

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai kepulauan dengan seni dan budaya tradisional yang beragam. Seni dan tradisional menjadi ciri khas dalam setiap daerah yang ada. Namun sangat disayangkan, di zaman modernisasi ini perkembangan seni dan budaya tradisional sudah berkurang. Budayawan nasional Irman Syah (republika.co.id; 2013) mengungkapkan bahwa pudarnya budaya asli Indonesia yang berupa budaya daerah disebabkan oleh rakyat Indonesia sendiri yang mulai berusaha meninggalkannya. "Di saat zaman modernisasi sekarang ini kita sendiri yang menganggap budaya kolot, sehingga kita sendiri yang telah membunuh budaya sendiri," Lebih lanjut dia mengatakan budaya asli Indonesia mulai bergeser ketika masyarakat mulai menganggap modernitas sebagai suatu budaya yang sempurna. "Ketika modern telah mengglobalisasi membuat tradisi menjadi malu menunjukkan dirinya sehingga kebudayaan menjadi menghilang dan ketika kita mulai menggali kebudayaan ketika itu kita temui kebudayaan telah dibunuh oleh modernisasi,"

Salah satu penyebab memudarnya seni dan budaya tradisional adalah kurangnya pendidikan dan jumlah guru seni yang kurang (<http://www.indopos.co.id/>). Pengenalan seni dan budaya tradisional yang dianggap kuno tidak hanya bisa didapat dari pendidikan formal, tapi juga bisa dilakukan dengan cara lain seperti melalui permainan. Sudah banyak permainan yang memasukan unsur pembelajaran dalam sistem yang dijalankan, salah satu permainan yang paling efektif untuk pembelajaran adalah *board game*. Menurut Andre Muslim Dubari, *board game* memiliki berbagai nilai positif dalam berinteraksi karena dibutuhkannya orang lain untuk bermain bersama.

Untuk mengangkat kesenian dan budaya tradisional yang sudah mulai pudar, sangat diperlukan peran Desain Komunikasi Visual. Kesenian yang akan diangkat oleh penulis adalah barong Bali. Di balik kepopuleran barong baik itu di

dalam negeri dan di luar negeri, banyak orang yang tidak mengenal karakter barang yang sebenarnya dan hanya mengenal fisiknya saja. Hal ini terbukti dari hasil kuisioner untuk anak muda di kota Bandung yang menganggap bahwa barang itu jahat.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1. Permasalahan

- a. Bagaimana memperkenalkan kesenian tradisional melalui media yang interaktif
- b. Bagaimana memperkenalkan karakter barang Bali dan jenis-jenis barang Bali kepada masyarakat modern dengan media *board game*

1.2.2 Ruang Lingkup

Kajian yang dilakukan adalah tentang jenis-jenis Barong Bali dan nilai kebaikan dan kejahatan yang terdapat dalam Barong Bali. Cerita yang akan diambil adalah cerita dari calonarang tentang kebaikan dengan kejahatan. Jenis-jenis barang Bali yang akan diperkenalkan yaitu:

- 1) Barong Ket
- 2) Barong Bangkal
- 3) Barong Landung
- 4) Barong Macan
- 5) Barong Gajah
- 6) Barong Brutuk
- 7) Barong Sampi
- 8) Barong Menjangan

Selain barong, tokoh lain yang akan dipakai dalam *game* adalah Rangda yang merupakan Ratu dari leak (*black magic*) dan pengikut-pengikutnya. Barong dan Rangda merupakan perlambangan dari kebaikan melawan kejahatan yang terus berputar di dunia ini.

Target audience yang dipilih adalah remaja yang berumur 14-20 tahun yang memiliki status ekonomi keluarga menengah atas. Untuk target awal, kota yang dipilih adalah Bandung karena Bandung merupakan kota di Indonesia yang industri kreatifnya sedang berkembang dan memiliki paling banyak perusahaan *game* di Indonesia. Untuk kedepannya, target kepada masyarakat perkotaan di Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

- a. Memperkenalkan kesenian tradisional kepada masyarakat modern melalui media board game
- b. Memperkenalkan karakter dan jenis-jenis barong Bali kepada masyarakat modern dengan cara bermain dan visual dalam *board game*.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang didapat menggunakan teknik observasi, wawancara terstruktur, kuesioner, dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung pada lapangan. Penulis melakukan observasi untuk survey tari, jenis, hingga kepada pengrajin barong. Dalam tahap ini penulis melakukan pengambilan dokumentasi lokasi sebagai data untuk membantu penulis melengkapi data dalam merancang strategi promosi.

2. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan pihak yang dianggap kompeten dalam bidang permasalahan guna mendapatkan data yang akurat. Dalam wawancara terstruktur ini, menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan menggunakan alat bantu perekam suara. Untuk mendapatkan data tentang barong Bali, wawancara dilakukan kepada dosen Institut Seni Indonesia di Bali, dan pemilik barong sila budaya,

sedangkan untuk mendapatkan data tentang *board game*, wawancara dilakukan kepada kummara *game design studio*.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden yang menjadi anggota sampel. Kuesioner dibagikan kepada 100 orang responden remaja di kota Bandung untuk mendapatkan data mengenai barang dan mencari tahu persepsi tentang barang Bali.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku ataupun literatur seperti buku-buku pedoman yang sudah ada, koran, media lainnya yang berhubungan dengan permasalahan perancangan. Juga dapat melalui literatur dari internet yang benar, terpadu, dan referensi yang tepat yang dapat mendukung data.

1.5. Skema Perancangan

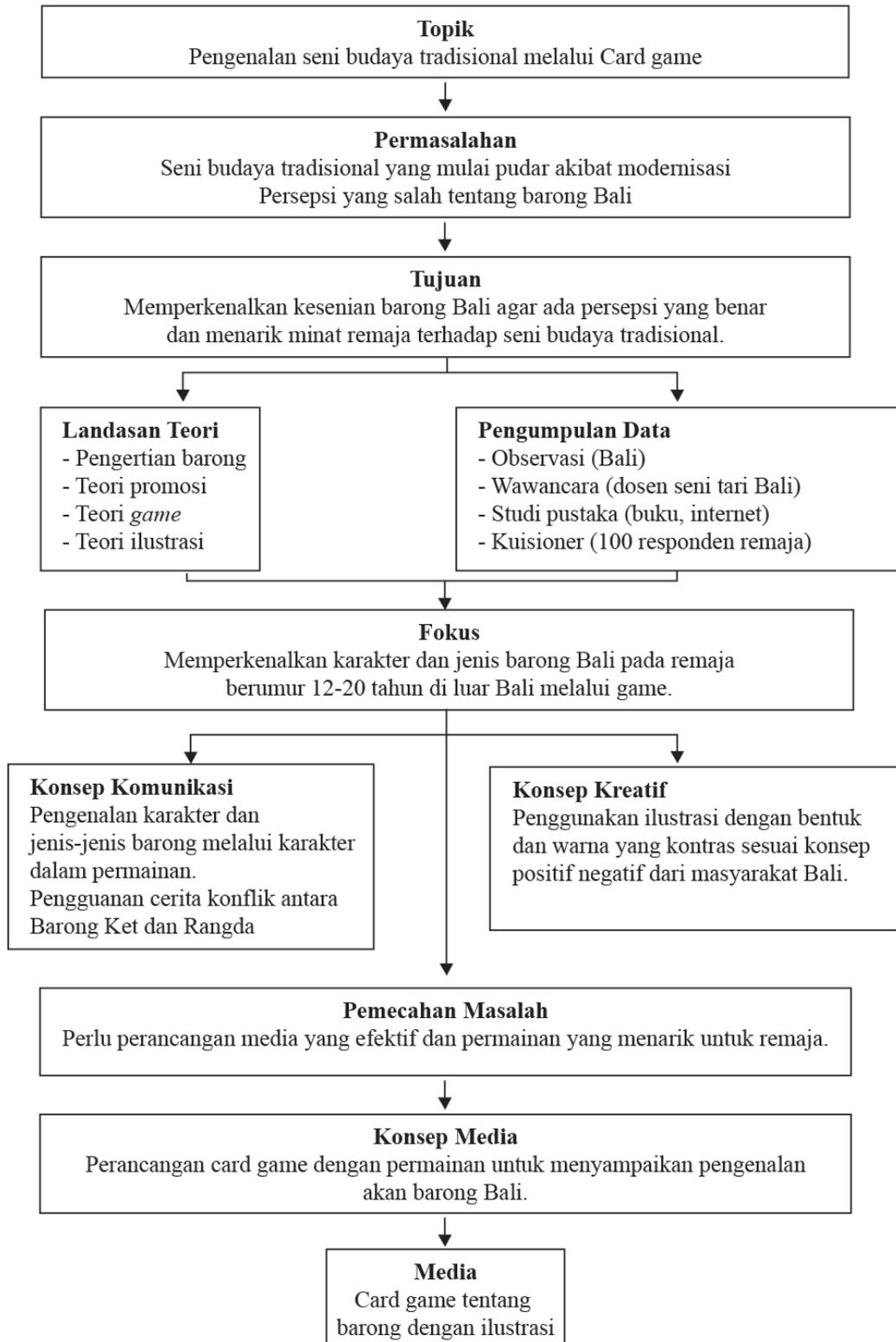


Diagram 1. 1
Skema Perancangan