

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tarian tradisional telah lama diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi, tarian tradisional sedari dulu digunakan untuk berbagai kegiatan seperti kepentingan upacara, media hiburan, seni pertunjukan, pendidikan, dan lain-lain.

Di Indonesia sendiri, banyak sekali tarian tradisional yang dapat kita temui, setidaknya hampir setiap provinsi di Indonesia memiliki tarian tradisionalnya masing-masing. Namun sayang, pada era digital seperti sekarang, kegunaan tarian tradisional terutama sebagai media hiburan dan pertunjukan oleh media-media lain, sehingga generasi muda yang gaya hidupnya serba cepat nampaknya kurang tertarik untuk mengenal bahkan mempelajari tarian tradisional yang untuk mempelajarinya membutuhkan waktu yang cukup panjang.

Ada beberapa faktor yang dapat dikatakan ikut terlibat dalam menurunnya minat generasi muda pada tarian tradisional, yaitu globalisasi, modernisasi, tren masa kini, gengsi, serta stigma masyarakat yang menganggap bahwa tarian tradisional adalah sesuatu yang kuno dan tidak menarik.

Industri hiburan interaktif atau yang lebih akrab disapa *game* merupakan industri yang unik dan sedang marak pada era digital ini, keunikan utama yang dimiliki media *game* dibandingkan dengan media hiburan lainnya adalah dalam *game*, *user* atau pengguna dapat langsung berinteraksi dengan jalannya alur permainan *game* tersebut. Dengan demikian, pembuat *game* dapat lebih mudah memberikan kesan dan pesan kepada pengguna karena pengguna itu sendiri akan merasakan pengalaman yang *immersive* atau mendalam sehingga nilai yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.

Karena kemudahan penyerapan nilai yang dihasilkan dari bermain *video game*, tidak sedikit pengembang *game* yang memasukan nilai-nilai yang edukatif dalam *game*, baik secara eksplisit atau langsung mengajarkan sesuatu topik khusus kepada pengguna, atau secara implisit melalui cerita yang digunakan dalam *world building* atau presentasi dunia yang ada dalam *game* tersebut.

Dewasa kini, kita dapat menemukan berbagai macam *game* dalam kehidupan kita sehari-hari, *game* tersedia dalam bentuk konvensional seperti *board game* dan *card game* hingga *video game* seperti yang ada pada konsol permainan seperti *Playstation*, dalam komputer pribadi (PC) maupun dalam *smartphone* yang pada saat ini lebih banyak digemari oleh generasi muda.

Keseharian generasi muda era digital juga sulit terlepas dari *smartphone*, alat-alat ini digunakan dalam keseharian untuk media komunikasi, mencari informasi, hiburan dan sebagainya.

Maka dari itu, peneliti akan menggunakan media hiburan interaktif atau *game* untuk berusaha mengenalkan kembali jenis-jenis tarian tradisional Indonesia, khususnya di Jawa Barat kepada generasi muda Indonesia agar generasi muda Indonesia dapat mempertahankan identitas budayanya dan juga dapat mempelajari filosofi dari tarian-tarian yang ada.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Dari penelitian ini, peneliti berharap untuk memecahkan masalah berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkan tarian tradisional kepada generasi muda era digital dengan cara yang menarik dan tidak membosankan?
2. Bagaimana cara mengemas unsur-unsur tarian tradisional agar lebih mudah menjangkau, dipahami, dan mudah dinikmati generasi muda ?

1.2.2 Ruang Lingkup

Berikut merupakan variabel-variabel yang akan diteliti:

1. Jenis-jenis tarian tradisional yang ada di daerah Jawa Barat memiliki identitas yang kuat dan nilai filosofis yang baik untuk dibagikan pada anak-anak dan remaja.
2. Target audience adalah anak-anak dan remaja usia 11-18 tahun

1.3 Tujuan Perancangan

1. Membuat *game* tentang tarian tradisional sebagai cara untuk mengenalkan jenis-jenis tarian tradisional di daerah Jawa Barat dalam media komunikasi populer.
2. Membuat *game* dengan gaya visual yang menarik dan disukai target audience dan memiliki strategi pemasaran sesuai dengan tren saat ini seperti media sosial dan sebagainya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut cara-cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data:

- Kuesioner untuk mengukur pengetahuan responden (remaja - dewasa usia 11-18 tahun) tentang jenis-jenis tarian tradisional, media yang akan digunakan, gaya hidup responden, Kuesioner diberikan kepada siswa sekolah (SMP-SMA) dan mahasiswa, dibagikan lewat sosial media.
- Wawancara dengan pakar/guru tari yang mengajarkan dan lebih mengetahui filosofi tentang tarian-tarian dan respon para pelajar tari tentang tarian yang akan diperkenalkan.
- Studi Pustaka tentang teori game, teori gaya visual, teori psikologi remaja, dan untuk mengetahui filosofi mengenai masing-masing jenis tarian yang akan digunakan seperti tari merak, tari jaipong, tari topeng, dan lain-lain, menentukan cara dan jenis media yang efektif untuk menarik minat masyarakat tentang topik yang dirancang.

1.5 Skema Perancangan

