

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Empiris

2.1.1 Perancangan Buku Kesenian Topeng Malangan sebagai Media Informasi Kebudayaan Kota Malang

Topeng Malangan adalah seni tari asli dari Kota Malang yang dalam peragaannya menggunakan penutup muka atau topeng itu sendiri. Seiring berjalannya waktu, kesenian Topeng Malangan telah terlupakan semenjak hadirnya budaya modern yang masuk. Melalui unsur-unsur yang terdapat pada ukiran topeng, Topeng Malangan mewarisi perwatakan jiwa leluhurnya masing-masing sesuai dengan warna yang diadopsi. Dari unsur sejarah, sosial serta budaya masyarakat, membuat Topeng Malangan ini berbeda dari Topeng yang ada di daerah lain. Oleh sebab itu, perancangan buku esai fotografi ini dimaksudkan sebagai media informasi mengenai Topeng Malangan agar masyarakat Kota Malang terutama para remaja bisa mengenali serta dapat melestarikan budaya asli dari Kota Malang.

Maksud dan tujuan dari perancangan buku esai ini adalah mengenalkan budaya dan karakteristik dari Topeng Malangan serta menampilkan karya-karya dimana nanti akan disertai penjelasan untuk memperjelas informasi tentang objek sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran ataupun pengetahuan untuk anak-anak muda.

Selain itu dari segi estetika, diharapkan buku ini mampu menarik minat remaja dan anak muda agar mau membaca serta mengenali budaya di daerahnya sendiri serta diharap mampu memunculkan ide-ide kreatif berikutnya sebagai media untuk mengenalkan Tari Topeng Malang.



Gambar 2. 1 Buku Kesenian Topeng Malangan karya Jimmy Salim

Sumber : media.neliti.com 2017

2.1.2 *Board Game* “Kartu Bhinneka”, permainan kartu bertema suku sebagai media pengenalan budaya Indonesia

Kartu Bhinneka adalah sebuah permainan kartu yang juga memiliki tema keragaman suku dan budaya di Nusantara. Di dalam permainan ini, pemain secara tidak langsung akan mengenali budaya di Indonesia dengan cara yang sangat menyenangkan. Di dalam permainan Kartu Bhinneka, terdapat banyak sekali suku dan budaya yang harus kalian kenali melalui makanan daerah, alat music tradisional, serta rumah dan pakaian adat.

Ditemani dengan karakter ilustrasi gambar yang lucu dan unik, Kartu Bhinneka diharap bisa membuat para pemain, khususnya remaja dan anak-anak merasa cukupm mudah mengenali keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.



Gambar 2. 2 Board Game Kartu Bhinneka

Sumber : playday.id/boardgame 2015

2.1.3 Card Game “Amogasakti” permainan kartu yang mengangkat tema pewayangan budaya lokal Jawa karya mahasiswa UM

Permainan kartu pewayangan karya mahasiswa UM, Amogasakti, adalah salah satu dari beberapa contoh permainan bertema budaya yang ada di Indonesia. Bagi generasi muda sekarang, cerita wayang seperti contoh mahabarata tidak keren dan tidak diminati karena dianggap sudah kuno. Namun bagi mahasiswa Universitas Negeri Malang (UM) ini, wayang justru dijadikan sebagai karakter utama untuk menciptakan sebuah *card game*.

Empat mahasiswa Universitas Negeri Malang (UM) tersebut diantaranya yaitu Alif Hanifatur Rosyidah mengatakan, ilustrasi pada karakter utama wayang pada *card game* tersebut sangat orisinil karena telah melalui tahap riset terlebih dahulu sebelum mengeksekusi final. Penggarapan ilustrasi pada karakter kartu Amogsakti ini tidak sembarangan, harus memperhatikan pakem-pakem yang ada agar terlihat asli dan orisinil.

Berbicara soal wayang, tentu sangat jauh dengan permainan *trading*, namun di tangan mahasiswa kreatif, pewayangan yang dianggap kuno mampu diangkat menjadi modern layaknya seperti tokoh super hero di Mobile Legend. Cara memainkannya pun cukup unik, mahasiswa tersebut terinspirasi dari permainan *trading card game* seperti *yugi-oh*, yang artinya menggunakan sistem permainan atau strategi *deck building* dimana setiap pemain harus memiliki strategi untuk memenangkan peperangan. Tentunya, hal tersebut didasari dengan syarat mengenal penokohan karakter serta kekuatan masing-masing pada karakter wayang tersebut.

Dari hasil penelitian ini, akan dilakukan pendekatan dimana hal tersebut bertujuan untuk menjadikan *card game* Amogasakti sebagai referensi, serta sebagai acuan untuk menginformasikan pakem budaya asli dan orisinil yang bertujuan agar *card game* Topeng Malangan mengadopsi gaya dari karakter asli.



Gambar 2. 3 Card game Amogasakti

Sumber : indiekraf.com 2021

Tabel 2. 1

Perancangan Buku Kesenian tentang Topeng Malangan di Kota Malang	Board Game “Kartu Bhinneka”, Permainan Kartu bertema Keanekaragaman Suku dan Budaya di Indonesia	Pengembangan Reality Card Game Amogasakti untuk Melestarikan Budaya Wayang Indonesia
Andreas Jimmy Salim (2017)	Monitta Putri (2015)	Alif Hanifatur Rosyidah, Dzanun Fansyari Austi, Dwi Hartanto, Hafizah Islami Rahmadina (2021)
Merancang buku esai fotografi kesenian Topeng Malangan yang komunikatif dan menarik minat para anak muda di Kota Malang	Merancang card game dengan tema keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia	Mengembangkan Augmented Reality Card Game Amogasakti untuk mengenalkan budaya wayang melalui media permainan
Metode analisa data yang digunakan 5W1H (What, Where, When, Why, Who, How)	Metode pengumpulan data yang digunakan kualitatif, melalui proses observasi, wawancara serta melalui studi	Analisis awal-akhir (front-end analysis), analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan

	dokumentasi	pembelajaran
Tidak dijelaskan secara spesifik	Design Thinking	(Research and Development) dengan model Borg and Gall “Four D (4D)”
Berupa buku karya fotografi yang disertai esai singkat untuk menjadi pembelajaran dan pengetahuan bagi generasi muda	Berupa card game untuk belajar mengenal keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia, dengan cara yang menyenangkan	Berupa Augmented Reality Card Game untuk menampilkan karakter 3D dari tokoh pewayangan tersebut

2.1.4. Hasil Tinjauan

Andreas Jimmy Salim (2017)

- Melestarikan sejarah dan budaya lokal melalui media komunikasi visual
- Memberikan gambaran tentang keindahan budaya/kesenian lokal melalui media visual

Monitta Putri (2015)

- Kartu permainan dapat menyampaikan informasi secara menarik
- Memilih bahasa visual yang berisikan sebuah ilustrasi/gambar agar informasi yang disampaikan lebih jelas

Alif Hanifatur dkk (2021)

- Peluang bisnis game di Indonesia sangat besar, terbukti dengan adanya jumlah pemain game di Indonesia yang terus mengalami pertumbuhan setiap tahunnya. Hal ini memungkinkan kesenian wayang yang diangkat memiliki penyebaran lebih luas sehingga tujuan pemajuan budaya dapat lebih mudah tercapai

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Kesenian

Menurut (Naufal, 2014) kesenian yang dimaksud, adalah sebuah hasil karya dan ciptaan manusia melalui karsa, dimana hal tersebut muncul dari perasaan yang estetis, dalam artian hanya dianut atau disukai secara turun-temurun dari kelompok tersebut. Kesenian juga dapat diartikan sebagai kebudayaan yang terbentuk atas hasil kreatifitas masyarakat, yang kemudian diwujudkan dalam sebuah ungkapan.

Indonesia memiliki kesenian budaya yang beragam, biasanya hal tersebut terbentuk dari sebuah latar belakang tradisi atau budaya leluhur, memiliki sebuah pesan, gagasan, kepercayaan atau nilai-nilai yang tersirat, lalu diturunkan dari generasi ke generasi dalam wujud sebuah karya maupun kebiasaan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada sekelompok komunitas tertentu, kesenian tertanam kuat di benak mereka. Bagai sebuah kepercayaan (Huhmarniemi & Jokela, 2020). (Park, Hwang, Lee, & Heo, 2020) menyebutkan bahwasanya keorsinilitas kesenian, cenderung bergantung terhadap tempat dimana kesenian tersebut ditampilkan. Bublitz et al (2019) juga menyatakan bahwa kesenian patut dilestarikan sebab merupakan kebanggaan bagi sekelompok orang. Segala bentuk dari nilai-nilai budaya suatu masyarakat, sangat dihormati dan disegani dan diakui sebagai warisan dari para leluhur (Bentley & O'Brien, 2017; Tacon, 2019).

2.2.2 Tari Topeng Malangan

Tumpuan utama dalam keberhasilan serta kelestarian budaya daerah, berada di tangan masing-masing masyarakat (Triyono, 2020) dan (Saputro & Gusti, n.d.). Pasalnya, peran masyarakat memang begitu krusial bagi kelestarian budaya daerah, jika masyarakat tidak memiliki giat untuk berpartisipasi maka budaya daerah akan tinggal kenangannya saja. Seperti Sanggar Tari Topeng Asmorobangun yang didirikan oleh Mbah Karimun, tanpa adanya kehadiran masyarakat maka budaya lokal daerah seperti Topeng Malangan ini tidak akan berkembang luas.

Sanggar Asmorobangun berdiri pada tahun 1919, aktif hingga sampai saat ini dan dikelola langsung oleh Pak Handoyo selaku cucu dari Mbah Karimun. Di Sanggar, tidak hanya menyediakan pelatihan dasar tari, tetapi juga menyediakan pelatihan dasar dalam membuat topeng. Sanggar Asmorobangun ini tidak hanya diminati warga lokal saja, tetapi diminati hingga dari berbagai manca negara.

Berdirinya Sanggar Tari Topeng ini dimaksudkan sebagai bentuk upaya melestarikan kebudayaan lokal agar dapat digunakan sebagai ruang belajar mengenai kebudayaan lokal yang ada di Kota Malang. Sanggar Tari Topeng ini merupakan proses melindungi dan menjaga kebudayaan lokal agar tidak punah menurut (Kurnianto, Indrianti, & Ariefianto, 2020). Pendiri Sanggar Tari Topeng yaitu Mbah Karimun telah berhasil merawat kebudayaan lokal Topeng Malangan. Upaya yang dilakukan melestarikan Topeng Malangan tersebut juga patut diacungi jempol. Di era saat ini, Sanggar Tari Topeng Malangan tidak hanya

bertujuan untuk melestarikan budaya lokal saja, melainkan juga sebagai wadah bagi kaum muda untuk berekspresi agar budaya lokal daerah di Kota Malang tetap terjaga eksistensinya.

2.2.3 Bermain

MJ Langeveld (Khobir, 2009) berpendapat bahwa kegiatan yang anak-anak lakukan sebagian besar adalah bermain. Sebagian besar anak mampu mempelajari sesuatu dengan mudah melalui sebuah permainan. Semua orang mungkin setuju bahwa bermain adalah dunia anak-anak, melalui kegiatan tersebut, anak akan mempelajari berbagai macam hal mengenai kehidupan. Mungkin, orang tua harus memperhatikan serta lebih teliti mengenai apa yang dimainkan oleh anak, hal ini tentu sangat penting bagi tumbuh kembangnya (Lestari et al., 2018).

Menurut Parten dalam (Sujiono, 2012), bermain adalah sarana belajar dan bersosialisasi dengan mudah, pasalnya kita akan berinteraksi dengan pemain lain lalu akan timbul sebuah persepsi yang membuat kita secara tidak langsung mengeksplorasi permainan tersebut, dan mempelajari makna di dalamnya. Kegiatan bermain juga dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan, hal ini menjadikan anak akan lebih mengenal diri dan lingkungannya.

Dari beberapa tokoh yang telah disebutkan sebelumnya, ada juga pendapat dari Dockett mengenai bermain, menurut Dockett dalam (Sujiono, 2012) bermain sama dengan makan, bermain adalah kebutuhan, dengan makan kita kenyang dan dengan bermain kita dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan

diri. Bermain adalah ciri khas, itu akan membedakan kegiatan bermain dengan belajar, ataupun dengan bekerja (Sujiono, 2012).

2.2.4 *Card Game / Board Game*

Card game adalah sebuah permainan yang dimainkan menggunakan kartu sebagai media utamanya. Permainan ini memiliki bentuk dan pola yang beragam, selain itu permainan kartu juga memiliki sebuah peraturan atau cerita yang berbeda sesuai tujuan yang akan dicapai oleh perancang kartu (Najib, 2018).

Menurut Dientje Borman Rumampunk (1998:4) dalam (Sudrajat, 2007) dikatakan bahwa media permainan adalah segala sesuatu yang terbentuk dari ide dan informasi yang disampaikan kepada khalayak. Buku merupakan media informasi, tetapi terkadang akan menimbulkan efek kebosanan karena buku biasanya memuat banyak tulisan serta banyak lembaran. *Gadget* pun juga begitu, penggunaan *gadget* dalam jangka panjang juga akan mempengaruhi kebiasaan serta tumbuh kembang anak seperti suka menyendiri, tidak suka bersosialisasi, jarang berinteraksi dengan sekitar, bahkan akan ketergantungan serta memiliki emosi yang tidak stabil.

Untuk mengatasi itu, *Card Game* bisa menjadi salah satu pilihan sebab permainan kartu tidak menimbulkan efek samping yang serius. Selain itu, *Card Game* juga dapat dijadikan media alternatif yang bermanfaat untuk dapat dijadikan sebagai alat mengasah kemampuan berfikir, melatih ketelitian, serta melatih daya ingat seseorang. Mereka yang bermain *Card Game* akan merasakan hal baru yang lebih *fresh*, serta lebih memacu semangat dan minat mereka untuk mengenal lebih dalam tentang topik yang dimuat pada *Card Game* tersebut.

Terdapat beberapa kategori genre atau jenis permainan yang harus diketahui, menurut artikel yang dimuat pada website Upstation Media, terdapat beberapa genre dalam permainan papan dan kartu, diantaranya yaitu *board game* classic, abstract, dexterity, drafting card, quartets card, dungeon atau RPG, engine building, party, push ur luck, social deduction, territory, worker placement dan lain sebagainya.