

BAB 1.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya serta segala warisannya. Dari ujung barat hingga ujung timur, terbentang banyak sekali jenis keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia. Dengan banyaknya suku dan budaya maka banyak pula warisan yang dimiliki. Keanekaragaman budaya inilah yang menjadi identitas bangsa Indonesia.

“Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) memiliki keberagaman dalam kehidupan masyarakatnya. Keberagaman timbul karena banyak perbedaan seperti suku bangsa, ras, agama, keyakinan, ideologi politik, sosial budaya, ekonomi dan lainnya.” (Arum Sutrisni Putri, 2020, www.kompas.com). Wayang merupakan salah satu dari warisan budaya di Indonesia yang sarat akan nilai-nilai luhur. Cerita di dalam pewayangan sarat akan makna moral dan petuah yang diselipkan guna mengajarkan nilai-nilai kehidupan kepada para penikmatnya. Budaya semacam ini perlu dilestarikan, karena apabila tidak, dapat terlupakan atau bahkan dapat tergantikan.

Sebagai generasi yang nantinya menjadi penerus dalam kehidupan berbangsa, para remaja-lah yang nantinya akan mengambil bagian besar dalam melestarikan suatu budaya. Namun remaja di era sekarang memiliki kecenderungan lebih tertarik dengan budaya luar yang memiliki kesan lebih modern, sehingga keberadaan budaya-budaya lokal mulai tergeser. “... Sedangkan budaya adalah cara hidup yang berkembang bersama pada sekelompok orang dengan cara turun-temurun dari generasi ke generasi. Namun jika melihat kondisi generasi bangsa saat ini sangat miris karena mulai menurunnya rasa kecintaan dan keinginan untuk memajukan serta melestarikan seni dan budaya daerah sebagai warisan leluhur.” (Lisa Anggraeni, 2019, citraalam.id)

Dengan pentingnya peran remaja dalam menjaga kelestarian budaya, maka butuh ditemukannya suatu cara yang dapat memunculkan ketertarikan remaja terhadap warisan budaya. Dengan demikian, apabila generasi muda sudah menggemari budaya tersebut maka dengan otomatis akan terjagalah kelestarian dari kebudayaan tersebut. Minat seseorang terhadap sesuatu tentunya dipengaruhi dengan pola pemikiran dari orang tersebut, dan pola pemikiran dari seseorang dipengaruhi pula dengan kegiatan yang biasa ia lakukan.

Pada bulan Maret 2020, Indonesia terdampak oleh pandemi *Covid-19* yang membuat masyarakat Indonesia harus mengikuti protokol kesehatan yang ada, termasuk juga karantina di rumah masing-masing. Banyak masyarakat terutama anak-anak hingga remaja yang

mengeluhkan tentang kejenuhan yang ada. Dalam hal ini perancang mendapat sebuah ide untuk memunculkan solusi dari permasalahan yang ada yakni sebuah permainan kartu berbasis *RPG* (*Role Played Game*) / berdasarkan peran tiap kartu, yang bisa dimainkan bersama keluarga. Permainan tersebut bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan dari anak-anak dan remaja.

Dari dua latar belakang diatas perancang ingin menciptakan sebuah permainan kartu dengan karakternya berupa tokoh-tokoh pewayangan. Permainan ini juga memiliki mekanisme bermain yang dibuat sebagaimana menyerupai cerita pewayangan ada, terkait tokoh, senjata, jimat, dan sebagainya. Permainan kartu ini diperkirakan akan mampu dimainkan 2-4 orang dengan sistem saling berlawanan. Sistematika permainan kartu ini juga akan dipikirkan tentang kapabilitas untuk dimainkan secara *offline* (dengan kartu fisik) maupun *online* (berbasis aplikasi), dengan maksud untuk menghilangkan kejenuhan pemain dalam anggota rumah, dan juga mampu menghilangkan kejenuhan pemain yang terbatas jarak dimasa pandemi ini. Sistematika dari permainan kartu ini juga diharapkan mampu melatih ingatan pemain dan juga logika dasar matematis, terkait perhitungan jumlah *damage* (serangan), *health* (darah), dan juga efek kartu.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Kebudayaan Indonesia yakni cerita dan tokoh pewayangan mulai hilang keberadaannya di masyarakat.
- 1.2.2 Remaja dan anak-anak di Indonesia banyak yang belum mengetahui tentang tokoh dalam cerita pewayangan, sehingga sedikit dari mereka yang tertarik.
- 1.2.3 Remaja dan anak-anak mengeluhkan tentang kejenuhan saat melakukan karantina di rumah.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada diatas, perancang membuat sebuah batasan masalah supaya perancangan dapat dilakukan sesuai fokus permasalahan.

- 1.3.1 Penelitian ini dibatasi dengan tokoh pewayangan dari seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang di Pulau Jawa dan Bali yang mana terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu.
- 1.3.2 Perancangan dibatasi terkait oleh perancangan visual pada elemen permainan kartu.
- 1.3.3 Perancangan yang dibuat dibatasi dengan target sasaran usia 15-25 tahun.

1.4 **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana cara memunculkan minat remaja pada tokoh pewayangan melalui media permainan kartu?
- 1.4.2 Bagaimana strategi kreatif yang tepat untuk memberikan edukasi tentang tokoh dalam cerita pewayangan bagi remaja dan anak-anak?

1.5 **Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat permainan kartu yang dapat memunculkan kembali minat para generasi muda mempelajari tokoh dalam cerita pewayangan, agar mereka tertarik pada isi dari cerita pewayangan itu sendiri, sehingga kebudayaan itu bisa terus lestari karena generasi muda lah yang kelak akan meneruskan kebudayaan ini kepada generasi selanjutnya.

1.6 **Manfaat Perancangan**

- 1.6.1 Bagi generasi muda Indonesia, agar mampu melahirkan sikap bangga terhadap cerita dan kebudayaan dari bangsanya sendiri.
- 1.6.2 Bagi negara, mampu melestarikan kebudayaan yang memiliki potensi kepunahan apabila tidak didukung oleh generasi-generasi mudanya.

1.7 **Metode Perancangan**

Dalam perancangan ini, metode perancangan dipertimbangkan melalui 5W1H yang ada dan dilakukan dengan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* adalah sebuah metode pemecahan masalah dengan mencari solusinya. *Design Thinking* memperhatikan terkait kebutuhan pengguna, menyimpulkan masalah yang dihadapi, juga memerlukan pemikiran secara bertahap. Ada 5 tahapan dalam proses *Design Thinking*, yakni empati, definisi, ide, *protoyping*, dan percobaan. Ke-lima tahapan ini nantinya akan dilaksanakan di dalam perancangan permainan kartu ini.

Dalam sebuah perancangan, 5W1H merupakan metode untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk perancangan apa yang akan dibuat. Metode 5W1H diperkenalkan oleh Harol D. Lasswell untuk mengetahui pokok permasalahan dan untuk menemukan solusi dari sebuah permasalahan sesuai target sasarannya. Metode ini kemudian menjadi dasar

dalam pembuatan perancangan permainan kartu berdasarkan tokoh pewayangan bagi remaja usia 15-25 tahun ini.

- *What* (Apa) : Permainan Kartu Berdasarkan Tokoh Pewayangan
- *Why* (Kenapa) : Jaman sekarang banyak anak-anak dan remaja yang melupakan warisan kebudayaan, salah satunya adalah wayang.
- *When* (Kapan) : Pada saat para remaja dan anak-anak memiliki waktu luang atau pada saat mereka sedang melakukan kegiatan belajar dan mengajar.
- *Who* (Siapa) : Remaja dan anak-anak usia 15 – 25 tahun.
- *Where* (Dimana) : Permainan ini dapat dimainkan di rumah maupun di sekolah.
- *How* (Bagaimana) : Dengan menciptakan sebuah permainan kartu dengan karakter pewayangan yang dapat dimainkan di manapun.

Berikut adalah penjabaran mengenai isi dari masing-masing pokok pembahasan metode 5W1H.

1.7.1 *What* (Apa)

Secara umum permainan kartu dibagi menjadi dua kategori permainan yaitu: permainan kartu yang tidak dapat dikoleksi (*Non-collection card game*) dan permainan kartu yang dapat dikoleksi (*Collection card game*). *Non-collection card game*, maksudnya adalah permainan kartu yang tidak memungkinkan para pemainnya untuk menyusun tumpukan kartu dengan koleksi kartunya sendiri sesuai apa yang diinginkan. Satu set *deck* dalam permainan kartu jenis ini adalah aturan baku yang tidak bisa ditambahkan maupun dikurangi tanpa ada peraturan yang mendasarinya. Satu tumpukan kartu tersebut dapat dimainkan oleh satu atau dua atau bahkan lebih secara bersama-sama. Sedangkan *collection card game* merupakan jenis permainan kartu yang kartu-kartunya dijual secara terpisah. Para pemain dapat mengatur *deck* mereka masing-masing sesuai keinginan mereka sendiri. Dalam perancangan ini perancang ingin membuat permainan kartu berjenis *collection card game*.

Menurut perancang, permainan kartu adalah media yang efisien dalam perihal edukasi. Jean Piaget, yang meninjau perkembangan kognitif manusia, menganggap bahwa bermain bukan hanya menunjukkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif itu sendiri. Pada saat bermain, anak tidak mempelajari sesuatu yang baru, namun mereka belajar mempratikkan dan mengkonsolidasikan sesuatu yang baru mereka peroleh.

1.7.2 *Why* (Kenapa)

Perancang mengutip kesimpulan dari hasil seminarnya yang berjudul “Analisa Minat Remaja Pada Cerita Pewayangan” yang mengatakan bahwa para remaja tidak terlalu tertarik akan cerita pewayangan disebabkan karena di dalam kebiasaan dan pola hidup para remaja, tidak terbiasa berdampingan dengan adanya cerita pewayangan.

Media cerita pewayangan yang paling sering mereka akses hanyalah lewat pelajaran di sekolah, yang mana sebenarnya mereka mudah dalam mengakses cerita pewayangan dalam berbagai media lain, hanya saja karena tidak adanya ketertarikan yang lebih, maka tidak ada juga usaha lebih untuk mengaksesnya.

Maka untuk memunculkan ketertarikan hingga dapat memunculkan usaha untuk mengaksesnya, cerita pewayangan haruslah dimasukkan terlebih dahulu melalui kebiasaan yang sudah mereka jalani. Setelah ketertarikan mereka sudah semakin mendalam, barulah mereka akan mengakses cerita pewayangan itu dengan sendirinya.

Dalam seminar Wayang dan Generasi Muda yang berlangsung di Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri, pemerhati kebudayaan, Indra Tranggono mengatakan bahwa selain minimnya dukungan dari negara, kreasi dan inovasi wayang untuk mendekati wayang ke publik lewat kreator wayang juga masih sangat rendah. Oleh karena itu, inovasi dan kreasi wayang sangat dibutuhkan agar wayang tidak ditinggal penonton serta perlu adanya regenerasi penonton wayang. “Jika tidak maka wayang kehilangan *stakeholder*,” tegasnya. (Gusti, 2013)

1.7.3 *When* (Kapan)

Didapatkan data bahwa remaja usia 15-25 tahun memiliki kecenderungan untuk berkumpul dan bermain, maka dari ini perancang menggunakan media permainan kartu ini agar bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun. Berhubungan dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat pula dimainkan di rumah bersama anggota keluarga.

Dalam penyebarannya pula, perancang juga menggunakan sekolah sebagai media penyebaran permainan kartu ini. Dengan kemampuannya dalam mengedukasi perihal tokoh pewayangan, diharapkan permainan ini dapat menjadi sarana yang baik bagi sekolah untuk dapat mengajarkan tentang sejarah dan kebudayaan bagi siswa sekolahnya.

1.7.4 *Who* (Siapa)

Target merupakan remaja berusia 15 – 25 tahun karena remaja pada usia tersebut memiliki kecenderungan untuk berkumpul, sehingga permainan kartu beserta cerita pewayangan didalamnya mampu dengan mudah tersebar luas. Remaja dengan usia 15 –

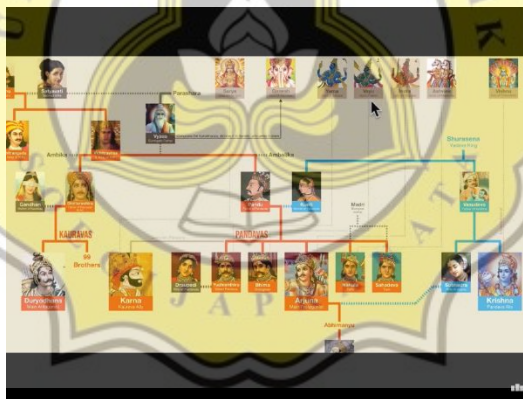
25 tahun juga telah memiliki pemikiran kognitis terkait sistematika permainan kartu (*RPG*) sehingga dapat mudah untuk memainkannya.

1.7.5 *Where* (Dimana)

Permainain kartu ini dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun, terlebih didalam rumah supaya dapat menjadi sarana keluarga dalam berinteraksi juga dapat menjadi pengisi waktu luang bersama keluarga. Permainan ini juga akan ditempatkan di beberapa sekolah guna menjadi sarana edukasi terkait sejarah dan kebudayaan.

1.7.6 *How* (Bagaimana)

Perancang melakukan riset melalui observasi terhadap cerita pewayangan yang ada, salah satunya adalah lakon Ramayana. Disana terdapat banyak tokoh yang juga memeiliki latar belakang masing-masing dan punya ceritanya tersendiri, seperti Sri Rama, Dewi Shinta, Rahwana, Hanoman, Anggada, dll. Tokoh-tokoh tersebut dapat dikulik dan dikaji melalui pendekatan game kartu terkait kemampuannya, senjatanya, hingga mantra yang sering digunakannya. Deskripsi pada kartu juga dapat dicocokkan dengan latar belakang dari tiap tokoh.



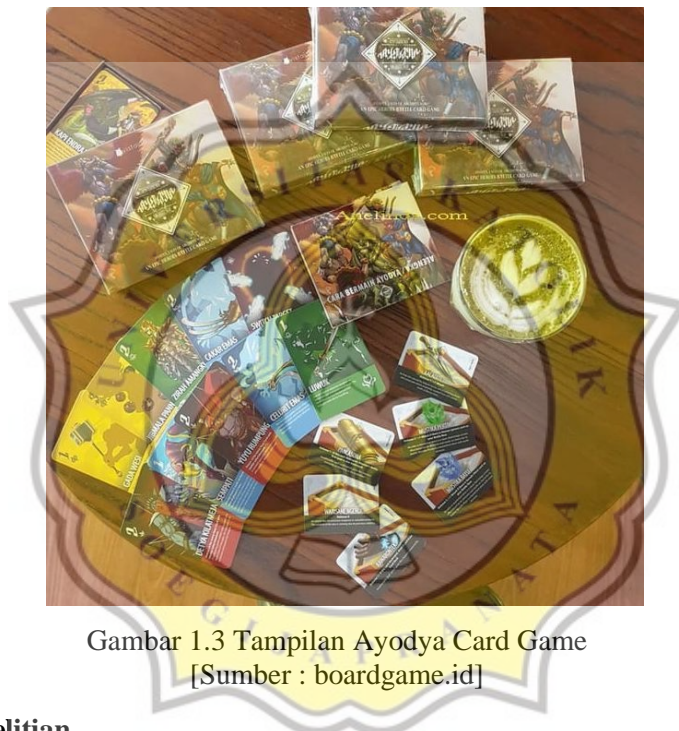
Gambar 1.1 Silsilah Pandawa
[Sumber : Youtube “Mahabharata Family Tree | India's Greatest

Perancang juga memperhatikan beberapa elemen dari beberapa game kartu baik yang berbasis online maupun offline. Permainan kartu berbasis 2 orang dan saling berlawanan.



Gambar 1.2 Tampilan Legend of Runeterra
[Sumber : Legend of Runeterra]

Perancang melihat bahwa tampilan visual pada papan permainan kartu, baik pada papannya maupun kartunya harus memiliki garis besar yang seirama. Pendekatan visual ini ditujukan untuk membentuk sebuah suasana yang bisa dirasakan oleh pemain. Selain bisa memunculkan suasana didalam sebuah permainan, garis besar visual yang baik dapat menjadi sebuah daya tarik bagi calon konsumen untuk memainkan permainan tersebut.



Gambar 1.3 Tampilan Ayodya Card Game
[Sumber : boardgame.id]

1.8 Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, dilakukan dua buah analisa, analisa pertama terkait ketertarikan remaja pada cerita pewayangan, analisa kedua terkait perbendaharaan cerita dan penokohan dalam pewayangan. Pada analisa pertama dilakukan dengan metode analisa kuantitatif, dan dilakukan pembagian kuisisioner kepada target sasaran. Hal ini digunakan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai seberapa banyak remaja zaman sekarang yang tertarik pada cerita pewayangan. Pada analisa kedua dilakukan dengan metode analisa kualitatif dimana dilakukan observasi dan wawancara terhadap pemerhati wayang, pada analisa ini didapatkan data terkait sifat dan latar belakang dalam penokohan beberapa tokoh wayang.

Dalam perancangan ini analisa pertama tentang ketertarikan pada cerita pewayangan menjadi analisa primer, sedangkan analisa kedua tentang cerita dan tokoh pewayangan menjadi

analisa sekunder. Hal ini dikarenakan tujuan utama dalam perancangan ini seperti yang sudah disebutkan dalam tujuan perancangan adalah untuk memunculkan ketertarikan remaja terkait tokoh dalam cerita pewayangan.

