

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang berada di benua Asia, tepatnya di Asia Tenggara. Sebagai negara kepulauan yang begitu luas, Indonesia memiliki kebudayaan yang begitu melimpah yang merupakan bagian dari warisan nenek moyang. Biasanya di Indonesia, suatu kebudayaan digunakan oleh suatu kaum yang menempati suatu wilayah tertentu, yang biasanya disebut suku, antara lain berupa bahasa daerah, cerita daerah, tarian, seni pertunjukan, seni tari, seni musik, arsitektur, pakaian adat, bahkan kuliner tradisional. Kebudayaan menjadi cara dan tuntunan hidup bagi suku yang menggunakannya. Kebudayaan tersebut mengajarkan nilai-nilai luhur, tata krama, bagaimana cara berinteraksi, sopan santun, bergaul, nilai moral, bahkan beribadah sekalipun. Salah satu kebudayaan besar di Indonesia adalah kebudayaan Betawi.

Kebudayaan Betawi merupakan kebudayaan yang berada di daerah Ibukota Jakarta dan sekitarnya. Sejak zaman dahulu kala, masyarakat Betawi hidup dan menetap di daerah Jakarta dan sekitarnya. Dan dari daerah yang ditinggalinya berkembanglah berbagai macam kebudayaan Betawi. Salah satu contoh kebudayaan Betawi yaitu pantun. Pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang sangat terkenal di Nusantara, namun sangat berkembang di daerah masyarakat Betawi. Secara umum, pantun Betawi berkaitan dengan nasihat yang bersumberkan pada etika, moral, adab, sopan santun, dan ajaran agama. Pantun Betawi yang syarat akan hal tersebut membuat pantun menjadi salah satu pelajaran yang dapat mengajarkan anak untuk bertutur kata yang baik. Dengan mengajarkan pantun, anak dapat meningkatkan kecerdasan, percaya diri, dan dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Di era modern ini, teknologi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting adanya. Teknologi membantu menunjang kehidupan manusia. Komputer dan handphone merupakan beberapa contoh teknologi yang sangat melekat dalam

kehidupan manusia zaman sekarang. Dengan teknologi tersebut, serta adanya internet, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya begitu jauh. Teknologi juga dapat menjadi sarana hiburan, salah satunya yaitu *video game*. *Video game* dapat dimainkan diberbagai platform seperti handphone, laptop, maupun console game. *Video game* sendiri semakin berkembang dengan bantuan internet menjadi game online. Game online memungkinkan seorang pemain untuk bermain dengan pemain lain yang lokasinya berjauhan. Namun banyaknya *video game* yang beredar merupakan produk asing. Serta-merta permainan tersebut membawa budaya asalnya ke dalam konten permainannya. Padahal, permainan merupakan salah satu media efektif dalam memberikan edukasi, termasuk edukasi budaya. Dalam banyak *video game* yang beredar juga memiliki konten konten yang mengandung hal negatif seperti tindak kriminal, kata kata kasar, kekerasan, hingga konten dewasa. Hal ini berbahaya, banyak kasus pemain yang mencontoh tindakan yang terinspirasi dari hal negatif yang berasal dari game tersebut. Hal ini dinilai meresahkan karena mayoritas pengguna *video game* sendiri merupakan remaja yang merupakan generasi muda yang dinilai bisa menjadi agen perubahan Indonesia kedepannya. Jika fenomena ini terus dibiarkan, maka dengan konten dalam permainan tersebut penggunaanya akan melupakan budaya lokal dan banyak melakukan hal negatif yang terinspirasi dari permainan tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan suatu media hiburan yang memiliki muatan budaya tradisional yang dapat mengedukasi dan menjadi alternatif dari *video game* yang banyak beredar dengan muatan konten budaya asing dengan penggunaan strategi desain komunikasi visual. Media permainan kartu pantun dinilai merupakan media yang cocok bagi remaja yang dinilai mudah untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Dengan media permainan kartu ini akan terjadi interaksi sosial secara langsung, serta dapat meningkatkan kecerdasan pemainnya. Media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif ditengah maraknya *video game* dengan konten asing dan negatifnya, yang dapat memberikan pengetahuan terhadap budaya tradisional kembali, serta memberikan pemahaman terhadap budaya Betawi kembali, sehingga nantinya remaja sebagai generasi muda dapat melestarikan budaya Betawi kedepannya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya remaja yang mencari sarana hiburan melalui permainan yang tidak memiliki konten budaya Betawi.
2. Budaya Betawi kian ditinggalkan karena sulitnya masyarakat untuk menyaring budaya asing.
3. Kurangnya rasa kepedulian generasi muda terhadap budaya Betawi.
4. Sangat sedikitnya media permainan yang mengangkat budaya Betawi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan suatu rumusan masalah dari perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengemas pantun Betawi menjadi sistem permainan kartu yang dapat mengenalkan kembali pantun Betawi bagi remaja di Jakarta?
2. Bagaimana merancang permainan dengan tampilan visual yang mengarah pada ragam hias budaya Betawi?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah :

1. Apa?
Perancangan media permainan kartu pantun Betawi. Mengenalkan nama-nama kebudayaan Betawi melalui pantun sehingga remaja mengenal budaya Betawi.
2. Siapa?
Anak usia 12-17 tahun remaja yang berada di Jakarta.
3. Di Mana?
Penelitian ini akan diujicobakan Kota Jakarta.

4. Kapan?

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Januari 2018 - 24 Juli 2018.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang ingin diperoleh, yaitu:

1. Mengenalkan kembali pantun Betawi kepada remaja di Jakarta melalui sistem permainan kartu.
2. Membuat permainan yang menampilkan corak visual dan ragam hias budaya Betawi.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini diantaranya yaitu:

Bagi Penulis:

1. Dengan merancang permainan kartu berbasis masalah, mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan *problem solving*, bagaimana merancang permainan kartu pantun Betawi yang efektif terhadap remaja di Jakarta. Sehingga nantinya nilai-nilai dalam pantun dapat terserap oleh target.
2. Sebagai mahasiswa desain grafis, perancangan permainan kartu dapat meningkatkan kreatifitas serta kemampuan untuk merancang suatu permainan kartu berdasarkan permasalahan yang nyata.

Bagi Masyarakat:

1. Menambah pengetahuan masyarakat mengenai budaya Betawi.
2. Memberikan alternatif media baru untuk mempelajari pantun dengan cara yang menarik.

Bagi Akademis:

Dapat menambah pengetahuan seputar perancangan, khususnya perancangan permainan kartu di Fakultas Industri Kreatif (FIK)

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan menurut Sugiyono (2012:145) Metode observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat objek yang akan diobservasi. Penelitian dilakukan langsung dengan objek pengamatan dan berperan serta sebagai bagian dari penelitian di lapangan. Dalam hal ini objek pengamatan merupakan bagian dari penelitian itu sendiri, diantaranya adalah permainan kartu dan aktivitasnya. Selain itu observasi pada literatur visual betawi juga diperlukan untuk menambah referensi penulis dalam merancang permainan ini.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menentukan bahasan, mencari informasi mengenai data dan narasumber, menghubungi narasumber yang akan diwawancarai dan menentukan tanggal, menyusun daftar pertanyaan, melakukan wawancara dengan narasumber, mencatat, dan merangkum hasil wawancara. Wawancara dilakukan terhadap budayawan Betawi maupun sejarawan Betawi. Selain itu wawancara juga akan dilakukan terhadap ahli pada bidang permainan kartu maupun *board game* untuk mengetahui bagaimana merancang permainan kartu yang menarik, edukatif serta efektif dalam perancangan ini.

C. Studi Literatur

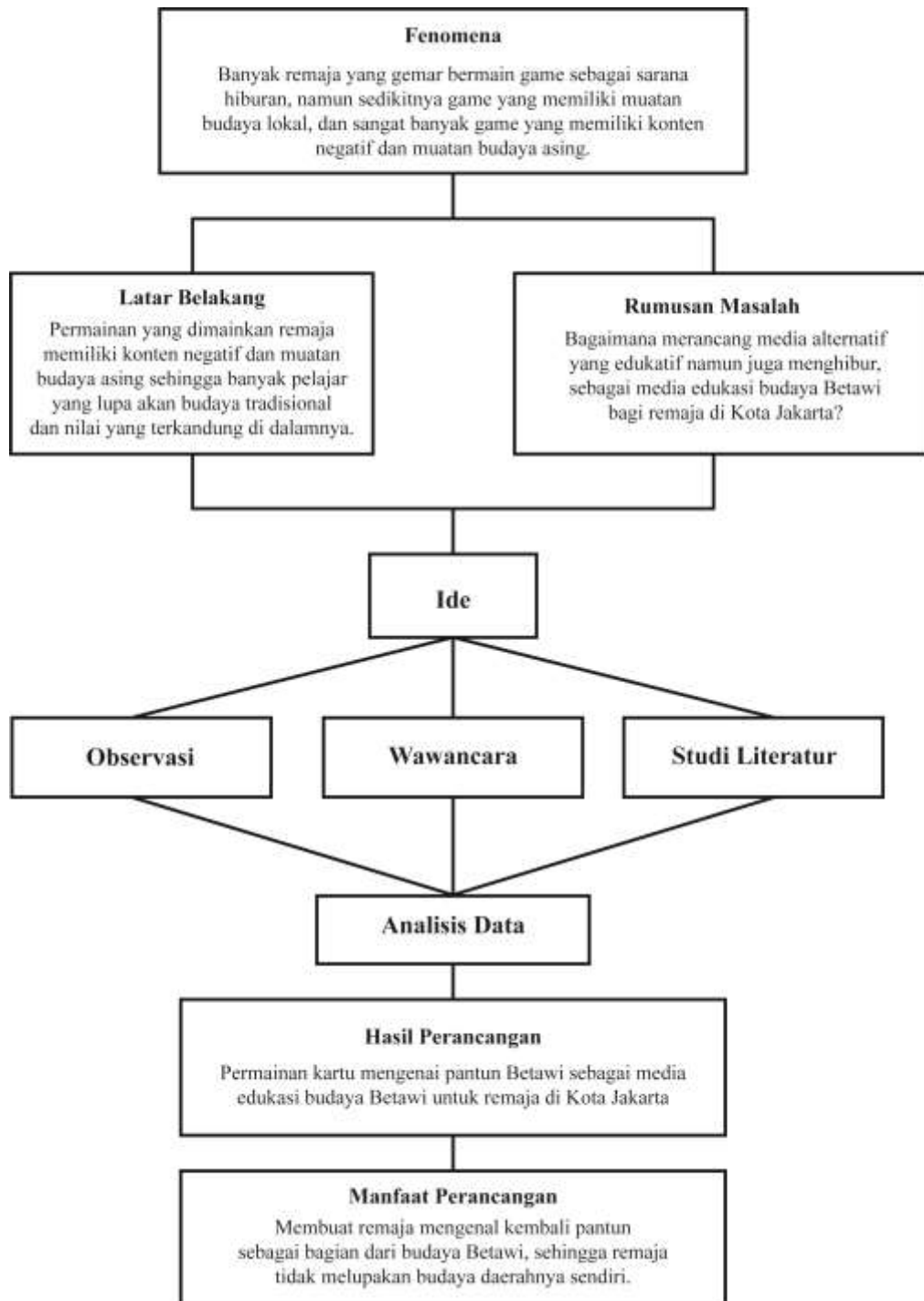
Studi literatur dilakukan dengan cara mencari dan membaca buku, dalam rangka menambah referensi pengetahuan penulis mengenai topik bahasan yang diangkat. Buku yang dipilih merupakan jurnal atau dokumen yang sesuai dengan topik, yakni permainan kartu, budaya Betawi, desain

komunikasi visual, dan komunikasi. Studi Pustaka dilakukan di perpustakaan Universitas Telkom dan perpustakaan online.

1.6.2 Metode Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh dari berbagai metode seperti observasi, kuisisioner, wawancara, studi literasi, serta berbagai referensi lainnya. Keseluruhan data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats). Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis yang bertujuan merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), dan dapat meminimalkan kelemahan (Weaknesses) dan ancaman (Threats) (Rangkuti 2014:19).

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi)

1.8 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan mengenai latar belakang masalah yang memberikan gambaran tentang permasalahan dan fokus permasalahan melalui identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah serta tujuan dari perancangan ini. Pada bab ini juga dijelaskan metode pengumpulan data yang akan dilakukan, kerangka perancangan yang digunakan, serta gambaran pada setiap bab.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Memaparkan teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan dalam perancangan dari permasalahan yang diambil ini.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi tentang uraian data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur yang sudah dilakukan, serta menjelaskan hasil analisis data yang sudah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang sudah di paparkan pada Bab II terhadap strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Di dalam bab ini akan dijelaskan konsep dari perancangan yang akan dibuat. Mulai dari konsep pesan, konsep media, konsep visual, konsep konten, dan konsep kreatif. Bab ini juga menampilkan hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media yang dituju.