

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mike Scoviano (dalam Streit & Hadi, 2016 : 89) *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. *Board game* adalah suatu permainan non-elektronik yang memakai *board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, bidak, dadu yang dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Ada berbagai jenis *board game*, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis *board game* dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga *board game* yang tidak memiliki tema seperti Halma. *Board game* yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan papannya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita.

Bharatayudha merupakan klimaks dari kisah Mahabharata, yaitu sebuah wiracarita terkenal dari India salah satu kisah kehidupan nyata dikonstruksikan pada berbagai daerah serta ditransformasikan ke dalam bentuk kesenian khas setempat, termasuk dalam berbagai bentuk pagelaran wayang salah satunya adalah wayang golek. wayang golek merupakan kesenian wayang yang terbuat dari kayu. Kesenian wayang golek ini sangat populer di Jawa Barat khususnya di wilayah tanah Pasundan. Kondisi dari kisah-kisah wayang saat ini mengalami mati suri,

terutama kisah-kisah wayang golek yang sudah kurang diminati oleh para remaja khususnya di Bandung Jawa Barat. Kini para remaja lebih tertarik dengan kebudayaan luar yang menyuguhkan berbagai macam kisah heroik dan fantasi yang lebih menarik di mata mereka, sehingga apresiasi terhadap kisah Nusantara dalam pewayangan semakin tergeser terutama wayang golek. Padahal kisah Bharatayudha juga tidak kalah menarik dengan kisah heroik yang disukai oleh kalangan remaja pada saat ini. Bharatayudha mengajarkan bahwa yang baik pada waktunya akan menang, dan jiwa satria akan unggul dalam berbagai konflik manusia. Kisah ini juga melembagakan konsep-konsep kekuatan moral, etika, dan spirit pengabdian yang dapat menandingi kekuatan fisik.

Pemilihan *board game* dianggap efisien untuk pengenalan kisah Bharatayudha, karena pada masa ini remaja jauh lebih berkembang pada gaya belajar tertentu, seperti; gaya belajar visual dimana akan lebih paham pada suatu penjelasan bila melihat bukti konkritnya, gaya belajar auditori yang lebih memahami penjelasan melalui penjelasan lisan, dan gaya belajar kinestetik dimana remaja lebih mudah memahami sesuatu dengan berinteraksi langsung atau menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat di ingat. Penyampaian materi dan pesan melalui *board game* dirasa paling cocok karena dalam *board game* dapat mengajarkan kerja sama dan interaksi sosial dalam membentuk suatu perilaku sosial seperti hubungan timbal balik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Para remaja kurang meminati kisah-kisah Nusantara
2. Masuknya pengaruh budaya luar
3. Para remaja lebih tertarik dengan kisah heroik dan fantasi yang berasal dari budaya luar

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, berikut rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, antara lain :

Bagaimana merancang *board game* kisah Bharatayudha ?

## 1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibatasi dalam *board game* ini yaitu :

1. Penelitian ini difokuskan untuk remaja usia 12-18 tahun yang berada di kota Bandung.
2. Permasalahan yang diangkat yaitu tentang pengenalan kisah Bharatayudha melalui pendekatan wayang golek, di mana wayang golek merupakan kesenian wayang berasal dari Jawa Barat. Sebagaimana disesuaikan dengan target yaitu remaja yang berada di kota Bandung Jawa Barat.

## **1.5 Maksud & Tujuan**

Dalam penelitian ini memiliki maksud dan tujuan yang di mana berkaitan antara remaja di Bandung dengan kisah wayang golek.

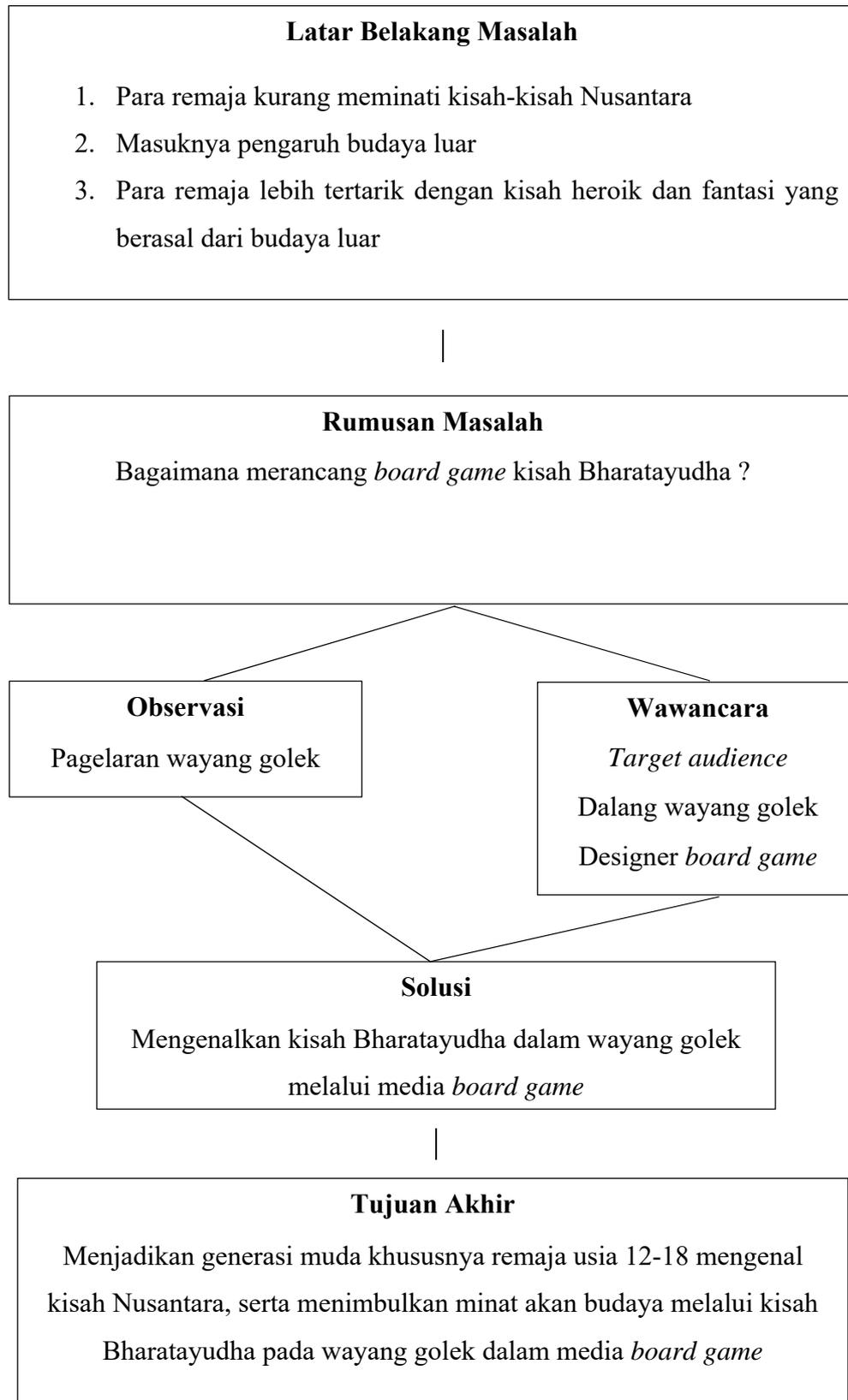
### **1.5.1 Maksud**

1. Membuat ketertarikan untuk mengenal kisah Nusantara
2. Memperkenalkan kisah Bharatayudha dalam wayang golek
3. Membuat rasa bangga akan kisah Nusantara budaya Indonesia

### **1.5.2 Tujuan**

1. Menciptakan sebuah media yang menceritakan kisah Nusantara
2. Mengetahui cerita Nusantara melalui kisah Bharatayudha
3. Timbulnya minat akan budaya melalui kisah pewayangan khususnya wayang golek dengan media *board game*.

## 1.6 Kerangka Perancangan



## 1.7 Metodologi

### 1.7.1. Metoda Penelitian

Metode adalah aspek yang sangat penting dan besar pengaruhnya terhadap berhasil tidaknya suatu penelitian, terutama untuk mengumpulkan data. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif di mana peneliti ingin mengetahui tentang makna (berupa konsep) yang ada di balik cerita detail para responden dan latar sosial yang diteliti. Berangkat dari penggalan data berupa pandangan responden dalam bentuk cerita rinci atau asli mereka.

Adapun pengertian menurut **Saryono (2010)**, mengemukakan bahwa :

**“Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif”.**

Jenis data yang diperlukan meliputi :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan seperti observasi dan wawancara.

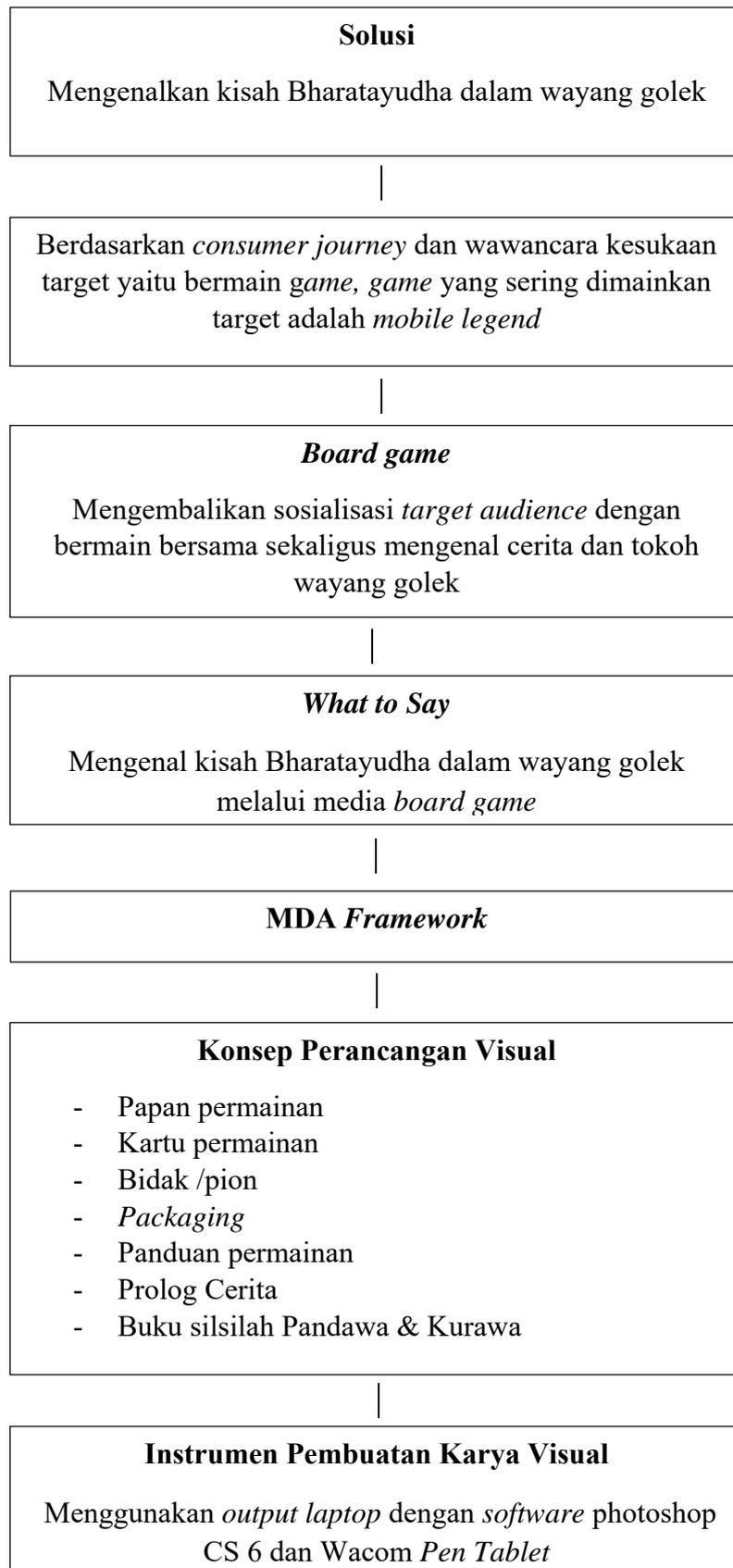
- Observasi dilakukan dengan langsung mendatangi pagelaran Wayang Golek untuk mengamati secara langsung objek yang diteliti.
- Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memahami bagaimana opini serta pengalaman tentang pengenalan cerita sekaligus tokoh wayang golek dan untuk memahami apa yang disukai target agar memunculkan minat dalam mengenal tokoh dan cerita wayang golek.

2. Data Sekunder

Data sekunder data yang telah dikumpulkan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, jurnal serta artikel di internet untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan terkait penelitian yang dilakukan memperdalam penelitian *target audience* dan wayang golek.

### 1.7.2 Metode Perancangan



## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada BAB I menjelaskan tentang latar belakang permasalahan alasan remaja kurang mengenal kisah Bharatayudha, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, mind mapping, metoda penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang landasan-landasan teori yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

### **BAB III : DATA DAN ANALISA**

Bab ini membahas tentang Analisa yang dilakukan, mulai dari menganalisa target audience - analisa masalah – strategi perancangan – menentukan *what to say*.

### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Menguraikan secara rinci mengenai langkah-langkah perancangan aplikasi, mulai dari strategi komunikasi, strategi pesan, strategi kreatif, dan *creative brief*.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapat.