopanan, dan mengedepankan prasangka baik terlebih dahulu. *“oyo golek benere kepriye tapi golekono becike kepriye”* artinya “jangan mencari benarnya bagaimana tapi cari sebaiknya bagaimana”.



Semboyan Jawa juga ada yang berbunyi “*nguwongke wong*” atau memanusiakan manusia. Melihat manusia dengan nilai kemanusiaan dan relativisme dan meminimalkan prasangka. Nilai humanisme ini salah satunya digambarkan dengan tidak memandang rendah orang dengan status sosial yang rendah. Tidak bersikap *sapa sira sapa ing sun*. Tetap menghormati derajatnya sebagai manusia baik status sosial, bentuk fisik, maupun perbedaan identitas lain seperti perbedaan agama. Begitu juga dengan sesama makhluk tuhan dari hewan, tumbuhan, sampai kekayaan alam. Mengambil dan berbuat secukupnya dan bersikap rendah hati.

Adapun dalam menghadapi konflik, janganlah *rebutan bener*; berebut siapa yang benar. Terlihat dari musyawarah antara Ki Selo Gondang dan Ki Hajar Salokantara. Mereka tidak saling menyalahkan satu sama lain dan menuntut tanggung jawab yang terlalu membeni. Mereka fokus mencari solusi sebaiknya bagaimana, tidak berdebat mencari siapa salah siapa benar. Demikian kuatnya orang Jawa dalam menjaga ketentraman dalam kehidupan pribadi dan masyarakatnya sampai-sampai lebih memilih “mengorbankan” pendapat pribadi daripada *udur* (beradu pendapat) dan bersitegang. Perlu juga dipertimbangkan martabat diri dan rasa malu akan perbuatan salah dan perbuatan diluar norma. Menghindarkan diri dari sifat *ndableg* (tidak tahu malu) yang membuatnya menjadi kehilangan martabat diri. Seringkali konflik kepentingan yang sering dialami para penguasa. Tak

sedikit pula yang menghalalkan segala cara. Beralasan cara kotor yang tidak apa jika tidak diketahui. Membentuk kebenaran mereka sendiri. Memaksakan fakta dan nilai kebenaran mereka melalui kekuatan dan otoritas. Tentu banyak sekali pertimbangan yang mendorong keputusan seseorang. Ada juga ranah individu yang kadang tidak sanggup diraih sembarang orang untuk dibenarkan. Tak ayal dalam menghadapinya, akhirnya berujung pada kekerasan dan tindakan radikal karena jenuh dan gemas setelah sifat *ndableg* ini tidak kunjung hilang.

Konflik akan selalu ada dan mau tak mau harus kita hadapi. Dunia remaja yang terus berubah dan penuh konflik menuntut remaja untuk selalu berusaha berpegang teguh pada nilai-nilai kebaikan yang dimilikinya. Seringkali remaja kehilangan identitasnya karena bingung dalam menghadapi kontradiksi antara idealisme, moral, dan realitas yang mereka hadapi. Banyaknya pertanyaan yang belum terjawab serta rasa takut yang dimilikinya menarik unsur-unsur yang kemudian akan membentuk identitas baru mereka. Diperlukan filter yang sesuai untuk menyaring unsur-unsur ini sekaligus sebagai kontrol moral yang akan menjadi pedoman mereka dalam menghadapi segala situasi. Sebagai *folklore*, Baru Klinting mengajarkan pedoman hidup bersosial dan hak-hak individu yang bisa dihayati remaja.

## B. Hompimpa Games

Dalam perancangan *board game* ini, penulis menjadikan Hompimpa Games sebagai publisher dari *board game* yang akan penulis buat. Berikut ini adalah profil dari Hompimpa Games :

### 1. Profil Hompimpa Games



Gambar 3.2. Logo Hompimpa Games

Hompimpa Games penerbit dan pengembang *board game* dan *card game* yang fokus pada konten Nusantara dan nilai-nilai baik Indonesia. Hompimpa didirikan pada tahun 2015 oleh Erwin J. Skripsiadi. Lalu pada tahun 2017, bergabung Gibran Rakabuming, Kaesang Pangarep, Kevin Yonathan, dan Edward Joesoef. Sebagai *publisher and store*, Hompimpa Games mencoba merealisasikan ide-ide kreatif para *game designer* dan *game developer* agar dapat dinikmati oleh para seluruh lapisan masyarakat.

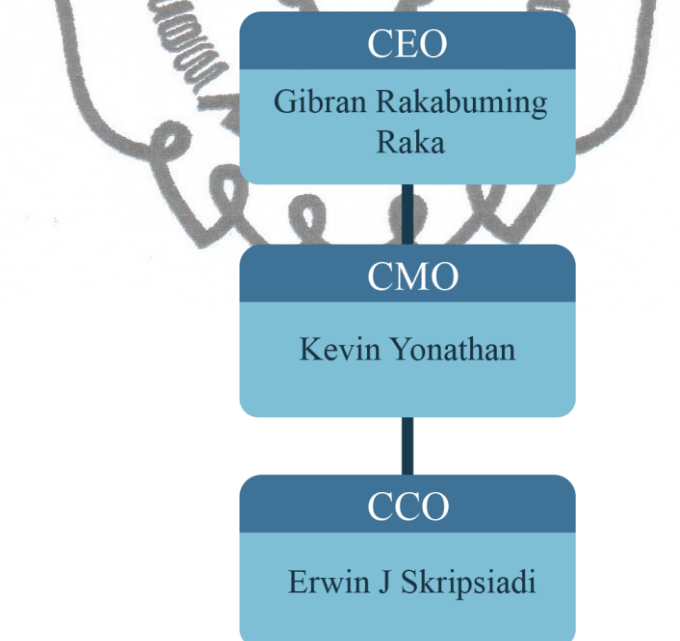
Hompimpa atau hompimpah berasal dari sebuah cara yang lazim dilakukan anak-anak Indonesia untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dalam sebuah permainan. Hompimpa dilakukan dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga pemain. Secara bersama-sama, pemain

mengucapkan kata "hom-pim-pa". Ketika mengucapkan suku kata terakhir 'pa', masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas. Istilah yang berasal dari bahasa Sansekerta tersebut sering diucapkan dengan kalimat lengkap "Hompimpa alaium gambreng" yang berarti "Dari Tuhan Kembali Ke Tuhan, Mari Kita Bermain".

Berdiri sejak Juli 2017, Hompimpa Games terus berusaha menyajikan *board game* maupun *card game* yang sarat akan edukasi dan bisa menjadi sarana yang menyenangkan untuk menyampaikan nilai di dalamnya.

## 2. Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi dari Hompimpa Games.



Bagan 1.2 Struktur Hompimpa Games

### 3. Penerbitan *Board Game*

Untuk *board game* yang akan diterbitkan oleh Hompimpa Games, pihak Hompimpa Games membuka dua kesempatan dalam penerbitan, yaitu sebagai berikut :

#### a. *Internal Design Source*

Hompimpa Games memberikan kebebasan bagi pihaknya atau *game designer* yang mereka miliki untuk dapat melakukan penerbitan *board game* yang telah mereka desain.

#### b. *Open Submit from Outside*

Selain itu, Hompimpa Games juga terbuka untuk menerima adanya pihak luar yang ingin melakukan submit *board game* untuk diterbitkan oleh Hompimpa Games.

### 4. Sistem Royalti

Royalti adalah uang jasa yang dibayarkan oleh orang atau perusahaan atas barang yang diproduksinya kepada orang atau perusahaan yang mempunyai hak paten atas barang tersebut. Royalti yang diberikan oleh pihak Hompimpa Games terhadap perancang *board game* adalah sebesar 8-15% dari total hasil penjual *board game*.

### 5. Distribusi Produk

Produk-produk yang diterbitkan oleh Hompimpa Games akan didistribusikan melalui beberapa aspek distribusi, yaitu :

#### a. *Online Marketplace*

#### b. *Retail Game Store*

- c. *Event Booth*
- d. *Social Media*
- e. *Open Reseller*

6. Promosi yang Dilakukan

Selain menerbitkan *board game* pihak Hompimpa Games juga turut melakukan promosi untuk mempromosikan *board game* tersebut agar dapat dikenal dikalangan masyarakat. Berikut ini adalah beberapa promosi yang turut dilakukan oleh Hompimpa Games, antara lain;

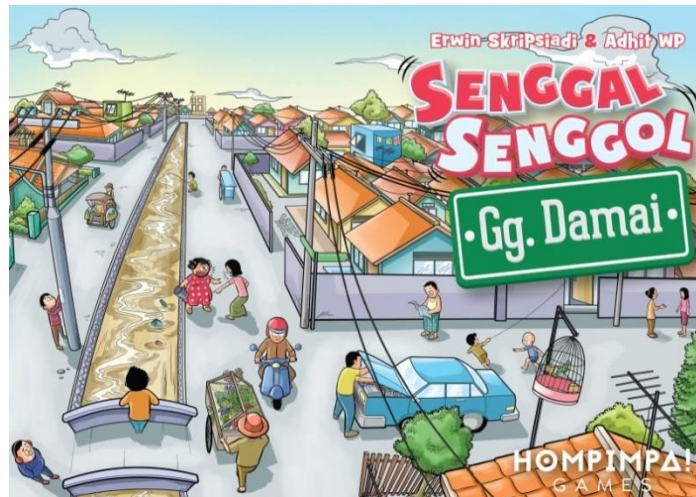
- a. *Social Media Buzz*
- b. *Event*
- c. *Media Visit*

7. Produk Terbitan Hompimpa Games

Hompimpa Games merupakan penerbit *board game* yang terbilang masih sangatlah baru. Produk-produk terbitan dari Hompimpa Games juga masihlah sedikit. Berikut ini adalah beberapa *board game* yang telah dirilis oleh Hompimpa Games, yaitu:

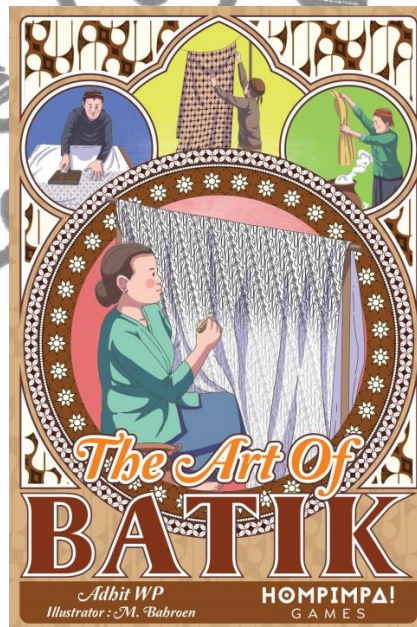


a. Senggal Senggol Gang Damai



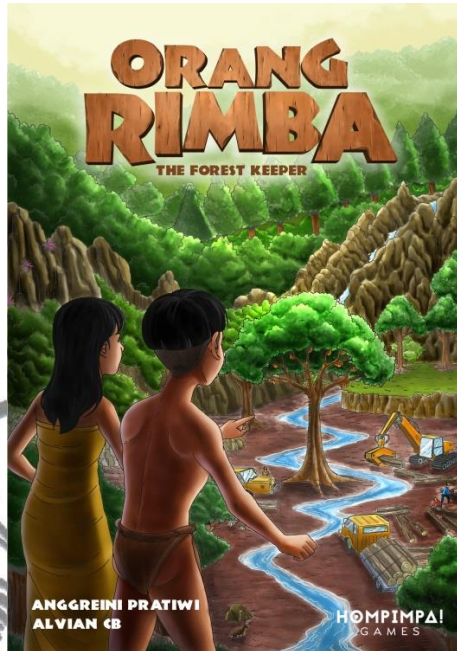
Gambar 3.3. Cover Senggal Senggol Gg. Damai  
(Sumber: <http://hompimpagames.id/senggal-senggol-gang-damai>)

b. The Art of Batik



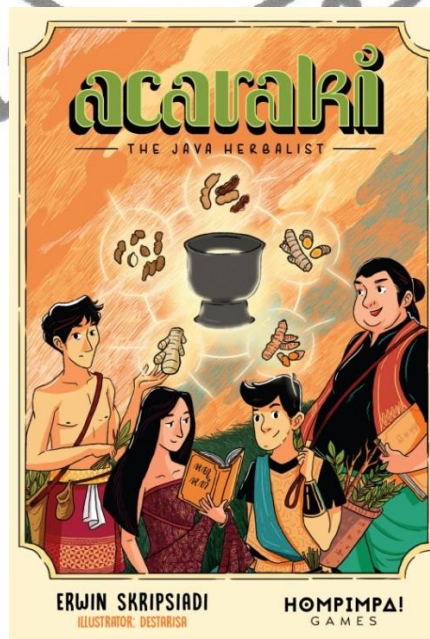
Gambar 3.4. Cover The Art of Batik  
(Sumber: <http://hompimpagames.id/the-art-of-batik>)

c. Orang Rimba, The Forest Keeper



Gambar 3.5. Cover Orang Rimba  
(Sumber: <http://hompimpagames.id/orang-rimba-the-forest-keeper>)

d. Acaraki, The Java Herbalist



Gambar 3.6. Cover Acaraki  
(Sumber: <http://hompimpagames.id/acaraki-the-java-herbalist>)

### C. Segmentasi Pasar

Segmentasi dan *target market* pada konsep perancangan *card game* Paragan ini adalah sebagai berikut :

1. Segmentasi Demografis

- a. Usia : 17-35 tahun
- b. Pendidikan : Perguruan Tinggi sampai dewasa
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- d. Kelas Sosial : Golongan menengah keatas

2. Segmentasi Geografis

Daerah yang menjadi *target market card game* ini adalah untuk wilayah Jawa.

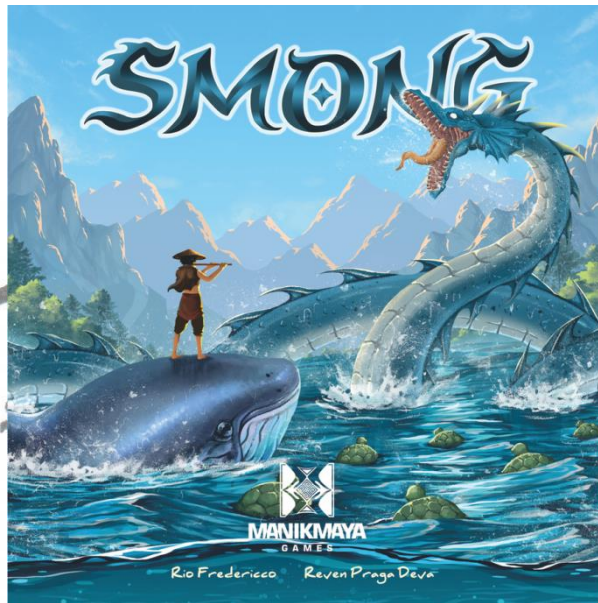
3. Segmentasi Psikografis

Ada beberapa faktor psikologis yang dapat menarik seseorang untuk membeli *card game* ini. Pertama adalah orang yang ingin menggemari *card game* bertemakan cerita. Kedua adalah orang yang menyukai fiksi bertemakan mitologi dan folklore. Ketiga adalah orang yang menyukai adaptasi budaya Indonesia khususnya dalam bentuk permainan papan seperti *card game* dan cerita fiksi dan fantasi. Keempat adalah orang yang senang dan tertarik untuk belajar sejarah berbagai *folklore* Indonesia khususnya Baru Klinting melalui media kontemporer.

## D. Komparator

### 1. Board game “Smong”

#### a. Deskripsi Umum



Gambar 3\_7.. Kemasan *board game* “Smong”  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/4342039/smong>)

Smong diangkat dari sebuah cerita rakyat bernama “Linong dan Smong” dari pulau Simeulue. Ketika diterjang tsunami Aceh tahun 2004, tercatat hanya didapatkan 7 korban jiwa dari 86.000-an penduduk pulau Simeulue. Ternyata kisah Linong dan Smong memerankan peran penting dalam memahami apa yang harus dilakukan saat kejadian tsunami. Kisah simong secara tradisional tersampaikan dalam berbagai *folklore* seperti puisi sampai dongeng sebelum tidur yang turun-temurun disampaikan sadari kecil. Penggalan cerita itu berbunyi *Angga linon ne mali / Uwek suruik sahuli / Maheya mihawali / Fano me singa tinggi / Ede smong kahanne / Turiang da*



*nenekta / Miredem teher ere / Pesan dan nafi na.* Artinya adalah Jika gempa bumi besar / diikuti surutnya air laut / Lekas segera cari / tempat yang lebih tinggi / ini adalah smong / kisah para leluhur / selalu ingat / pesan dan nasihatnya.

Terinspirasi dari kisah tersebut Manikmaya Games membuat *boardgame* dengan nama serupa. Adaptasi Manikmaya menghadirkan Smong sebagai sebuah kisah tentang naga air besar yang menyerang daratan bersama gelombang besar. Dalam adaptasi ini pemain akan berperan sebagai kura-kura yang mencoba menyelamatkan diri dari serangan naga itu dengan berlari ke arah gunung sampai bala bantuan dari Nabang, sang penunggang ikan paus datang dengan suling ajaib yang bisa membuat Smong sang naga air tidur. Setelah Smong tertidur, para pemain akan berlomba-lomba untuk mendorong Smong kembali ke arah laut. Setelah itu, para pemain akan menghitung poin berdasarkan posisi kura-kura di akhir permainan. Smong merupakan salah satu game yang dipamerkan dalam ajang Internationale Spieltage SPIEL yang digelar pada 25-28 Oktober 2018 di kota Essen, Jerman. Melalui kerjasama antara Asosiasi Penggiat Industri Board Game Indonesia (APIBGI) dan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Smong dipamerkan di *booth* bertajuk Archipelageek bersamaan dengan 24 *boardgame* lokal yang lain. Berikut ini adalah data dari *board game* Smong :

Judul	: Smong
Tahun rilis	: 2017
Berat	: 1 kg

Dimensi	: 30 x 30 x 5 cm
Desainer	: Rio Federico
Artis	: Reven Praga Deva
Penerbit	: Manikmaya Games
Mekanis	: <i>Hand Management, Point to Point Movement</i>
Jumlah Pemain	: 2–4 Orang
Waktu Bermain	: 30 menit
Usia	: 10 tahun keatas

b. Komponen

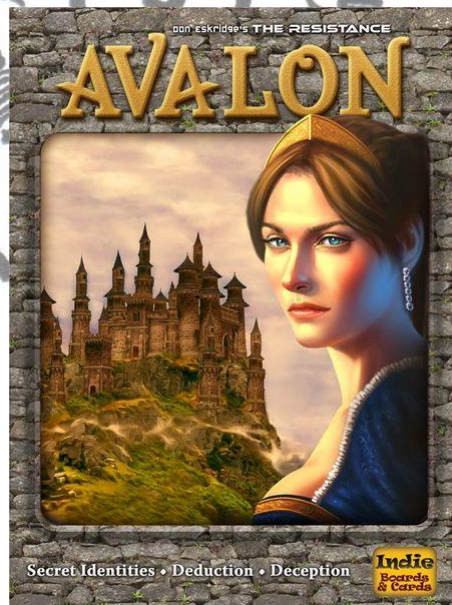
Game yang dapat dimainkan oleh 1-4 pemain ini membutuhkan waktu sekitar 30 menit untuk memainkannya. Satu paket Smong berisi:



Gambar 3.8. Komponen *board game* “Smong”  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/4342040/smong>)



1. 20 *maple* dengan 4 jenis kura-kura sebagai *player maple*,
  2. 1 arena permainan,
  3. 1 kartu *meeple* naga Smong,
  4. 1 kartu *meeple* Linong,
  5. 10 *movement card* Smong untuk pergerakan pemain,
  6. 10 *movement card* Linong untuk pergerakan pemain,
  7. 7 *tile* untuk pergerakan Simong,
  8. 3 kartu *score guide*,
2. Board game “The Resistance : Avalon”
- c. Deskripsi Umum



Gambar 3.9. Kemasan board game “The Resistance : Avalon”  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/1398895/resistance-avalon>)

The Resistance : Avalon dirilis tahun 2012 sebagai bagian dari seri game The Resistance dan sudah memenangkan bergai penghargaan seperti Nominasi Guldbrikken : Best Parlor Game (2018), Pemenang Guldbrikken : Special Jury Prize (2013), Nominasi Golden Geek : Best Party Board Game (2013). Berkisah tentang kemelut antar kekuatan baik dan jahat dalam drama Camelot. Mempertaruhkan masa depan Britania di kastil kepemimpinan raja Arthur dan para kesatria bundar. Raja Arthur menjanjikan kemakmuran dan kejayaan kepada rakyatnya dengan mengedepankan kehormatan dan *chivalry*. Namun tersembunyi diantara para kesatrianya yang tangguh, ada anak buah Modred, lawan bebuyutan Raja Arthur yang menginginkan tahta dan menaruh dendam pada Camelot. Kekuatan jahat ini berjumlah kecil dan tersembunyi namun mereka sangat paham akan pribadi masing-masing penghuni Camelot. Modred bahkan sudah mempengaruhi beberapa ksatria meja bundar kepercayaan Raja Arthur. Merlin, Penyihir kerajaan dan penasihat Raja Arthur mengetahui semua agen kejahatan suruhan Mordred namun dia hanya boleh berbicara dalam teka-teki saja. Permainan penuh prasangka ini mengharuskan Raja Arthur untuk menguji kesetiaan para kesatrianya dalam berbagai misi dengan harapan pengkhianat yang menyusup dalam Camelot dapat ditemukan

The Resistance: Avalon adalah *standalone game*, bisa dimainkan sendiri dan tidak mengharuskan pemain untuk terlebih dahulu bermain seri The Resistance yang lain. Walaupun begitu, Avalon dapat digabungkan dengan seri The Resistance lain untuk permainan yang lebih menegangkan. Keunikan Avalon dari game The Resistance lain adalah ditambahkan peran

Merlin, peran pemain baik yang diberitahu siapa saja pemain jahat Modred di awal permainan. Jika pemain jahat kalah, mereka mendapat kesempatan untuk menebak identitas pemain yang memerankan Merlin. Jika mereka menebak dengan benar, mereka menang. Di kedua kubu Camelot ada karakter dengan kemampuan spesial. Contohnya Percival di sisi baik, mengetahui identitas Merlin dan Morgana di awal permainan namun tidak tahu siapa pemain yang memerankannya. Percival harus memastikan siapa pemain dengan peran Merlin dan melindunginya. Di sisi jahat, Mordred, tidak menampilkan identitasnya sebagai pemain jahat kepada Merlin di awal permainan. Oberon (jahat) tidak menampilkan *allegiance*-nya pada pemain jahat lain pada awal permainan, juga tidak mendapat informasi mengenai siapa pemain jahat lainnya. Morgana (jahat), dapat menipu Percival untuk mengira Morgana adalah Merlin.

Judul : The Resistance : Avalon

Tahun rilis : 2012

Berat : 1 kg

Dimensi : 30 x 30 x 5 cm

Desainer : Don Eskridge

Artis : Luis Francisco, George Patsouras, Nan Sumana, Rafał Szyma

Penerbit : Indie Boards & Cards, Broadway Toys LTD, Devir, Edge Entertainment, Gém Klub Kft. Heidelberger Spieleverlag, Hobby Japan, Kaissa Chess & Games, Korea Boardgames co., Ltd.,

Lanlalen, Portal Games, Raven Distribution,  
Wargames Club Publishing

Mekanis : *Memory, Partnerships, Simultaneous Action  
Selection, Variable Player Powers, Voting*

Jumlah Pemain : 5-10 Orang

Waktu Bermain : 30 menit

Usia : 13+ tahun keatas

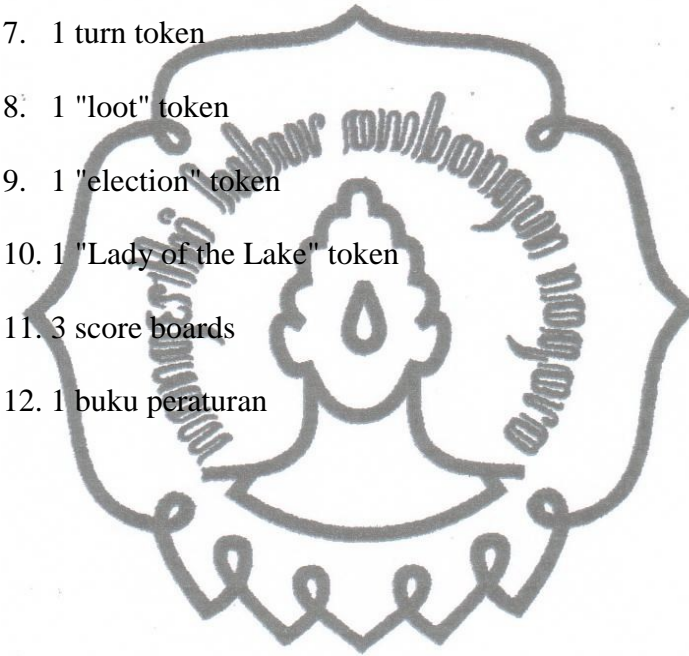
d. Komponen

Game yang dapat dimainkan oleh 5-10 pemain ini membutuhkan rata-rata waktu sekitar 30 menit untuk memainkannya. Satu paket Candrageni berisi:



Gambar 4.1. Komponen card game “The Resistance : Avalon”  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/3253002/resistance-avalon/>)

1. 14 character cards
2. 10 quests (5 success, 5 fails) cards
3. 2 loyalty cards
4. 5 team tokens
5. 20 voting tokens (10 approved, 10 rejected)
6. 5 scoring tokens
7. 1 turn token
8. 1 "loot" token
9. 1 "election" token
10. 1 "Lady of the Lake" token
11. 3 score boards
12. 1 buku peraturan





## E. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) merupakan alat identifikasi untuk merumuskan strategi produk agar lebih terarah melalui berbagai faktor. Analisis ini bertujuan untuk menentukan faktor-faktor yang dapat menjadi fokus dalam pengembangan karya agar nilai lebih yang dimiliki karya dapat ditonjolkan baik dalam pengembangan maupun dalam pemasarannya melalui *USP* (*Unit Selling Proposition*). Analisis ini dibagi dalam faktor internal : kekuatan (*strength*) dan kesempatan (*opportunities*), dan faktor eksternal : kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*).

Dalam hal ini analisa SWOT diterapkan sebagai perbandingan *card game* Paragan dengan kompetitornya berkaitan dengan nilai *folklore* yang dibawanya, *gameplay*, presentasi *visual*, dan faktor lain untuk mengetahui peluang utama dalam pembuatannya. Tabel berikut ini memuat analisa SWOT dari *card game* Paragan bertemakan *folklore* lokal Indonesia Baru Klinting dengan kompetitornya, yaitu “Smong” dan “The Resistance : Avalon”



Tabel analisis SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threat*)

Analisa SWOT	<i>Card game “Paragan”</i>	<i>Card game “Smong”</i>	<i>Card game “The Resistance : Avalon”</i>
<i>Strength</i> (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengangkat tema folklore yang populer Baru Klinting dengan balutan fiksi ilmiah sebagai pengantar ceritanya.</li> <li>2. Berorientasi terhadap penyampaian melalui nilai-nilai moral dan petuah tradisional yang tersirat dalam cerita kepemimpinan.</li> <li>3. Ilustrasi yang akan dibuat bernuansa tradisional namun diadaptasikan dalam gaya fiksi ilmiah sesuai dengan tema cerita. <i>Color tone</i> juga dibuat menggunakan warna-warna <i>vivid</i> dan kekinian untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengangkat tema dengan nilai sederhana namun praktikal untuk masyarakat modern walaupun memiliki sejarah dan tradisi sangat kental di masyarakat asalnya.</li> <li>2. <i>designer</i> dan <i>publisher</i> dari <i>card game</i> ini mempunyai nama yang lumayan besar di industri <i>boardgame</i>.</li> <li>3. Kartu menggunakan media warna yang cerah dan mudah diterima semua umur.</li> <li>4. Menggunakan <i>gameplay</i> yang matang dan sederhana mencakup representasi alur dna</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengangkat tema cerita <i>King Arthur and the Round Table</i> yang sudah sangat populer secara global.</li> <li>2. Berasal dari seri game <i>The Resistance</i> yang sudah populer dan sukses sebelumnya.</li> <li>3. Menggunakan <i>gameplay</i> dengan mekanik yang <i>simple</i> dengan sedikit teks dan narasi namun tetap menantang.</li> <li>4. Memiliki nilai <i>replayability</i> yang menitik beratkan pada pergantian pemain dan</li> </ol>

	<p>menyesuaikan selera remaja.</p> <p>4. <i>Layout</i> akan dibuat rapi, seimbang dengan gambar. dan sesuai dengan tema visual. Dibuat berorientasi naratif dengan mengadaptasi <i>layout</i> panel komik agar pemain lebih nyaman menyesuaikan diri dengan cerita.</p>	<p>hikmah cerita rakyat yang dibawanya.</p> <p>5. Minimnya penggunaan tulisan dan narasi untuk mendukung <i>gameplay</i> yang <i>simple</i>. serta Memiliki tantangan yang cukup untuk mengetes nyali pemain.</p>	<p>kombinasi kooperatifnya sehingga tidak terlalu bergantung pada variasi <i>gameplay</i>.</p> <p>5. Memiliki <i>gameplay</i> yang bisa digabungkan oleh seri The Resistance yang lain. Serta memiliki <i>gimmick</i> mudahnya <i>retheme</i> dengan setting cerita lain.</p> <p>6. Memiliki komponen yang sedikit sehingga pemain tidak merasakan kebingungan.</p>
Weaknesses (Kelemahan)	<p>1. <i>Gameplay</i> yang dipakai masih terlalu bergantung pada narasi cerita sehingga nilai strategis yang dibutuhkan mungkin kurang menantang untuk beberapa kalangan. Nilai</p>	<p>1. Gaya gambar dan warna yang mainstream dan kurang memiliki ciri khas.</p> <p>2. <i>Gameplay</i> terkesan terlalu simple dan repetitif.</p> <p>3. Masih tersisa banyak nilai</p>	<p>1. Ilustrasi pada kartu menggunakan gaya sudah cukup lama walaupun populer dalam industri <i>board game</i> fantasi.</p> <p>2. Warna yang cenderung gelap</p>

	<p>kooperatif yang dipakai juga.</p> <p>2. Kurangnya penggambaran cerita Baru Klinting dalam versi legenda yang menjadi cikal bakal berbagai tempat di Ambarawa. Paragan justru lebih berfokus pada penggambaran legenda Baru Klinting yang bertemakan sosial politik.</p> <p>3. Kurangnya kualitas bahan yang dipakai dalam produksi.</p>	<p>kearifan dan keunikan tradisional yang seharusnya masih bisa dimasukan.</p>	<p>dengan karakter desain yang masih biasa.</p> <p>3. Mekanisme <i>bluffing</i> yang susah diprediksi keseimbangannya dan membutuhkan tenaga psikologis ekstra.</p>
Opportunities (Peluang)	<p>1. Jarang ditemukan <i>card game</i> yang mengadaptasi cerita rakyat khususnya Baru Klinting melalui perspektif yang berbeda.</p> <p>2. Berpotensi untuk diadaptasikan dalam media lain seperti komik sebagai IP (<i>Intellectual Property</i>) melalui</p>	<p>1. Memiliki identitas produk yang menarik karena mengangkat cerita yang jarang diketahui.</p> <p>2. Memiliki nilai edukasi yang universal sehingga mudah diterima pasar global.</p> <p>3. <i>Publisher</i> sudah terkenal di industri <i>boardgame</i> lokal sehingga pemasaran dan</p>	<p>1. Nilai kombinasi dan <i>brand</i> yang sudah terkenal di ranah global.</p> <p>2. Secara universal dapat dimainkan banyak orang dan relatif mudah dalam memahami aturan permainannya.</p> <p>3. Memiliki premis cerita yang</p>

	<p>segi ceritanya.</p> <p>3. Menjadi alternatif <i>card game</i> lokal bertemakan <i>folklore</i> yang saat ini masih jarang dijumpai.</p>	<p>publikasi mudah.</p>	<p>sudah populer sehingga pemain baru mudah menyukai dan menyesuaikan diri dengan tema permainan.</p>
<p><i>Threat</i> (Ancaman)</p>	<p>1. Semakin banyak bermunculan <i>card game</i> bertemakan serupa yang mempunyai <i>gameplay</i> yang lebih menarik dan sederhana.</p> <p>2. Berkemungkinan agak sulitnya adaptasi pemain yang masih sangat awam terhadap cerita Baru Klinting, adaptasinya, dan tradisi Jawa secara keseluruhan.</p>	<p>1. Karena dipasarkan dengan standard internasional maka kualitas bahan dan permainan juga dinilai dengan standard yang tinggi pula.</p> <p>2. Persaingan dengan tema sejenis di kancah internasional yang cukup berat.</p>	<p>1. Banyaknya game dengan mekanisme sejenis yang sekarang lebih populer seperti game <i>werewolf</i>. Dalam memainkan <i>werewolf</i> dewasa ini terkadang tidak membutuhkan kartu khusus tapi bisa menggunakan kartu lain seperti <i>playing card</i> dan <i>uno</i>, hanya mekanismenya saja yang dipakai sehingga.</p>

Tabel 1.1. Analisis SWOT

## F. Hasil Analisis, USP, dan Positioning

### 1. Hasil analisis

Dari analisis SWOT, didapatkan *strenght* (kekuatan) dari *card game* Paragan adalah konsep ceritanya yang mengangkat tema *folklore* yang kuat berlatarkan fantasi modern. Penggunaan *folklore* dalam adaptasi cerita Baru Klenting Paragan digunakan secara lebih luas dengan memasukkan nilai-nilai moral dan filsafat kedaerahan Jawa. *Folklore* Jawa sendiri merupakan keunikan tersendiri yang jarang ditemukan di media bernuansa *geeky*. Apabila dapat dieksekusi dengan baik hal ini dapat menjadi nilai tambah yang kuat. Tentu saja dibutuhkan visual yang juga mendukung tema *folklore* Jawa yang diangkat. Paragan juga mencoba mengembangkan visual fantasi modern bernuansa tradisional yang unik dan bisa menonjol.

Adapun *weakness* (kelemahan) dari *card game* Paragan adalah pada *gameplay*, penyampaian cerita dan pengetahuan umum yang dibutuhkan kepada pemain yang masih awam dengan cerita Baru Klenting dan *folklore* Jawa. Keseimbangan antara cerita yang ingin dipakai dan *Gameplay* yang mendukungnya masih belum cukup sesuai bila menargetkan masyarakat Jawa yang kebanyakan masih awam dengan *tabletop game*. *Gameplay* yang diusung akan lebih mudah jika berkonsep *RPG* yang memiliki sistem yang lebih kompleks, bebas, dan fleksibel. Namun dengan pertimbangan *target market* maka diputuskan untuk menggunakan *mechanic* yang lebih *casual* dan sederhana walaupun mengurangi potensi cerita yang dipakai. Selain itu, *culture gap* juga

menjadi rintangan karena terbatasnya interpretasi *folklore* Jawa yang bisa dimasukan sebagai bekal. Pengambilan keputusan pemain berkemungkinan tidak sesuai dengan prediksi mengingat moral budaya pemain dapat berbeda. Hal ini bisa diatasi dengan membuat pemain dengan budaya berbeda bisa menilai dengan lebih bebas dengan kompensasi membuat beberapa pilihan menjadi lebih liberal.

*Oportunity* (peluang) dari Paragan adalah berpotensi untuk diadaptasikan kedalam media lain. Peluang ini dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kembali Paragan melalui media yang lebih umum seperti komik, animasi, *concept art* dan lainnya. Hal ini juga dapat memberikan gambaran lebih tentang *world building* dari cerita Paragan dan nilai moral dari *folklore* Jawa yang dipakai kepada para pemain yang masih awam. Sebagai *intelctual property*, Paragan dirancang agar memiliki kesan yang baru dan layak untuk diikuti ceritanya. Didukung dengan media lain yang dapat saling membangun baik dalam segi identitas *IP* nya sendiri maupun nilai ekspansif *world building* yang dimilikinya.

*Threat* (ancaman) dari Paragan diantaranya adalah dari segi *gameplay*, *mechanic* yang *casual* jika tidak memiliki cukup keunikan dan kekurangan nilai *fun*, maka berkemungkinan besar untuk tersaingi produk lain. Dari keunikan dan tingkat keseruan *gameplay* inilah sebuah *game* dapat berkesan di hati pemain. Ancaman lain adalah nilai *world building* yang dibawa Paragan sebagai *IP*. Secara objektif, konsep cerita yang dibawa paragan masih belum cukup untuk bisa dikatakan unik. Ditambah lagi tema yang serius kurang diminati khususnya bila melihat dari selera



*target market* sekarang. Banyak konsep cerita dan *world building* dari IP lain yang lebih matang dan menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan formula yang tepat agar Paragan dapat bersaing dengan pesaing lain dalam segi *gameplay* dan *world building* baik sebagai *tabletop game* maupun *intellectual property*.

## 2. (USP) Unique Selling Proposition

Setiap produk pada dasarnya memiliki keunikan tersendiri yang dirancang sedemikian rupa agar memiliki nilai unggul untuk menarik minat konsumen membeli produk tersebut. *Unique Selling Proposition* (USP) merupakan strategi kreatif dalam teknik penjualan dengan memunculkan keunikan suatu produk yang kemungkinan tidak dimiliki oleh pesaing lainnya.

Keunikan yang dimiliki *card game* “Paragan” ini adalah pengemasan *folklore* tradisional Baru Klenting ke dalam cerita original dengan *setting* fantasi modern. Tema tentang *folklore* khususnya cerita rakyat merupakan tema yang cukup lazim ditemukan di industri *card game* Indonesia. Walaupun tema ini sudah sering diangkat namun kebanyakan masih disajikan dalam tema tradisional. Pasarnya pun ditujukan untuk semua kalangan dengan didominasi oleh anak-anak dan menggunakan gaya visual yang *colorful* dan *cartoony*. Paragan menggabungkan cerita Baru Klenting dan cerita original yang bertemakan masa pencarian identitas yang penuh konflik yang ditujukan untuk kalangan remaja sampai dewasa. Ditunjang dengan gaya ilustrasi detail menggambarkan dunia fantasi modern bernuansa dewasa. Selain itu, Paragan dirancang

untuk dapat diadaptasikan kedalam media lain seperti komik agar pemain dapat lebih menikmati cerita dan *setting* dunia yang ada secara lebih mendetail.

### 3. *Positioning*

*Positioning* merupakan upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan atau merk untuk mendapatkan posisi terbaik dan melekat dibenak konsumen. Posisi yang kuat dan mampu melekat di benak konsumen akan banyak berperan untuk dapat menarik hati konsumen membeli produk. Selain itu, produk dengan *positioning* yang baik berpeluang besar untuk diingat oleh konsumen, direkomendasikan kepada calon konsumen lain, dan terbukanya jalur komunikasi yang berguna untuk mendapatkan feedback dan memberikan layanan *after sales* untuk menjaga kualitas produk dan kepercayaan konsumen.

Strategi *positioning card game* “Paragan” adalah memposisikannya sebagai *card game* yang akan mengajak pemain untuk menikmati *folklore* Baru Klinting dengan pengalaman yang unik dan *relatable* dengan kehidupan mereka.