

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku dan bahasa, setiap daerah memiliki kebudayaan sebagai ciri khas dari wilayah tersebut. Budaya yang terdapat pada setiap daerah mempunyai nilai sejarah yang tinggi bagi kemajuan seni tradisional Indonesia. Setiap daerah, memiliki berbagai ciri khas kesenian tradisional yang beragam. Kesenian tradisional yang dimaksud adalah budaya, atau kebiasaan khas yang tumbuh sebagai warisan turun-temurun dari masyarakat tersebut.

Kota Malang yang dari dulu sampai sekarang terkenal menjadi Kota Pendidikan, memiliki kesenian tradisional serta kebudayaan yang amat beragam. Hal itu tentu menjadi suatu kekayaan yang nilainya tak dapat terhitung jumlahnya, banyak hal yang menarik dari kesenian serta kebudayaan yang saat ini berada di Kota Malang, salah satunya kebudayaan atau kesenian Topeng Malangan yang tepatnya berasal dari Kabupaten Malang.

Topeng Malangan adalah salah satu jenis kesenian berupa tari, disebut Topeng Malangan sebab, pelakon tari mengenakan topeng sebagai penutup wajah mereka serta sebagai wujud ekspresi dari perwatakan tokoh pewayangan tersebut. Seni Topeng Malangan biasanya dimainkan oleh penari tunggal atau beberapa kelompok. Namun saat ini, popularitas kesenian Topeng Malangan semakin hari kian menurun. Menurut Bu Hariyati selaku pengurus sanggar Asmorobangun desa Kedungmonggo, didapati bahwa kurang kurangnya minat masyarakat khususnya

anak muda dan remaja di Kota Malang untuk mempelajari Tari Topeng Malangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya informasi tentang kesenian ini. Beberapa orang beranggapan bahwa Tari Topeng Malangan ini hanya untuk dipelajari oleh kalangan tertentu saja, karena sudah memiliki pakem turun-temurun dan kurang populer dibandingkan dengan kesenian lain seperti Bantengan.

Menurut (Fajri, 2020) menyebutkan bahwa Topeng Malangan ini mulai meredup seiring dengan perkembangan zaman dikarenakan kurangnya regenerasi dan kesadaran masyarakat di Kota Malang, hal tersebut sangat mempengaruhi eksistensi dari kesenian ini untuk keberlangsungan kelestarian budaya pada masa kedepannya. Maka Bu Hariyati serta Pak Dwi pada wawancara menyebutkan bahwa pengenalan tentang kesenian budaya daerah khususnya Topeng Malangan ini sangat perlu sekali diperhatikan. Pengenalan budaya daerah ini harus dilakukan sejak dini, hal tersebut bertujuan agar generasi muda di masa depan mau mengenali, serta mendalami lebih dekat dengan harapan menarik minat anak muda untuk mau meregenerasi pelakon Tari Topeng Malangan di masa depan.

Menurut (Tirtoutomo, 2015), perkembangan *card game* saat ini sangat cepat, dikarenakan *card game* sendiri sangat mudah diterima oleh kalangan remaja di masa sekarang. *Card game* atau *board game* ialah permainan yang mengajarkan kita tentang sebuah topik tertentu, memahami sebuah konsep serta peristiwa, bahkan sejarah maupun budaya karena kita memainkan permainan tersebut (Widodo, 2011). Selain sebagai media permainan, *card game* juga dapat menimbulkan interaksi antar pemain sebagai media komunikasi untuk mempererat hubungan antar teman. Permainan seperti *card game* juga dapat diartikan sebagai

bentuk kegiatan yang membuat kita merasa senang, disadari atau tidak disadari, permainan tersebut memiliki muatan pembelajaran atau informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan diri secara seutuhnya (Dony, 2013). Lalu sesuai perkataan (Sadiman, 2009:78), kegiatan seperti bermain ini adalah suatu kegiatan yang menyenangkan serta sangat menghibur. Pemain dapat memberikan komentar langsung, menimbulkan interaksi antar pemain serta dapat pembelajaran tentang situasi di masyarakat.

Pada jurnal aplikasi permainan edukasi berjudul “Merah Putih” berbasis android, dikatakan bahwa pengangkatan unsur kebudayaan pada permainan diharapkan pemain jadi ingin mengenal lebih jauh tentang budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, cara pengenalan melalui permainan juga lebih menarik dari pada harus membaca melalui buku yang terkesan membosankan (Adams, 2010).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa poin permasalahan yang akan diangkat dalam tujuan perancangan Laporan Tugas Akhir, yaitu

Bagaimana cara merancang kartu permainan sebagai media informasi Topeng Malangan ?.

## **1.3 Tujuan**

Jika kita melihat pada poin perumusan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan Laporan Tugas Akhir ini adalah membuat permainan kartu sebagai

media informasi tentang tokoh utama serta kostum yang dipakai pada Tari Topeng Malangan untuk anak-anak serta remaja terutama di Kota Malang.

#### **1.4 Manfaat**

Manfaat dari perancangan *card game* ini dibagi menjadi dua bagian :

##### **1.4.1 Bagi Audience**

Manfaat yang diperoleh bagi target *audience* adalah sebuah informasi yang mencakup pelaksanaan Tari Topeng Malangan, yaitu mengenai kelengkapan kostum yang dipakai hingga mengenali beberapa tokoh dari cerita pewayangan topeng tersebut.

##### **1.4.2 Bagi Peneliti**

Manfaat yang diperoleh adalah bisa mengembangkan keterampilan dalam desain, layout serta merancang sebuah permainan kartu, serta dapat membantu memperkenalkan budaya daerah. Harapannya, masyarakat atau remaja dapat menjadikan ini sebagai acuan untuk kedepannya bisa lebih inovatif lagi serta lebih informatif dalam memperkenalkan budaya lokal daerah agar semakin dikenal oleh masyarakat luas terutama masyarakat di Kota Malang.

#### **1.5 Batasan Masalah**

##### **1.5.1 Perancangan Card Game**

1. Perancangan *card game* ini dimaksudkan sebagai media informasi kostum dan tokoh utama dari Topeng Malangan

2. Permainan ini memuat 4 karakter utama topeng sebagai berikut : Panji Asmorobangun sebagai tokoh utama, Dewi Sekartaji sebagai pasangan dari Raden Panji, Dewi Ragil Kuning sebagai adik dari Raden Panji lalu Klana Sewandana sebagai musuh utama dari Raden Panji

3. Aksesoris dan kostum yang dipakai seperti diantaranya ada binggel/Gongseng, Rapek & Pedangan, Centing, Sabuk, Celana, Topeng, Baju/Rompi, Gelang/Deker, Kelat, Kace, Sumping, Irah-irahan atau juga bisa disebut Topong/Mahkota.

### **1.5.2 Segmentasi Media Permainan**

**Segmentasi Geografis :** Masyarakat Kabupaten dan Kota Malang dan tidak menutup kemungkinan akan diminati hingga di luar Kota Malang, sehingga elemen ilustrasi dan deskripsi pada kartu akan memudahkan *audience* dari luar kota untuk membaca serta mengenali jenis kostum yang tertera pada kartu permainan.

#### **Segmentasi Demografis :**

- Usia : Anak-anak dan remaja usia 14-25 tahun sebagai target primer/utama, lalu untuk target sekunder yaitu orang dewasa 26-40 tahun, pemilihan ini mengacu pada faktor psikologis dan sosial.

Pada rentang usia 14-25 tahun, setiap individu, remaja atau anak-anak cenderung lebih menyukai kegiatan atau aktivitas bermain *game*, hal ini menjadi potensi dikenalkannya budaya Kota Malang melalui produk permainan kartu sebagai upaya dapat menarik minat anak-anak dan remaja

tersebut untuk memainkan dan mengenali budaya lokal melalui permainan kartu. Selain itu, anak-anak dan remaja juga lebih aktif dalam bersosial media, hal ini sangat berpotensi untuk menjadi sarana promosi yang efektif.

Lalu untuk pemilihan target sekunder di rentang usia 26-40 tahun, menurut beberapa individu yang telah saya temui, pada rentang usia diatas 26 tahun atau sekitar kurang lebih 30 tahun, banyak individu yang aktif berkarir pada studio atau perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang permainan papan atau *board game*. Biasanya setiap individu memiliki jobdesk untuk meriset sebuah permainan, menyediakan aset untuk orang luar negeri, serta juga merancang permainan papan/kartu versi mereka masing-masing. Hal ini memiliki pengaruh besar terhadap minat dan daya beli produk dikarenakan aktivitas mereka yang sangat dekat dengan permainan papan/kartu.

Pemilihan target primer dan sekunder ini didasarkan pada analisis karakteristik minat, dan perilaku umum dari target pasar. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan permainan kartu Topeng Malangan ini dapat memenuhi kebutuhan dan harapan dari target pasar.

- Jenis Kelamin : Anak laki-laki dan perempuan, serta remaja laki-laki dan perempuan
- Kelas Ekonomi : Tengah dan menengah keatas

**Segmentasi Psikografis :**

**Target Primer** : Anak-anak dan remaja yang berminat dan suka pada permainan serta anak-anak dan remaja mengikuti serta suka terhadap budaya lokal daerah.

**Target Sekunder** : Masyarakat umum, mencakup remaja hingga orang dewasa yang ingin bermain permainan kartu serta peminat budaya lokal daerah.

## **1.6 Metode Penelitian**

Jika melihat dari hasil rumusan masalah serta tujuan yang telah diuraikan maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana hal tersebut berfokus pada hasil observasi dan wawancara selama di lapangan. Metode ini sangat tepat karena dapat membantu selama proses perancangan kartu permainan dari awal hingga akhir.

### **1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di Musium Panji Jl. Raya Bangilan, Ringin Anom, Kec. Tumpang, Kabupaten Malang dan yang kedua dilakukan di Sanggar Tari Topeng Asmorobangun Jl. Prajurit Slamet, Kedungmonggo, Karangpandan, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang.

### 1.6.2 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam tahap perancangan *card game* dari awal hingga selesai, diperlukan beberapa alat dan bahan sebagai penunjang serta memudahkan dalam penyelesaian perancangan, diantaranya yaitu:

- Alat dalam mengambil data
  - a. Studi dokumen : Gambar dan jurnal yang berhubungan dengan kebudayaan Topeng Malangan
  - b. Angket : Google form
- Perangkat keras :
  - a. Laptop Acer Predator Nitro 5
  - b. Apple Ipad Gen 10
  - c. Stylus Pen Goojodoq Gen 12
- Perangkat lunak :
  - a. Corel Draw x7 untuk desain dan layouting kartu
  - b. Procreate untuk menggambar ilustrasi topeng

### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode atau cara mengumpulkan data dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu :

#### 1. Observasi

Metode observasi bisa diartikan sebagai bentuk atau cara kita mengamati suatu sumber data atau objek (Kusumadewi & Suharto, 2010:3). Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi secara detail mengenai objek atau sumber data yang sedang diteliti. Pengamatan tersebut



biasanya bisa dilakukan melalui pendekatan secara langsung, bisa juga tidak secara langsung. Pengamatan melalui pendekatan secara langsung itu sendiri dilakukan melalui kunjungan terhadap museum atau sanggar budaya yang bersangkutan dan dilakukan dengan cara mencatat semua data secara objektif serta apa adanya sesuai dengan kondisi objek secara langsung. Pengamatan ini dilakukan pada tanggal 9 September 2023 di Museum Panji yang beralamat di Jalan Raya Bangilan No.1 Ringin Anom Slamet Kec. Tumpang Kab. Malang. Kelengkapan data penulisan tersebut diperoleh dari hasil mengamati arsip-arsip dan foto pada saat penelitian berlangsung.

Sedangkan pengamatan tidak langsung dilakukan dengan mengamati dokumentasi baik berupa foto maupun video pertunjukan melalui media sosial museum-museum yang terkait dengan sejarah Tari Topeng Malang. Fokus dari pengamatan itu sendiri yaitu untuk memperoleh informasi kostum dan karakter yang nantinya sangat penting sebagai acuan untuk menunjang perancangan permainan dari *card game* Topeng Malangan.

## **2. Wawancara**

Wawancara adalah interaksi komunikasi yang dilakukan oleh individu kepada individu, individu kepada kelompok atas dasar ketersediaan dengan maksud tertentu, wawancara biasanya terdiri dari satu hingga dua orang atau lebih, salah satu dari mereka disebut narasumber (Choiri, 2019:2). Wawancara secara mendalam akan dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan

lalu mengumpulkan data secara optimal guna mendapat informasi yang valid dan relevan.

Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada Pak Dwi selaku ahli Sejarah dari kesenian Topeng Malangan. Wawancara sendiri bermaksud atau memiliki tujuan untuk menanyakan sesuatu perihal macam-macam tokoh, macam-macam kostum serta eksistensi Tari Topeng Malang di era sekarang ini. Lalu untuk wawancara kedua terkait perlengkapan hingga karakteristik kostum yang dipakai untuk Tari Topeng Malangan, akan dilakukan di Desa Kedungmonggo Pakisaji yaitu tepatnya di Sanggar Seni Topeng Malang Asmorobangun.

### **3. Kajian Dokumen dan Literatur**

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumen dan literatur yaitu mengumpulkan dokumen atau data penting seperti buku atau gambar yang mana memiliki keterhubungan atau kesesuaian dengan fokus masalah yang akan kita angkat dan bahas (Rohmawati & Puspasari, 2020:76). Studi dokumen dan literatur pada penelitian merupakan suatu hal yang penting, karena dapat digunakan sebagai penguat data yang telah diperoleh.

Vauziah & Fitriany (2018:1) menyatakan bahwa studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data berupa tulisan, foto atau gambar, yang berasal dari sumber non insani. Studi dokumen dan literatur ini di dapat pada buku “Seni Tari Wayang Topeng Malangan” karya Elok Wahyuningsih dari Lintas Budaya Kota Malang yang terbit dan dicetak pada 2011 dan 2015. Adapun hasil

terkait studi dokumen dan literatur berikut yaitu tentang sejarah awal dikenalnya Topeng Malang hingga penokohan karakter dari tokoh utama dari cerita Panji.

#### **1.6.4 Analisis Data**

Analisis data merupakan proses menganalisa, meringkas serta memilah data yang kita peroleh secara mentah pada tahap wawancara. Analisis ini dilakukan dengan cara memilih data, menyusun, lalu menjadikannya sebagai acuan untuk kemudian ditarik kesimpulan yang nantinya bisa diinformasikan kepada orang lain.

Metode analisis data yang akan digunakan dalam proses penelitian ini yaitu analisis *Miles and Huberman*. Analisis ini terbagi menjadi tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data (Choiri, 2019:2). Ketiga tahapan ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### **A. Reduksi Data :**

Langkah pertama dalam analisis data ini yakni reduksi data, diartikan sebagai proses merangkum, memilih hal-hal penting yang diperoleh dari hasil pencarian data (observasi, wawancara dan dokumentasi), lalu memfokuskannya pada hal-hal yang penting saja, sebab data yang kita dapatkan dari lapangan atau narasumber merupakan hasil data yang mentah, sehingga harus di proses melalui reduksi data terlebih dahulu. Maka dari itu, data yang telah direduksi

atau dipilah, akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan lebih mudah untuk dipahami (Habsy, 2017:90).

#### **B. Penyajian Data :**

Setelah tahap reduksi data selesai maka tahap selanjutnya adalah penyajian data, penyajian ini dilakukan secara deskriptif, yaitu memaparkan informasi hasil penelitian yang telah diolah sebelumnya. Data tersebut berupa detail dan ragam karakteristik kostum serta penokohan utama dalam cerita Panji. Penyajian data ini dilakukan setelah melalui tahap reduksi data dimana data yang telah diperoleh menjadi lebih ringkas dan lebih efisien untuk disajikan.

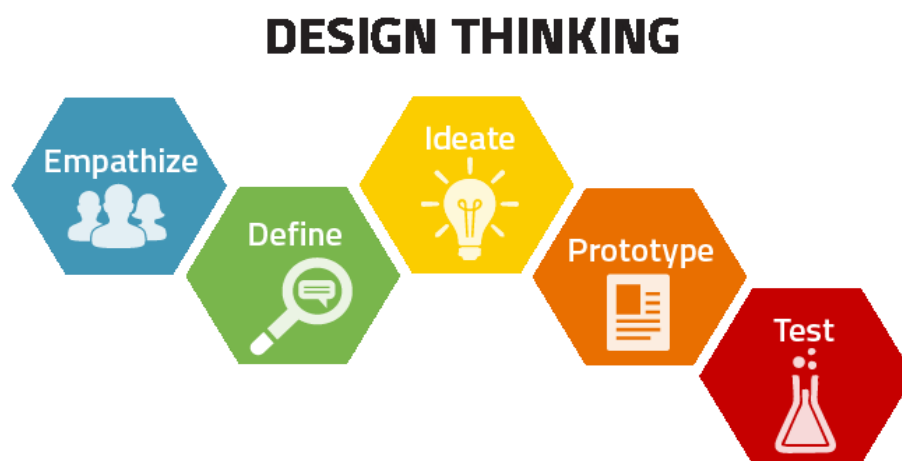
#### **C. Verifikasi Data :**

Lalu langkah terakhir pada tahap analisis data ialah menarik kesimpulan atau verifikasi. Tahap ini dimaksudkan untuk mengkonfirmasi hasil penyajian data kita berdasarkan bukti-bukti yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Kesimpulan ini ditinjau sebagai data yang kebenarannya harus dipastikan terlebih dahulu, yaitu kebenaran dari hasil yang telah disajikan mengenai karakteristik kostum dari Topeng Malangan.

### 1.6.5 Prosedur

Dalam sebuah perancangan *card game*, di butuhkan suatu skema perancangan agar proses dalam perancangan tersebut bisa terstruktur dan sesuai dengan prosedur yang benar. Bason & Austin (2020) dalam (Brown, 2020), menyebutkan bahwa *design thinking* merupakan proses, metode atau cara untuk menciptakan produk dan jasa sebagai solusi yang berpusat pada manusia.

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penggambaran tentang



Gambar 1. 1 Design thinking

Sumber : pnggg.com

langkah-langkah dalam pendekatan *Design Thinking* seperti berikut ini :

#### a. *Empathize*

Tahapan ini dilakukan melalui pendekatan terhadap sumber data yang telah diperoleh, lalu menggali informasi terkait untuk mengetahui data yang dibutuhkan.

***b. Define***

Pada tahapan *define*, data yang telah terkumpul sebelumnya, akan dianalisis terlebih dahulu untuk menghasilkan sebuah kesimpulan yang nantinya akan memunculkan sebuah ide atau konsep untuk dijadikan acuan dalam perancangan *card game*.

***c. Ideate***

*Ideate* (Ide/Inovasi) merupakan tahapan dimana akan menghasilkan sebuah ide yang nantinya dapat menyelesaikan masalah, sehingga tahap ini menghasilkan sebuah rancangan yang nantinya akan dieksekusi atau diimplementasikan pada sebuah desain *card game*.

***d. Prototype***

Pada tahap ini, *prototype* diartikan sebagai bentuk produk yang masih akan diperbaiki atau dibenahi, yaitu masih dalam bentuk simulasi atau biasanya disebut sampel. *Prototype* biasanya berupa sketsa kasar atau kartu tanpa gambar yang berfungsi sebagai alat uji pada proses *playtest*.

***e. Test***

Pada tahapan ini, dilakukan sebuah uji coba permainan kartu yang sudah jadi kepada khalayak, dimana para pemain tersebut akan memberi masukan dan saran berdasarkan sudut pandang mereka bermain permainan ini, lalu memberi saran dan masukan yang nantinya akan

dilakukan kajian ulang dan dapat digunakan sebagai bahan perbaikan yang nantinya membuat permainan menjadi lebih baik kedepannya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang menjadi beberapa langkah dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1            PENDAHULUAN**

Berisi tentang uraian latar belakang permasalahan yang dikaji, rumusan masalah, serta batasan yang akan dibahas pada proses perancangan *card game* Topeng Malang. Hal ini dijelaskan dengan runtut sesuai metode serta prosedur yang dianjurkan agar menghasilkan suatu desain produk yang baik dan benar.

### **BAB 2            TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penelitian-penelitian terdahulu serta teori-teori terkait sebagai acuan penyusunan desain produk dari artikel dan jurnal.

### **BAB 3            ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah dan cara penyelesaiannya yang nantinya akan menghasilkan sebuah rancangan desain sebuah produk yang akan dibuat.

### **BAB 4            PEMBAHASAN**

Bab ini berisi gambaran umum objek penelitian dan hasil penerapannya pada media utama dan pendukung. Pada bab ini juga membahas pengujian yang telah dilakukan sebagai tolak ukur kelayakan produk yang telah dibuat.

## **BAB 5      PENUTUP**

Bab ini memuat sebuah kesimpulan yang telah didapatkan setelah melalui proses perancangan dan pembahasan dalam pembuatan *card game* Topeng Malangan.