



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kluckhohn dan Kelly (dalam Widyananda, 2021), budaya merupakan rancangan hidup sebagai panduan pedoman untuk perilaku manusia yang tercipta secara historis baik berisi eksplisit, implisit, rasional, dan irasional. Menurut kamus bahasa Sunda (dalam Rochmat, 2015), *karawitan* merupakan seni suara yang menggunakan nada degung, salendro, atau pelog.

Gamelan Sunda merupakan kumpulan dari alat musik tradisional Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Berdasarkan catatan naskah Sewaka Darma, masyarakat Sunda sudah mengenal gamelan Sunda sejak lama yaitu diperkirakan tahun 1435. Dalam naskah tersebut sudah disebutkan adanya istilah *gangsang* yang artinya gamelan. Di dalam naskah kuno lainnya, *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* yang ditulis pada tahun 1518 Masehi, dijelaskan bahwa pemain gamelan disebut *kumbang gending* dan ahli *karawitan* disebut *paraguna* (“Gamelan Sunda, Alunan Indah yang Mendayu”, n.d.).

Pada Perda Bandung Nomor 9 Tahun 2012 Pasal 10 ayat 1 poin a, dituliskan bahwa tempat pendidikan formal dan non-formal wajib untuk menetapkan materi Bahasa dan Budaya Sunda pada kurikulum lokal. Jenjang sekolah dasar diwajibkan untuk belajar bahasa Sunda, sedangkan jenjang menengah pertama dan atas diwajibkan untuk belajar budaya dan bahasa Sunda. Perda ini disahkan dengan berlandaskan untuk menjaga nilai-nilai luhur dalam kehidupan sosial budaya seiring dengan berkembangnya arus globalisasi dalam kehidupan masyarakat (Darmayanti, Amalia, dan Risagarniwa, 2018).

Berdasarkan data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat pada tahun 2015 sudah ada empat puluh kesenian tradisional Sunda yang punah dan delapan puluh kesenian lainnya terancam punah. Contoh kesenian Sunda yang sudah punah yaitu *suriwit* dari Bandung, *topeng gong* dari Sukabumi, dan *Wayang Priayi* dari

Bandung. Selain itu, ada beberapa contoh kesenian Sunda yang terancam punah saat ini yaitu alat musik Celempung dari Bogor dan Tarangwangsa dari Tasikmalaya (Rizeki, 2021).

Moch Restu, seorang pegiat musik tradisional Sunda, mengatakan bahwa pertunjukan musik tradisional Sunda mengalami tantangan dalam mempertahankan eksistensinya menghadapi aliran musik modern yang lebih disukai oleh generasi muda sekarang. Dia mengatakan bahwa seni musik tradisional Sunda masih dapat bertahan di era modern jika dapat diekspos ke kalangan remaja (Dzulfikar, 2020).

Menurut Deddy Mizwar (“Gamelan Sunda yang Terancam Punah”, 2018), gamelan Sunda hanya dimainkan ketika ada acara khusus, selain itu seni degung ini sudah jarang dimainkan lagi. Beliau melanjutkan bahwa gamelan Sunda diperlukan sentuhan kreativitas yang sifatnya modern untuk menarik perhatian generasi ini. Walaupun masih ada pentas seni ataupun lomba seni degung yang sering diadakan di berbagai saung, jumlah peserta yang sedikit membuktikan bahwa gamelan Sunda kurang diminati oleh generasi muda. Jika tidak ada generasi penerus yang tertarik untuk memainkan gamelan Sunda, maka seni musik degung ini dapat terancam punah. Oleh karena itu, generasi muda dapat diajak dengan menambahkan ketertarikannya terhadap gamelan Sunda (“Melestarikan Budaya dengan Memainkan Gamelan Sunda”, n.d.).

Menurut Yuli (2017), usia 10 – 21 tahun merupakan masa yang penting, hal ini dikarenakan mereka berada pada siklus mencari jati dirinya. Mereka memiliki peran penting dalam menjaga kelangsungan budaya yang ada, karena mereka dapat mewariskan budaya ke generasi berikutnya. Jika mereka mengenal terhadap budayanya sendiri, maka mereka akan menemukan identitas mereka sebagai warga Indonesia dan lebih mencintai negaranya sendiri.

Berdasarkan penelitian oleh Hilary G. Conklin, menerapkan permainan dalam unsur pembelajaran kelas murid SMP memberikan hasil yang baik kepada muridnya dalam pembelajaran kelas. Dalam penelitiannya, para murid diajak untuk bermain berbagai permainan yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk

mengembangkan imajinasinya secara mental ataupun fisik. Dalam pembelajaran mereka menikmati prosesnya selama bermain sehingga materi yang dibahas juga mudah diingat oleh siswa. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Sarah Fine terhadap murid SMA juga memberikan hasil yang serupa. Para murid SMA yang diteliti berpendapat pembelajaran mereka terasa menarik, menyenangkan, dan menantang. Para murid yang melakukan pembelajaran lewat bermain menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar (Conklin, 2015).

Board game merupakan salah satu jenis permainan yang sering digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan *board game* memberikan *feedback* langsung jika gagal dan kesempatan kepada pemainnya untuk membuat strategi baru tanpa harus terjun ke dunia nyata (Vagansza, 2020). Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan menggunakan media *board game* untuk meningkatkan pengetahuan generasi muda terhadap seni musik gamelan Sunda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perancangan *board game* untuk memperkenalkan gamelan Sunda bagi remaja di Bandung?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan ini hanya sebatas dalam mengenalkan ciri-ciri fisik seperti bentuk, bahan, komponen, dan deskripsi cara memainkannya dari alat musik gamelan. Oleh karena itu, unsur musik dan seni pertunjukkan dari gamelan Sunda tidak dimasukkan ke dalam perancangan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1) Segmentasi Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

- b. Usia : 12 – 19 tahun
- c. Pendidikan : SMP dan SMA
- d. SES : Kelas A – B
- 2) **Segmentasi Geografis**
 - a. Kota : Bandung, Jawa Barat
- 3) **Segmentasi Psikografis**
 - a) Remaja di SMP dan SMA kota Bandung yang ingin belajar alat musik gamelan Sunda seperti pada buku pelajaran, tetapi ingin mengetahuinya dalam proses bermain sambil belajar.
 - b) Siswa sekolah SMP dan SMA yang tertarik dan ingin menambahkan pengetahuannya terhadap gamelan Sunda tanpa harus mendengarkan dan melihatnya secara langsung.
 - c) Remaja di SMP dan SMA yang ingin mengetahui tentang gamelan Sunda tanpa harus bermain atau melakukan kegiatan prakteknya secara langsung.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu merancang media *board game* untuk memperkenalkan alat musik gamelan Sunda bagi remaja di Bandung.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1) **Bagi Penulis:**

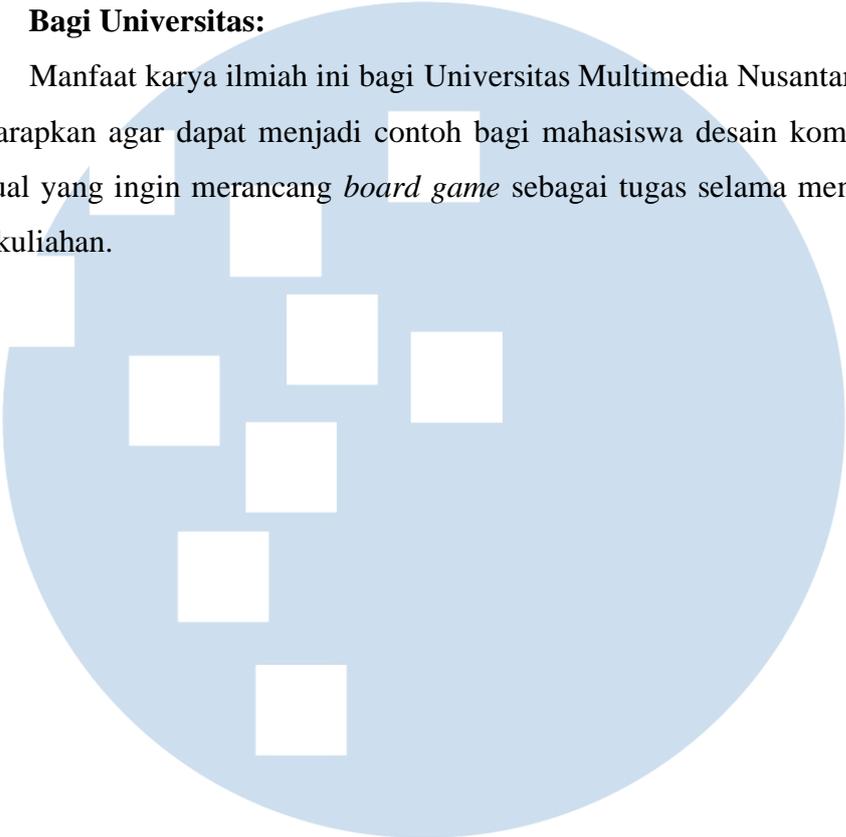
Karya ilmiah ini dibuat sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain. Selain itu, manfaat karya ilmiah ini bagi penulis yaitu untuk mengasah kreativitas dan kecerdasan penulis dalam merancang *board game* yang berfungsi untuk mengenalkan seni musik Sunda kepada remaja SMA.

2) **Bagi Masyarakat:**

Manfaat karya ilmiah ini bagi masyarakat yaitu untuk mengenalkan seni musik Sunda kepada remaja SMA lewat media *board game*, sehingga diharapkan generasi muda sekarang dapat melestarikan seni musik Sunda yang ada dan tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam.

3) **Bagi Universitas:**

Manfaat karya ilmiah ini bagi Universitas Multimedia Nusantara yaitu diharapkan agar dapat menjadi contoh bagi mahasiswa desain komunikasi visual yang ingin merancang *board game* sebagai tugas selama menempuh perkuliahan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA