

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Data Permasalahan

Dalam mendapatkan data permasalahan diperlukan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh penulis untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Data dikumpulkan sendiri oleh penulis langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan seperti observasi dan wawancara.
2. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, jurnal serta artikel di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

3.1.1 Analisis Permasalahan

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *board game* kisah Bharatayudha ?. Analisis masalah sangatlah penting dalam suatu penelitian karena pada tahapan ini merupakan salah satu proses mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul dari penerapan sistem yang akan penulis teliti yaitu mengenai perancangan media komunikasi visual untuk mengenalkan cerita sekaligus tokoh pewayangan kepada remaja.

3.1.1.1 Proses Penelitian

- **Data Primer**

Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi *non interactive* (tak berperan), yaitu sebuah metode dimana peneliti berperan sebagai pengamat yang tidak mempengaruhi terhadap objek yang sedang diamati. Peneliti bertugas untuk mengamati, mencatat dan mengklasifikasikan, kemudian menilai objek kajian.

Observasi pagelaran wayang golek dilakukan di tiga tempat yang berbeda yaitu :

Observasi ke-1

Waktu : Minggu, 24 Maret 2019 pukul 09.00-03.00 WIB

Tempat : Jl. Kutaluhur RT 03/08 Ciburuy Padalarang Kabupaten Bandung Barat

Dalang : Arie Sunandar Sunarya

Grup : Putra Giri Harja Jelekong

Acara : Acara Pernikahan

Observasi ke-2

Waktu : Selasa, 26 Maret 2019 pukul 09.00-03.00 WIB

Tempat : Kp. Cikarembi RT 02/06 Ds. Cikidang 1 Kec Lembang Kab Bandung Barat

Dalang : Yogaswara Sunandar Sunarya

Grup : Giriharja 3 Putra

Acara : Acara Pernikahan

Observasi ke-3

Waktu : Jum'at, 29 Maret 2019 pukul 20.00-03.00 WIB

Tempat : Lapangan Ladar, Babakan Sari 3 Kiaracondong Bandung

Dalang : Dadan Sunandar Sunarya

Grup : Putra Giriharja 3 Bandung

Acara : Pesta Budaya untuk Persatuan Bangsa “Bijak Bermedia Sosial di Era Keterbukaan” Bersama Junico BP Siahaan (Anggota Komisi 1 DPR RI) dan Gun Gun Siswadi (Staf Ahli Menkominfo)

Dari pagelaran wayang golek yang telah diteliti, dapat dirumuskan *SWOT Analysis* seperti berikut :

Strenght

1. Dapat menyambungkan tali silaturahmi
2. Sebagai hiburan para masyarakat sekitar
3. Tokoh Cepot yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat membuat tidak bosan dan tidak monoton

Weakness

1. Tidak ada media/informasi yang menandakan bahwa adanya pagelaran wayang golek di daerah tersebut.
2. Waktu yang terlalu malam membuat anak khususnya remaja tidak bisa menonton hingga selesai.
3. Dalam pagelaran tidak disebutkan nama tokoh-tokoh nya, jadi membuat bingung bagi yang baru menonton wayang.
4. Tempat yang becek dikarenakan pada saat itu kondisi cuaca sedang hujan.
5. Alamat pagelaran wayang golek tidak sesuai.

Opportunity

1. Memberikan peluang kepada para pedagang untuk mencari rezeki
2. Penyebaran agama islam seperti media dakwah
3. Melestarikan kebudayaan Indonesia

Threat

Para penerus bangsa yaitu remaja harus melestarikan budaya Indonesia antara lain wayang golek. Dengan mengenal, mempelajari serta datang ke pagelaran wayang golek sudah mewakili pelestarian budaya tersebut. Namun karena beberapa faktor yang membuat remaja saat ini kurang mengenal wayang golek yaitu :

1. Waktu

Waktu pagelaran wayang golek 21.00-03.00 WIB, anak remaja tidak bisa menonton hingga selesai dikarenakan ada kewajiban untuk sekolah

2. Lingkungan

Faktor lingkungan ini sangat mempengaruhi karena di perkotaan sudah jarang sekali ada pagelaran wayang golek kecuali di *event* tertentu. Berbeda dengan daerah pinggiran diantaranya seperti subang, lembang, jelekong yang masih rutin untuk menggelar pagelaran wayang golek.

3. Informasi

Informasi terkait pagelaran wayang golek tidak jelas dan tidak informatif.



Gambar 3.1 Observasi Pagelaran Wayang Golek

Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah *indepth interview*. Penulis melakukan sebuah wawancara untuk mendapatkan suatu rekonstruksi dari objek kajian yang dilakukan kepada beberapa narasumber sehingga data yang didapat menjadi lebih valid. Dalam wawancara dengan teknik *indepth interview* dimulai dengan membuat sebuah kerangka permasalahan utama yaitu “alasan mengapa remaja kurang mengenal wayang golek” kemudian dibuat menjadi pertanyaan pokok untuk ditanyakan kepada narasumber. Pernyataan dari narasumber tersebut lalu dikembangkan menjadi pertanyaan baru untuk ditanyakan kepada narasumber–narasumber selanjutnya yang berkompeten untuk mendapatkan validitas.

Pada instrumen ini ada 3 objek sumber penelitian, yaitu seorang Dalang wayang golek, desainer *board game* dan target. Beberapa *point* yang bisa diambil yaitu :

Dalang Wayang Golek

Profesi : Dalang

Nama : Opik Sunandar Sunarya

Alamat : Kp. Kebonhui Rt. 02/03 Ds. Cigugur Girang, Kec. Parongpong – Kab. Bandung Barat

Tanggal : 19 Maret, 2019

1. Wayang adalah warisan budaya Indonesia yang harus dijaga kelestariannya.

2. Perlunya pengenalan dalam pendekatan remaja dengan modernisasi untuk mengenalkan wayang kepada remaja.
3. Kisah Bharatayudha adalah klimaks dari kisah Mahabharata tentang perseteruan antara Pandawa dan Kurawa dimana kisah ini adalah kisah populer di pewayangan.

Board Game Designer

Profesi : *Board game designer/publisher*

Nama : Isa R. Akbar

Alamat : Manikmaya Games, Jl. Sidomukti T-1, Sukaluyu, Bandung

Tanggal : 14 Mei, 2019

1. Dalam pembuatan *game* atau *board game* hal pertama yang dilakukan yaitu membuat *MDA Framework / GDD (Game Design Document)*. Setelah membuat *GDD* lalu uji coba dengan pembuatan *prototype*. Setelah uji coba berhasil lalu langsung ketahap selanjutnya yaitu pembuatan desain visual.
2. Setiap media memiliki batasan masing-masing. *Game* tetap tidak bisa menggantikan buku, seperti buku tidak bisa menggantikan film dan sebagainya. Oleh karena itu, *game* yang baik adalah *game* yang membuat orang bertanya-tanya, penasaran dan tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang kisah atau karakter pada *game* tersebut. Dengan kata lain *game* yang dibuat tidak perlu seperti buku cerita yang dijejali dengan berbagai info sedetail mungkin tentang kisah atau karakter pada *game* tersebut, cukup mengambil satu bagian yang ingin

ditonjolkan. Mekanisme *storytelling* pun harus dipikirkan sehingga game tersebut dapat dimainkan tanpa membuat bosan. Karena itu pula, alur linear dari cerita harus dihindari.

3. Mengenai pertanyaan sebagian masyarakat bahwa game digital lebih mudah dan praktis dibandingkan *board game*, beliau menjawab bahwa kelebihan utama *board game* yang tidak bisa ditiru dari digital game yang hanya berhubungan dari jarak jauh lewat chat. Lewat *board game* masyarakat dilatih untuk berekspresi dan saling berkomunikasi secara langsung sehingga melatih keberanian. Hal – hal seperti ini masih belum bisa digantikan oleh *game digital*.

Target Audience

Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa sekolah SMP dan SMA yang ada di Bandung, diantaranya yaitu SMA YWKA Bandung, SMP 12 Bandung.

1. Mayoritas remaja hanya mengenal tokoh Cepot, Semar, Gatotkaca dan Arjuna.
2. 90% mereka kurang mengenali wayang golek karena tidak pernah menonton pagelaran Wayang Golek secara langsung, hanya 10% dari mereka yang pernah menonton secara langsung itupun dikarenakan ajakan dari orangtua.
3. Mereka ingin sekali tokoh wayang dimasukkan kedalam karakter *game*.
4. Mayoritas remaja kurang mengenal wayang khususnya wayang golek, namun masih ada ketertarikan remaja untuk mengenal wayang golek.

- **Data Sekunder**

Data sekunder melalui studi literatur :

1. Menurut Hurlock (2004:206), masa remaja merupakan tahap perkembangan antara masa anak – anak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial. Masa remaja dimulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Masa remaja dimulai dengan masa remaja awal (12-24 tahun), kemudian dilanjutkan dengan masa remaja tengah (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun) Hurlock, (2011).
2. *Board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital offline ataupun online sekalipun (Nelson Gustav Wisana, 2011).
 - i. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital online, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).
3. Sayangnya kebudayaan wayang yang dimiliki oleh bangsa Indonesia kini semakin terkikis dan terlupakan seiring dengan kemajuan jaman.

Sekalipun diakui bahwa banyak kesenian tradisi mengalami mati suri dan bahkan tidak dikenal lagi oleh masyarakat pribumi, namun kesenian tradisi harus tetap dilestarikan seperti salah satunya adalah wayang. (Achmad, 2014:11).

3.1.1.2 Simpulan

Dalam hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa alasan para remaja kurang mengenal kisah dalam wayang golek dikarenakan informasi yang tidak tersampaikan kepada target, lokasi yang tidak terjangkau, waktu pagelaran wayang golek yang terlalu malam dan para remaja lebih tertarik dengan budaya luar yang menyuguhkan cerita serta penokohan dengan menggunakan alur cerita dan *artwork* yang menarik. Namun, para remaja masih tertarik untuk mengenal kisah nusantara dalam wayang golek karena wayang golek adalah budaya Indonesia yang harus dilestarikan dan diakui keberadaannya.

3.1.1.3 Analisis

Berdasarkan data dan fakta serta landasan teori yang sudah didapatkan, penulis menganalisis permasalahan berdasarkan Analisa 5W + 2H

- **5W+2H**

What :

Mayoritas remaja kurang mengenal kisah wayang khususnya wayang golek, namun masih ada ketertarikan remaja untuk mengenal kisah wayang golek

Why :

Alasan para remaja kurang mengenal kisah dalam wayang golek yaitu karena acara pagelaran wayang golek terlalu malam, lokasi yang jauh dari rumah seperti di daerah pinggiran sekalipun ada di perkotaan itupun di event tertentu, informasi yang diterima oleh target tentang wayang golek didapat hanya dari bangku sekolah.

Segala persoalan yang timbul, dari masalah kurangnya pengenalan terhadap kisah dalam wayang golek, juga didukung oleh kemajuan jaman. Remaja lebih mengenal *gadget* atau *smartphone*. *Gadget* dan *smartphone* juga memiliki keuntungan dan kekurangan. Keuntungan yang dimiliki adalah kita dapat mengetahui kemajuan teknologi dan informasi tentang dunia baik dalam negeri ataupun luar negeri. Namun kelemahannya dari benda tersebut menimbulkan banyak dampak negatif, salah satunya seperti kurangnya bersosialisai terhadap lingkungan sekitar.

Board game adalah permainan paling mendasar dari segala bentuk permainan, banyak *board game* yang sudah dikembangkan oleh berbagai perusahaan yang ada dan tidak kalah menarik dengan game yang sedang

populer di masyarakat. Kemudian tentunya menggunakan alur cerita, *gameplay* dan *artwork* yang menarik. Dalam hal ini *board game* dapat dijadikan sebuah media yang dapat digunakan untuk mengenalkan cerita sekaligus tokoh wayang golek dalam kisah Bharatayudha.

Who :

Remaja usia 12-18 tahun

When :

Saat bermain *gadget*, pergi ke warnet, berkumpul bersama teman. Target selalu bermain *game* karena menurut target *game* bukan hanya untuk hiburan semata, namun *game* juga adalah sarana meningkatkan pengetahuan, melatih berpikir strategi dan bisa mempunyai teman baru dari *game*. Dari *game* pun target mengetahui tokoh Gatotkaca, karena Gatotkaca masuk kedalam karakter *game* yang selalu target mainkan.

Where :

Saat berkumpul dengan teman dan keluarga, disesuaikan dengan target yang senang bermain *game*. Maka *game* adalah salah satu media yang bisa mengenalkan cerita sekaligus tokoh wayang golek melalui kisah Bharatayudha.

How :

Dalam hubungannya dengan bidang DKV, pengenalan kisah Nusantara dalam wayang golek dapat diangkat melalui media komunikasi visual sebagai sarana pengenalan. Dengan perancangan media *game* selain *game* relatif jauh dari kesan kuno, media *game* juga dinilai cocok dengan target sasaran yaitu generasi muda. *Game* yang sangat digemari masyarakat terutama golongan muda pada dasarnya memiliki potensi yang amat besar untuk memperkenalkan seni budaya Indonesia.

How Much :

Berdasarkan hasil observasi di pagelaran wayang golek, minim sekali para remaja yang menonton wayang golek. Para remaja yang menonton itupun keluarga terdekat saat acara pernikahan mengadakan acara pagelaran wayang golek. Peneliti tidak menemukan target yang sengaja datang yang bukan berasal dari tempat tinggalnya, datang jauh-jauh untuk menonton pagelaran wayang golek, sekalipun ada itupun warga sekitar dan tidak menonton sampai selesai.

3.2 Data Target

3.2.1 Analisis Target

- STP

Segmentation

Tabel 3.1 *Segmentation*

<i>Geographic</i>	Bandung, Jawa Barat, Indonesia
<i>Demographic</i>	Remaja, 12 – 18 tahun, SEC A-B, Indonesia
<i>Firmographic</i>	Pelajar – mahasiswa
<i>Psychographic</i>	Pengenalan kisah Nusantara Bharatayudha pada wayang golek ditunjukkan kepada remaja yang utamanya menyukai game

Targeting

Sekunder

Primer

Perempuan & Laki – laki, Remaja

Laki – laki, Remaja

Usia 12 – 24 tahun

Usia 12 – 18 tahun

SEC A - B

SEC A

Kepribadian : penggemar *game*, suka berkumpul dengan teman, nongkrong, menyukai tantangan dan mengeksplorasi hal – hal baru.

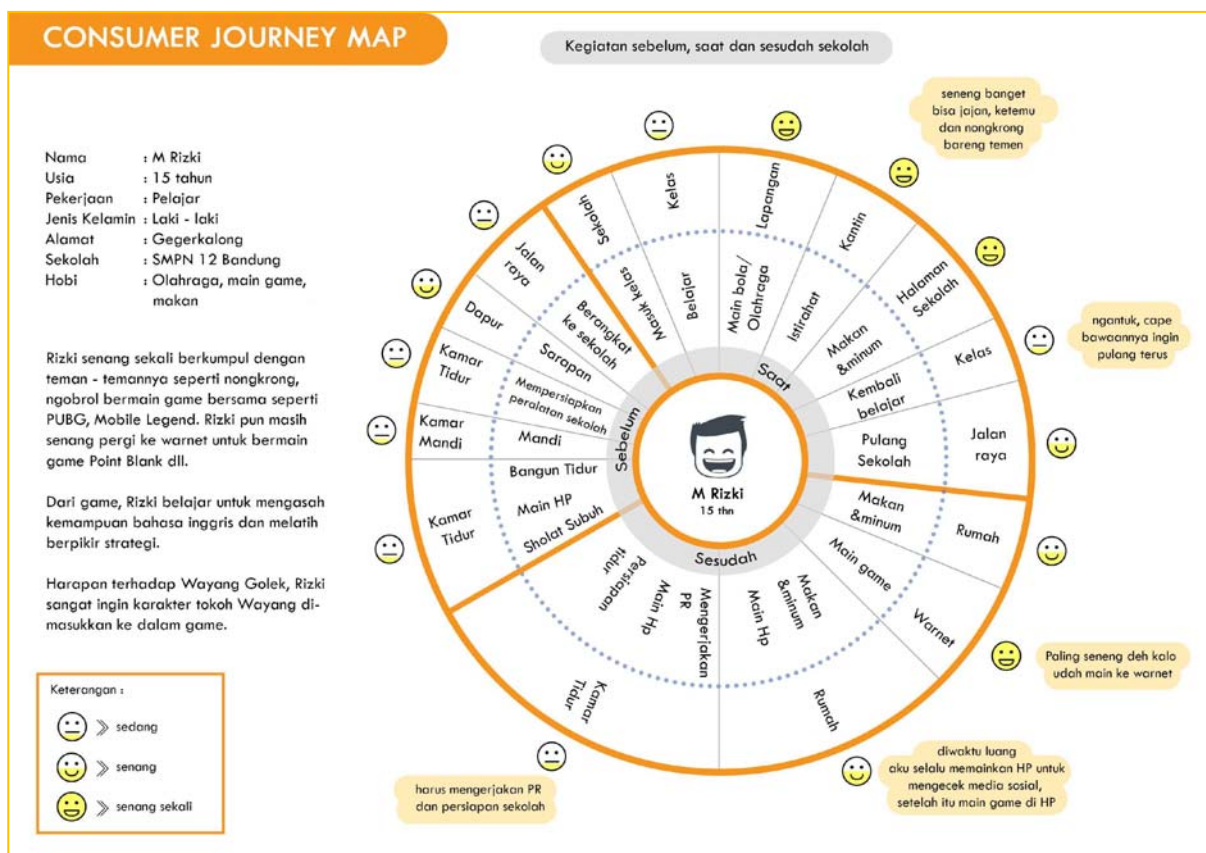
Positioning

Memposisikan sebagai media untuk mengenalkan kisah Nusantara

Analisis CJ

Consumer Journey

Untuk mengetahui seperti apa kebiasaan *target audience* dalam kesehariannya, dilakukan *consumer journey* ini dilakukan kepada remaja sekolah berbeda di area Bandung dengan psikografis spesifik dari setiap orangnya, berikut *Consumer Journey Map* nya.



Gambar 3.2 *Consumer Journey Map*

Data *consumer journey* diatas dapat kita gunakan untuk menentukan *consumer insight* dalam perancangan penentuan gaya visual, layout dan warna. Sehingga pada akhirnya tujuan yang ingin di capai tepat sasaran.

Berdasarkan indikator yang didapatkan dari hasil *consumer journey* terhadap *game* yang mereka mainkan dalam keseharian, maka didapatkan gambaran karakter, warna, dan garis yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Gambaran Karakter

Komponen	Keterangan
Karakter	<p>Dari <i>game</i> yang disukai target seperti <i>mobile legend</i>, <i>point blank</i>, <i>PUBG</i>, <i>Free Fire</i> dan <i>The Sims</i> memiliki desain visual atau ilustrasi semi realis.</p> <p>Dalam perancangan karakter yang digunakan, menyesuaikan dengan karakter <i>game mobile legend</i> yang target sering mainkan dan semi realis.</p>
Warna	<p>Penyesuaian pewarnaan dengan <i>digital painting</i> yang terdiri dari <i>base color</i>, <i>shading</i> dan <i>highlight</i></p>
Garis	<p>Penggunaan <i>line art</i> dengan shading dan highlight pada setiap objek, untuk menghasilkan visual semi realis</p>

3.2.2 Referensi Visual

Dalam perancangan *board game* wayang golek ini ada beberapa referensi visual yang digunakan sebagai acuan, diantaranya :

- **Game Kurusetra**

Game serupa yang bertemakan wayang dengan mengangkat kisah Bharatayudha



Gambar 3.3 Referensi Visual Game Kurusetra

Tema dan latar belakang yang diambil adalah peperangan Bharatayudha pada kisah Mahabharata. Selain itu, beberapa tokohnya pun diambil dari kisah-kisah pada kebudayaan Hindu-Jawa, seperti Jatayu dalam kisah Ramayana. Game ini akan menyediakan turnamen antar klan yang bakal diadakan setiap bulannya untuk memperebutkan prasasti.

Bila dinilai dari grafisnya, Kurusetra mampu menyuguhkan penampilan yang cukup memuaskan. Mulai dari *artwork*, desain bangunan, prajurit hingga pemandangan latar belakang pada setiap level yang dihadapi. Sayangnya, Kurusetra seperti ditinggalkan oleh pembuatnya yaitu Qajoo. Terakhir ini, mereka tidak

pernah melakukan update hingga game ini tidak berfungsi pada android dengan OS 7.1. Melalui data di *Play Store*, game ini di-update untuk terakhir kalinya pada tanggal 3 Oktober 2016.

- Wayang Golek



Gambar 3.4 Referensi Visual Tokoh Wayang Golek dalam Bharatayudha



Gambar 3.5 Referensi hiasan kepala dan tangan (ukel golek dan kelat bahu)

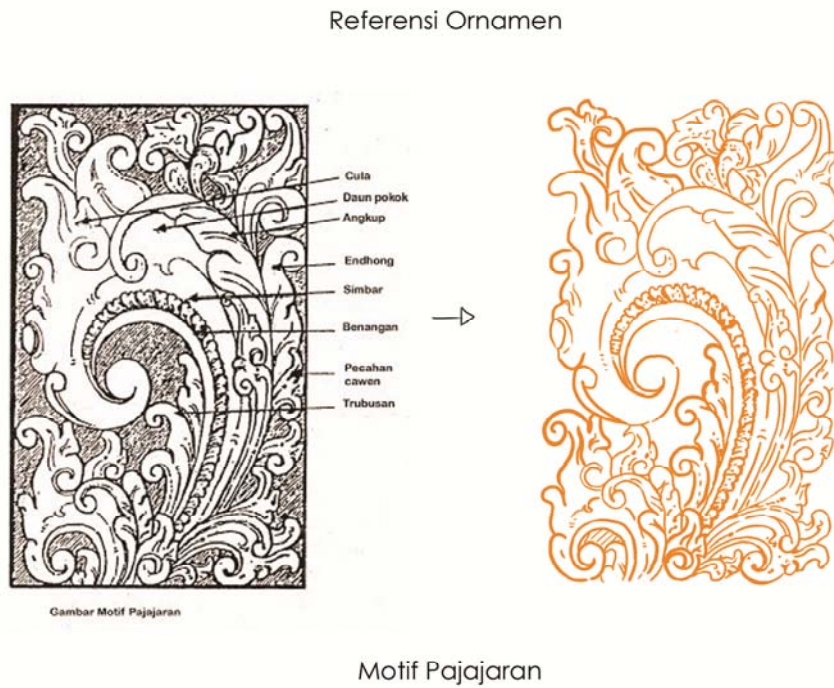
- *Environment*



Gambar 3.6 Referensi visual *environment* Kurusetra Bharatayudha

Dalam kisah Mahabarata dimana terjadinya Baratayuda itu di Kurusetra. Kurusetra adalah suatu lapangan yang luas tidak lain tempat yang sangat luas hanyalah kurusetra, suatu padang rumput di sepanjang tepi sungai Logangga.

- Ornamen



Gambar 3.7 Referensi visual Ornamen

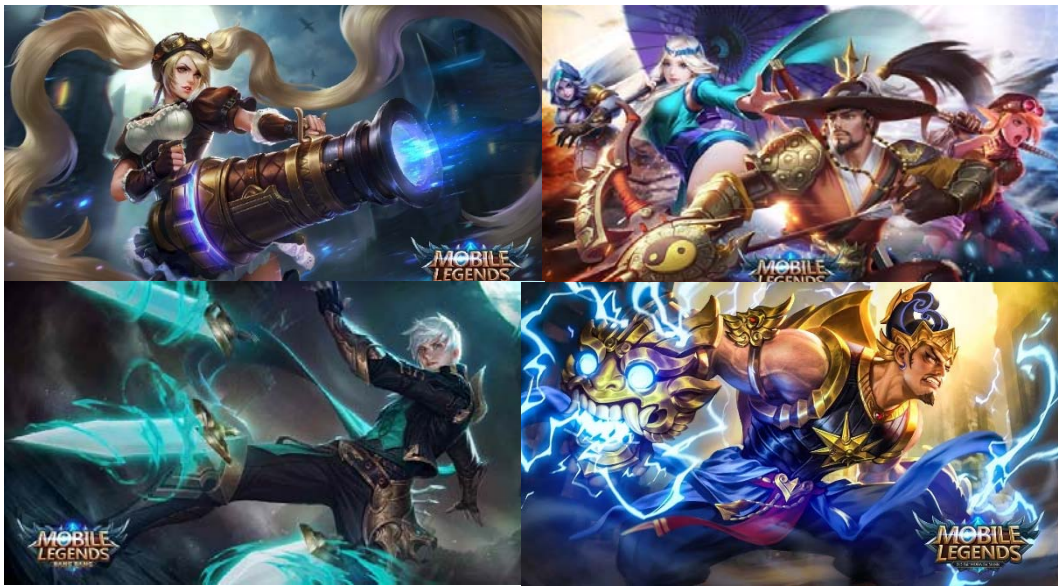
- Bangunan Kerajaan



Gambar 3.8 Candi Cangkuang Referensi Bangunan Kerajaan

3.2.2.1 Referensi Desain

Referensi desain karakter dan gaya gambar yang didapat dari *consumer journey* yaitu *game* kesukaan target. Dari beberapa referensi desain, *game* yang digunakan yaitu *mobile legend* karena target lebih menyukai dan lebih sering memainkan *game mobile legend* dibanding *game* lainnya.



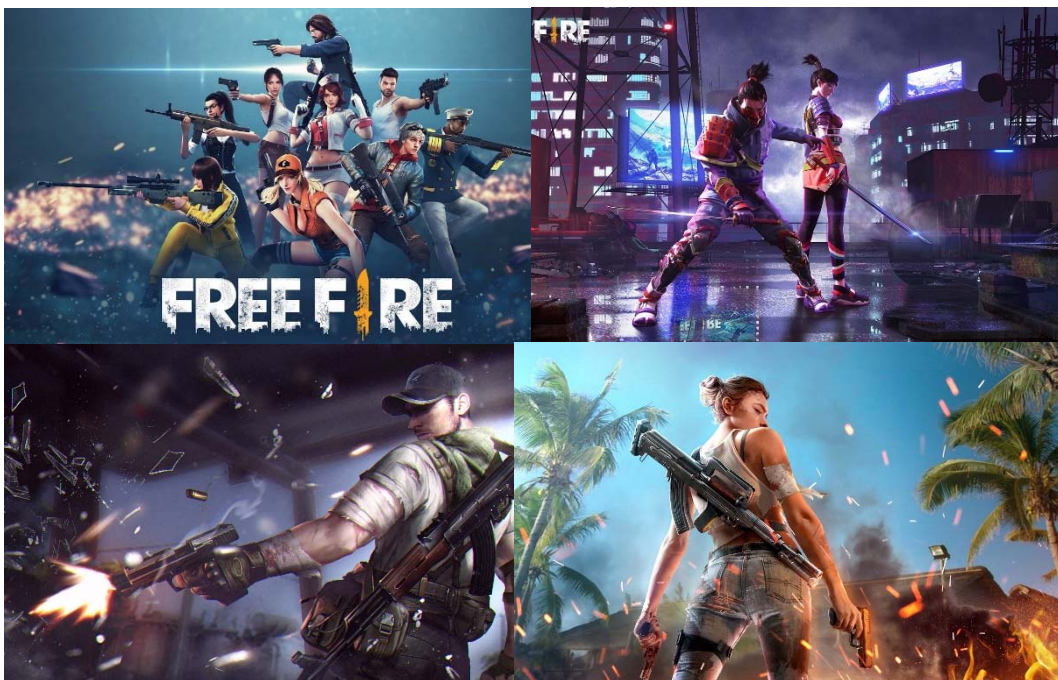
Gambar 3.9 Referensi desain *Mobile Legend*



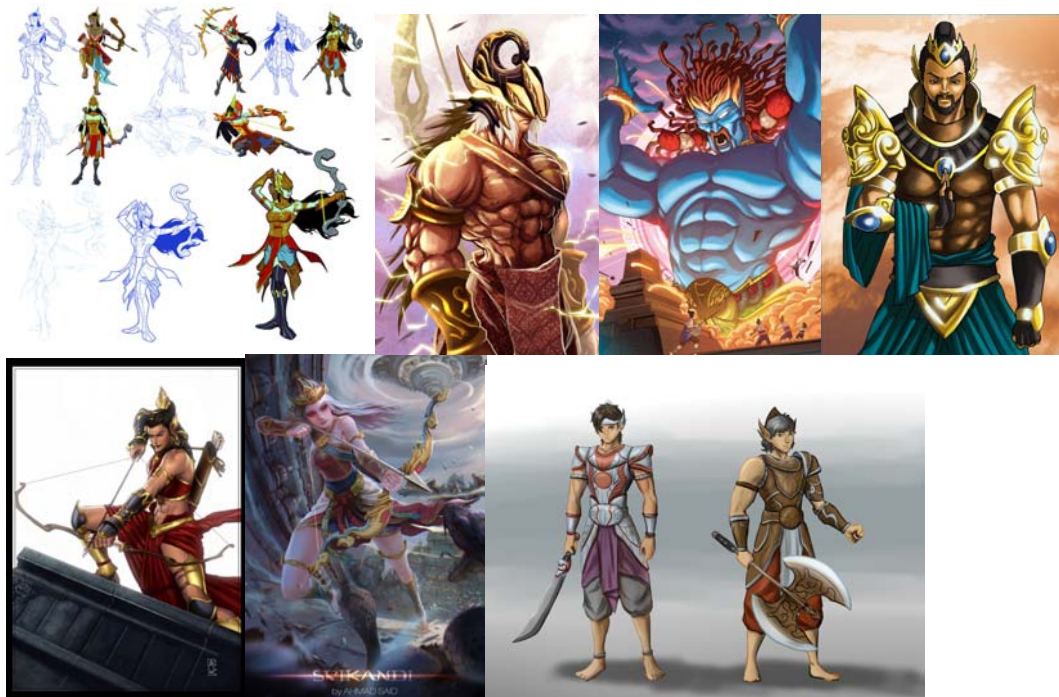
Gambar 3.10 Referensi desain *Point Blank*



Gambar 3.11 Referensi desain *PUBG*



Gambar 3.12 Referensi desain *Free Fire*



Gambar 3.13 Referensi desain tokoh wayang dengan ilustrasi semi realistis dan fantasi



Gambar 3.14 Referensi desain *The Sims*

3.2.2.2 Referensi Media

Berikut ini adalah beberapa referensi media *board game* :

- *Pandemic*



Gambar 3.15 Referensi Media *Board Game Pandemic*

- *Splendor*



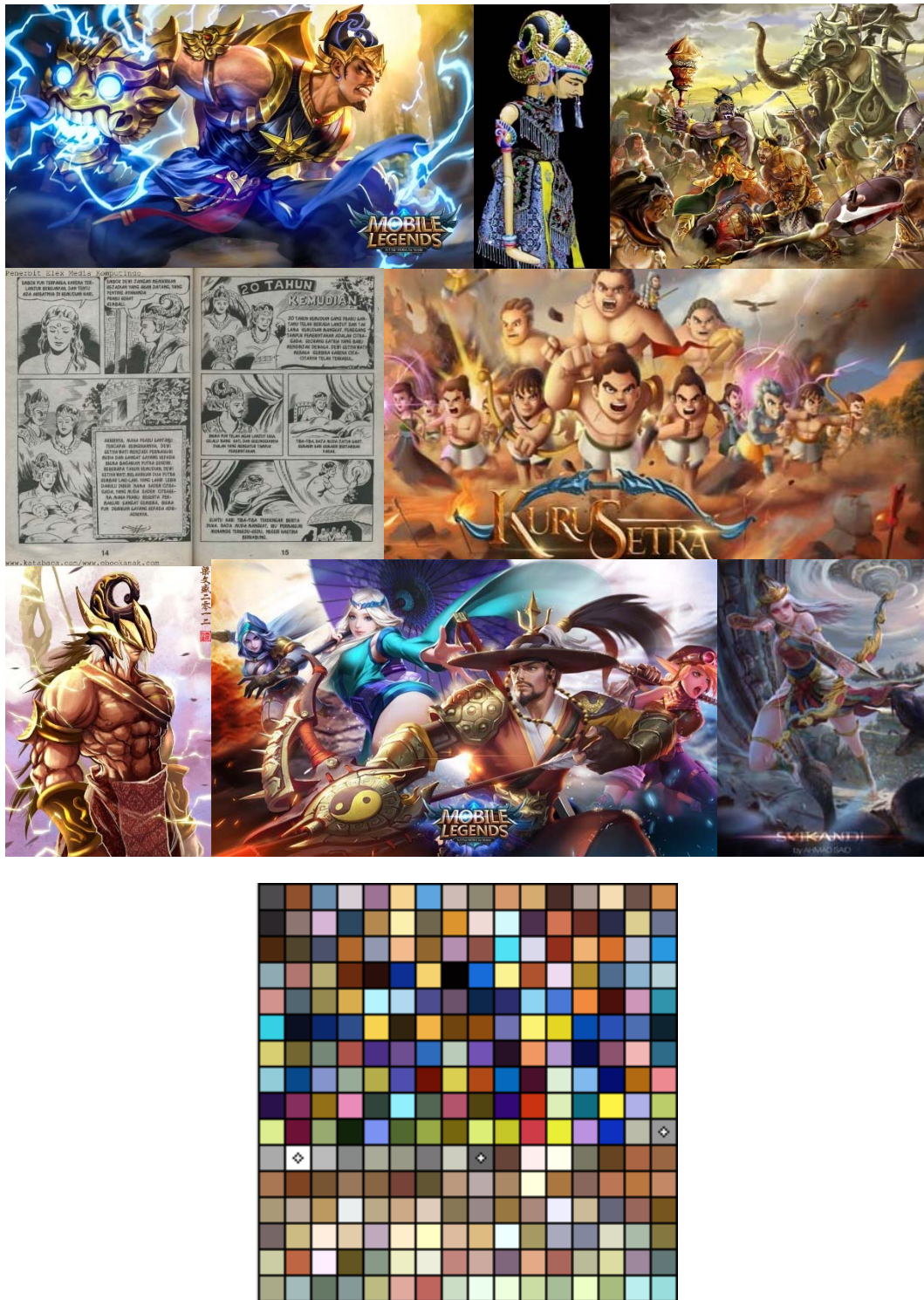
Gambar 3.16 Referensi Media *Board Game Splendor*

- *Spoils War*



Gambar 3.17 Referensi Media *Board Game Spoils War*

3.2.3 Bagan Preferensi Visual



Gambar 3.18 Bagan Preferensi Visual

3.2.4 *Insight*

Berdasarkan *consumer journey*, maka menghasilkan *insight* :

Outer directed :

- Ingin selalu tampil gaya dalam berpakaian
- Tidak ingin meninggalkan kewajiban belajar di sekolah
- Masih ingin bermain bersama teman-teman

Inner directed :

1. Selalu ingin mendapatkan yang terbaik dari apapun
2. Menekankan ekspresi diri
3. Menghargai pendidikan
4. Rasa ingin tahu yang besar

Berdasarkan hasil dari *consumer journey* dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa target memiliki ketertarikan pada kisah Nusantara dalam wayang khususnya wayang golek. Target berharap bahwa kisah wayang golek dapat dikenalkan melalui *game*, dimana tokoh wayang golek diadaptasi dan dimasukkan kedalam karakter *game*.

3.3 Kesimpulan/*what to say*

Isi pesan yang ingin disampaikan kepada remaja sebagai *target audience* adalah untuk mengenalkan kisah nusantara dalam wayang golek sebagai salah satu *game board game*. Dapat disimpulkan bahwa *what to say* dari pesan komunikasinya adalah “mengenal kisah nusantara bharatayudha dalam wayang golek melalui media *board game*”.