

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bantengan Jaranan merupakan seni pertunjukan budaya tradisi yang menggabungkan seni pencak silat unsur sendra tari, olah kanuragan, musik dan syair atau mantra yang sangat kental dan berbasis magis. Bantengan Jaranan Poncokusmo terdapat banyak paguyuban salah satunya Putro Wijoyo Kusumo, Wijoyo Kebo Dungkul, Arkas Budoyo, Mountain Bull, Black Bull (Andika, 2023).

Bantengan Jaranan Poncokusumo terkenal dengan ciri khas magisnya yang kental saat melakukan ritual yang dilakukan dan juga terdapat rangka kurungan dari bambu pada awak bantengan, berbeda dengan bantengan pada umumnya di daerah kota Malang dan Batu (Andika, 2023). Kebanyakan bantengan yang berada di kota Malang dan kota Batu terlihat lebih cekung dan berbentuk menjiplak manusia karena tidak adanya kurungan.

Namun dilihat dari kemajuan era globalisasi yang sekarang, kebudayaan Indonesia mulai luntur dimakan oleh perkembangan zaman dengan masuknya budaya asing yang dapat mempengaruhi perkembangan budaya Indonesia, maka dari itu pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo harus diajarkan sedari kecil. Hal tersebut mendasari untuk membuat sebuah perancangan Card Game tentang budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo kepada kalangan remaja dewasa usia 16 - 25 tahun.

Berdasarkan peluang yang telah disebutkan, card game bantengan jaranan yang berasal dari Poncokusumo Malang itu belum ada. Hal ini yang membuatnya mendapatkan ide perancangan card game sebagai media informasi Bantengan Jaranan yang berasal dari Poncokusumo Malang. Berdasarkan uraian di atas maka dengan ini bermaksud untuk mengambil dan merancang tentang card game sebagai media informasi yang berjudul **“Perancangan Card Game Sebagai Media Informasi Bantengan Jaranan Poncokusumo”**. Dalam belajar juga bisa menggunakan metode pembelajaran berbasis game untuk memperkenalkan dan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengedukasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk kalangan remaja. Card game telah berkembang dan menyebar ke berbagai negara sehingga tidak asing dikalangan remaja.

Kalangan remaja sekarang lebih mengenal model belajar lewat visual dan lebih efektif (Istivano 2022). Card game juga termasuk dalam kategori game yang memiliki goal atau tujuan yang ingin dicapai untuk menginspirasi bagi pemain untuk menggapai goal tersebut, dan mengajak para pemain untuk memecah masalah dan melatih cara berpikir mereka.

Permainan card game yang menampilkan beberapa susunan kartu dan mengatur koleksi yang dapat dimainkan setiap individu. Card game juga termasuk dalam kategori game yang memiliki goal untuk meraih kemenangan untuk mencapai informasi dan mendapatkan insight bagi pemain. Card game juga mengajak pemain dan audien untuk berpikir menggunakan otak untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan untuk melatih otak mereka.

Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi visual yang disampaikan. Dalam perancangan ini ilustrasi digunakan sebagai media penyampaian informasi Bantengan Jaranan Poncokusumo dengan menggunakan Card game.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam perancangan yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan card game ini yang menjadi dua bagian:

- Manfaat Teoritis

Hasil dari perancangan ini diharapkan menambah kajian informasi mengenai budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo.

- Manfaat Praktis

Perancangan ini memberikan wawasan pada kalangan remaja tentang kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo.

1.5 Batasan Masalah

Menghasilkan ilustrasi Bantengan Jaranan Poncokusumo dalam bentuk card game. Visualisasi gambar yang di kemas dalam card game berupa ilustrasi dan terdapat keterangan susunan acara bantengan dan jaranan juga memaparkan bagan alat-alat yang digunakan didalamnya.

Tentang kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo dalam cakupan Ilustrasi dan keterangan gambar sebagai media utama berupa isi dari Card Game dilengkapi dengan desain vector kartun dari bentuk Card Game yang akan di buat.

A. Target audien dari adanya perancangan Card Gane sebagai berikut.

a. Demografi

Umur: Remaja dewasa berusia 16 – 25 tahun

Jenis Kelami: Laki-laki dan Perempuan

Jabatan: pelajar, mahasiswa dan umum.

Lebih dikhususkan pada mahasiswa dan pelajar karena dapat mudah memahami pola permainan kartu untuk kebudayaan.

b. Geografis

Target dari penelitian ini dari kalangan pelajar, mahasiswa, organisasi dan instansi di wilayah Malang dan sekitarnya.

c. Psikografis

Para mahasiswa atau pelajar yang ingin lebih mengenal bagian kebudayaan tetapi tidak mengerti bagaimana mencari kebudayaan

Bantengan Jaranan Poncokusumo, dan beberapa diantara mereka bahkan sekedar pernah mendengar dan ada yang belum mengetahui sama sekali.

d. Behavior

Pelajar atau mahasiswa, mereka yang masih belajar di sekolah atau yang sedang berkuliah memiliki kesempatan yang sama untuk lebih mengenal tentang kebudayaan karena mereka memiliki usia yang muda dan mudah memahami kebudayaan yang berbasis kartu game.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan yang berlokasi di desa Belung Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang Jawa Timur. Pelaksanaan dalam perancangan ini menjalankan beberapa hari bergantung pada pelaksanaan Bantengan dan Jaranan yang diselenggarakan di daerah Poncokusumo kabupaten Malang.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam proses perancangan ini memerlukan alat dan bahan sebagai penunjang yaitu:

- Perangkat keras :
 - a. Laptop MSI Intel icore 7 Gen 7.
 - b. Laptop HP 14S Ryzen 5.
 - c. Wacom One CTL-475.
 - d. Mouse JST.

- e. Tab Samsung Galaxy S6 Lite.
- f. Samsung A15 Lte.
- Perangkat lunak :
 - a. Photoshop CC 2020, Digunakan untuk pembuatan ilustrasi Model dan layout-ing.
 - b. Infinite Painter, digunakan untuk pembuatan ilustrasi per part.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data dalam perancangan laporan tugas akhir.

a. Observasi

Pada tahap ini mengamati kegiatan acara beberapa grup atau kelompok Bantengan dan Jaranan Poncokusumo seperti sesi atraksi, kembangan dan ritual yang dilakukan di beberapa desa seperti desa Belung, Wonorejo, Wates dan Robyong kecamatan Poncokusumo kabupaten Malang.

b. Wawancara

Pada tahap ini mengumpulkan data dari beberapa tokoh Masyarakat atau budayawan setempat dan berkonsultasi secara langsung dengan mereka, diantaranya Ki Soleh Adi Pramono sebagai pendiri dan owner padepokan Seni Mangun Dharma dan M. Fanif Ario F. sebagai ketua bidang departemen social budaya KNPI kecamatan Poncokusumo dan ketua paguyuban kesenian kecamatan Poncokusumo, Andika sebagai pemain kesenian jaranan grup putro wijoyo kusumo dari Poncokusumo dan juga

wawancara kepada Istivano sebagai game designer di starup Letsplay Indonesia.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui hasil observasi pada terselenggaranya acara Bantengan Jaranan Poncokusumo.

1.6.4 Analisis Data

Pada analisa data ini, menggunakan metode 5W + 1H

1. *What* (apa yang di buat dalam pencemaranya)

Hasil dari perancangan card game ini berisi sebagai informasi tentang Bantengan Jaranan Poncokusumo yang menarik di dalamnya.

2. *Who* (siapa target audience nya)

Card game ini diperuntukan untuk kalangan remaja dewasa berusia 16 - 25 tahun.

3. *Where* (dimana akan dilakukan)

Untuk wilayahnya di peruntukan pada kota Malang dan kabupaten Malang dan tidak menutup kemungkinan akan menjangkau wilayah sekitarnya.

4. *When* (kapan dilakukan)

Pada perancangan ini akan di buat di bulan Desember 2023.

5. *Why* (kenapa di buat)

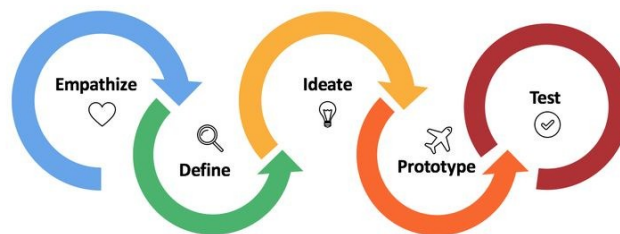
Perancangan ini dibuat untuk menjaring minat remaja seperti pelajar, mahasiswa dan memberikan informasi di dalamnya.

6. *How* (bagaimana proses pembuatannya)

Card game harus dirancang agar menyenangkan, tidak hanya menyenangkan, tetapi dapat dimainkan berulang kali. Card game merupakan sarana komunikasi sosial yang mencakup hubungan interaktif, komunikasi, sehingga dalam perancangannya memuat pesan-pesan yang disampaikan kepada khalayak *audience*.

1.6.5 Prosedur

Dalam sebuah perancangan selalu di butuhkan suatu skema perancangan agar proses dalam perancangan bisa terstruktur dan sesuai harapan. Prosedur penelitian yang akan digunakan merupakan sebuah *Design Thinking* dengan mengikuti tahapan dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* menurut David Kelley dan Tim Brown yaitu:



Gambar 1.1 Design Thinking

a. *Empathize*

Pada tahapan ini mencari sumber objek penelitian dengan melakukan pengumpulan data secara studi dokumen, observasi dan wawancara.

b. *Define*

Pada tahapan ini melakukan pengamatan dari pengumpulan data sebelumnya untuk lebih mengenal dan berhubungan dengan objek penelitian.

c. Ideate

Tahap ini melakukan eksplorasi ide berdasarkan pengamatan data seperti sketsa dan ilustrasi.

d. Prototype

Di tahap ini mulai melangsungkan pembuatan ilustrasi dan layout-ing di media card game.

e. Test

Tahapan ini mulai menguji prototype ilustrasi yang sudah jadi card game untuk memainkannya kepada audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami tugas akhir ini, maka materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa sub bab sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, yang akan dibahas dalam merancang card game sebagai media informasi Bantengan Jaranan Poncokusmo.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan mengenai penelitian terdahulu dan teori terkait untuk acuan perancangan.

BAB 3 Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang identifikasi dan pemecah masalah. Kemudian konsep dan perancangan Card game kebudayaan Bantengan Bantengan Poncokusumo.

BAB 4 Pembahasan

Berisi tentang gambaran umum objek penelitian dan rancangan.

BAB 5 Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan, serta saran yang akan disampaikan terhadap penelitian selanjutnya.