

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Pembahasan yang terdapat pada bab ini akan menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data, pemilihan data, dan analisis data yang diperlukan dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data dan strategi dalam perancangan *board game* sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun.

##### **3.1.1 Jenis Pendekatan**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan cara kuantitatif atau menggunakan prosedur statistik [19]. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data-data yang mendalam yaitu data yang mengandung makna [20]. Oleh karena itu, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena objek penelitian dan fenomena yang dipilih memerlukan data-data yang mendalam untuk merancang media pengenalan berupa *board game* mengenai gamelan Jawa di Padepokan Gunung Laos. Melalui pendekatan ini, penulis akan dapat mengetahui cara pandang subjek dan objek penelitian dengan lebih mendalam yang tidak dapat diwakili dengan angka-angka statistik.

Menurut Corbin dan Strauss, pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian di mana peneliti dalam mengumpulkan data dan menganalisis data menjadi bagian dari proses penelitian yaitu sebagai partisipan bersama dengan informan yang dapat memberikan data-data [21]. Peneliti harus melakukan interaksi dengan lingkungan baik manusia maupun non-manusia yang terdapat dalam penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih pendekatan kualitatif karena keterlibatan peneliti untuk mengumpulkan data-data pada penelitian ini sangat diperlukan.

### **3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian**

Objek menjadi titik perhatian dari suatu penelitian yang berupa materi atau substansi yang diteliti [22]. Objek dalam penelitian ini adalah alat musik tradisional gamelan Jawa. Menurut Hendarso dalam Suryanto, subjek penelitian merupakan informan yang dapat memberikan berbagai informasi atau data yang dibutuhkan selama proses penelitian [22]. Subjek penelitian mencakup berbagai pihak yang dapat memberikan data mengenai informasi yang diperlukan dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah pemilik Padepokan Gunung Laos dan anak-anak di sekitar padepokan.

### **3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data**

Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama atau sumber asli (pengamatan, *interview* atau wawancara, pengukuran langsung, percobaan, kuisisioner) sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan berasal dari sumber pertama melainkan hasil penyajian dari pihak lain (jurnal, buku, koran, atau majalah) [21]. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah pemilik Padepokan Gunung Laos yang menjadi subjek penelitian atau informan. Data yang dikumpulkan adalah berupa pendapat atau persepsi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Padepokan Gunung Laos.

Peneliti menggunakan jenis data primer dengan melakukan observasi atau pengamatan dan wawancara untuk mendapatkan data-data mengenai situasi dan kondisi di Padepokan Gunung Laos. Sedangkan untuk jenis data sekunder penulis memilih sumber data dari jurnal dan buku untuk mendapatkan data mengenai alat musik gamelan Jawa. Dengan jenis data primer dan sekunder melalui beberapa cara dan sumber akan dapat diperoleh data yang mendalam dan untuk memastikan bahwa data penelitian yang diperoleh benar-benar terjamin kredibilitasnya karena diperoleh dari sumber data yang terpercaya dan tepat.

### **3.1.4 Informan Penelitian**

Informan merupakan orang yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan data informasi mengenai situasi dan kondisi dari latar penelitian [19]. Jadi, informan yang dipilih harus memiliki pengalaman mengenai latar penelitian. Kriteria

informan dalam penelitian ini adalah pemilik Padepokan Gunung Laos yaitu Drs. Hadi Wasikoen. Pemilik padepokan dipilih menjadi informan karena memiliki pengalaman mengenai latar penelitian dan memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai sejarah, tujuan, sarana dan prasarana, situasi dan kondisi, serta kegiatan yang pernah dilakukan di Padepokan Gunung Laos dalam pengenalan kebudayaan Jawa khususnya gamelan Jawa.

### **3.1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor.

#### **3.1.5.1 Observasi**

Menurut Patton dalam Nasution menjelaskan bahwa manfaat dari observasi secara langsung di lapangan yaitu peneliti akan dapat memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga akan didapatkan pandangan holistik atau menyeluruh dan membuka kemungkinan melakukan penemuan (*discovery*) yang terdiri dari tiga komponen yaitu pelaku (*actor*), tempat (*place*), dan aktivitas (*activity*) [20]. Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui situasi dan kondisi di Padepokan Gunung Laos dan melihat aktivitas dari para pelaku yaitu anak-anak sekitar padepokan mengenai keberadaan padepokan yang menyediakan fasilitas dan alat musik tradisional gamelan Jawa. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung ke Padepokan Gunung Laos untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Melalui observasi, peneliti dapat melihat dan menemukan hal-hal yang kurang atau tidak diamati oleh orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan tersebut karena telah dianggap “biasa” dan hal tersebut tidak terungkap dalam sebuah wawancara [20].

#### **3.1.5.2 Wawancara**

Wawancara lebih dari sekadar percakapan biasa karena dalam wawancara selalu terdapat tujuan yaitu untuk memperoleh data dan informasi mengenai kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti atau tentang peristiwa yang sudah terjadi di masa lampau [23]. Wawancara terbuka atau wawancara tidak terstruktur sering digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan atau penelitian yang lebih mendalam untuk mengetahui

informasi dari responden [20]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terbuka untuk mengetahui permasalahan dari media pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa sekaligus mengetahui sejarah, tujuan, dan sarana prasarana, serta bagaimana memperkenalkan gamelan Jawa di Padepokan Gunung Laos. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa diperlukannya media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun di Padepokan Gunung Laos. Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Padepokan Gunung Laos yaitu Drs. Hadi Wasikoen.

### **3.1.5.3 Studi Literatur**

Studi literatur sering disebut juga dengan studi pustaka. Menurut J. Supranto dalam Ruslan mengatakan bahwa studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi atau data riset dengan membaca buku-buku referensi, jurnal ilmiah, dan bahan publikasi yang terdapat di perpustakaan [24]. Studi literatur yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan membaca beberapa buku dan jurnal mengenai gamelan Jawa yang dibutuhkan dalam perancangan. Studi kepustakaan digunakan untuk mempelajari mengenai sumber bacaan yang di dalamnya terdapat informasi dan data yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti [24].

Studi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan supaya penulis mendapatkan data dan memahami lebih dalam mengenai gamelan Jawa yang menjadi objek dalam perancangan *board game* sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun. Dengan melakukan studi literatur penulis dapat mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan mendalam untuk merealisasikan solusi dari permasalahan dengan gambaran yang tepat berdasarkan data yang ada.

### **3.1.5.4 Studi Kompetitor**

Studi kompetitor merupakan usaha yang dilakukan untuk mengidentifikasi ancaman, kesempatan, atau permasalahan strategis yang terjadi akibat perubahan persaingan potensial, serta kekuatan dan kelemahan pesaing [25]. Studi kompetitor digunakan sebagai pembanding dengan karya yang nantinya akan dirancang dan dibuat oleh penulis untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan sehingga dapat dijadikan peluang agar dapat membuat karya yang lebih baik, unik, dan memiliki nilai lebih. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua studi kompetitor yaitu

aplikasi dolanan gamelan Jawa karena memiliki kesamaan objek yaitu gamelan Jawa. Kemudian perancangan *board game* Pawukon karena memiliki kesamaan topik yaitu desain permainan berupa *board game* dan topik yang dipilih masih dekat yaitu mengenai kebudayaan Jawa.

### **3.1.6 Metode Analisis Data**

Menganalisis adalah menghubungkan rumusan masalah dan kerangka teori dengan data yang telah diperoleh [23]. Ada beragam cara untuk melakukan analisis data seperti analisis matrik, analisis SWOT, atau analisis data kuesioner. Namun pada prinsipnya analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang dilakukan, oleh karena itu, data yang telah diperoleh akan dibedah menggunakan teori-teori relevan yang sudah dikerangkakan [23]. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis SWOT untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Analisis SWOT merupakan metode perancangan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kelemahan, kekuatan, peluang, dan ancaman dalam suatu bisnis atau produk [25]. Analisis SWOT biasanya digunakan dalam menilai sesuatu untuk menentukan strategi perancangan dengan memperhitungkan faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan serta faktor luar yang terdiri dari peluang dan ancaman. Analisis SWOT dilakukan dengan membuat matriks antara faktor luar di sisi vertikal dan faktor dalam disisi horizontal, kemudian memilih satu kotak hasil penggabungan untuk menentukan strategi perancangan [23]. Oleh karena itu, peneliti memilih analisis SWOT karena untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian sekaligus menemukan strategi dalam melakukan perancangan *board game* sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun.

## **3.2 Identifikasi Data**

### **3.2.1 Hasil Observasi**

Penulis melakukan observasi pada tanggal 23 Januari 2021 pada pukul 12.40 WIB dengan mendatangi langsung tempat observasi yaitu di Padepokan Gunung Laos.



Gambar 3.1 Padepokan Gunung Laos Tampak Luar  
*Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021*

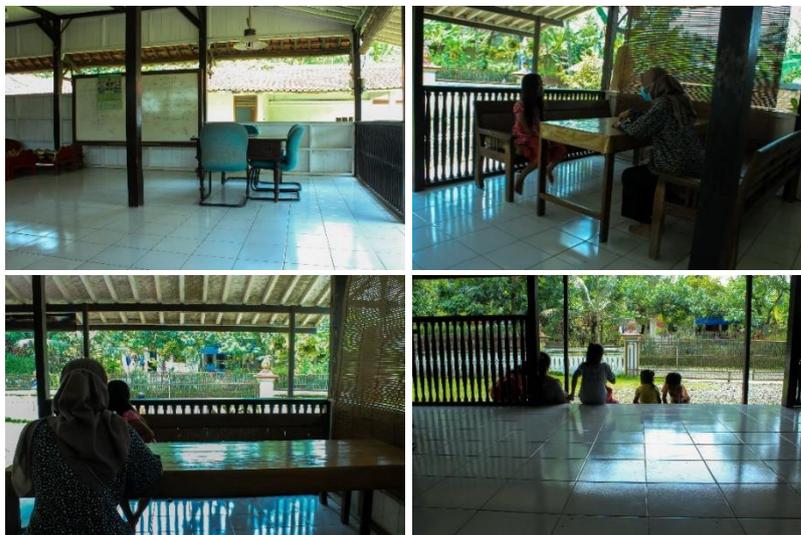


Gambar 3.2 Padepokan Gunung Laos Tampak Dalam  
*Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021*

Padepokan Gunung Laos berada di Jalan Papringan, Desa Kaliwangi RT 01 RW 01, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Padepokan berada dekat dengan perumahan warga sekitar. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Padepokan Gunung Laos, maka didapatkan beberapa data yang berhubungan dengan gamelan Jawa. Terdapat satu set gamelan Jawa di Padepokan Gunung Laos, di antaranya adalah bonang, kendhang, gong, kempul, slenthem, saron, dan lain-lain. Di sana juga terdapat kelir wayang dengan kotak kayu untuk menyimpan wayang dan terdapat tempat duduk untuk tamu yang berkunjung.

Padepokan Gunung Laos memiliki pendopo cukup luas untuk berlatih maupun melakukan pertunjukan wayang atau karawitan. Pada saat observasi ada beberapa anak-anak sekitar yang berada di halaman pendopo untuk sekadar duduk, mengobrol, ataupun bermain dengan teman yang lainnya. Kebanyakan anak-anak yang tinggal di sana dan sering bermain di sekitar padepokan adalah anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak di sekitar padepokan juga sering bermain sepeda di jalan

dekat padepokan atau duduk-duduk di pos ronda untuk berkumpul dan mengobrol dengan teman-temannya.



Gambar 3.3 Suasana Padepokan Gunung Laos  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021

### 3.2.2 Hasil Wawancara

Pada tanggal 26 Juni 2021 pukul 10.00 WIB, penulis melakukan pengumpulan data melalui proses wawancara dengan pemilik Padepokan Gunung Laos yaitu Drs. Hadi Wasikoen dan diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 3.4 Kegiatan Wawancara dengan Pemilik Padepokan  
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021

#### 3.2.2.1 Sejarah Padepokan Gunung Laos

Padepokan Gunung Laos awalnya didirikan di Purwokerto pada tanggal 6 Juni 2001. Kemudian padepokan tersebut dipindahkan ke Desa Kaliwangi pada tahun 2005. Kegiatan utama dari adanya padepokan Gunung Laos yaitu memiliki

komitmen di bidang kebudayaan, pendidikan, dan pelatihan. Di dalam Padepokan Gunung Laos terdapat gamelan Jawa lengkap dengan wayang dan perlengkapannya yang disediakan gratis untuk anak-anak atau orang yang ingin berlatih dan belajar di padepokan.

Terdapat dua grup yang biasa berlatih di padepokan yaitu grup senior dan grup junior. Grup senior berisi orang-orang yang sudah lama dan ahli dalam memainkan gamelan dan kebanyakan umurnya sudah tua (*sepuh*). Grup senior tidak setiap hari datang ke padepokan tapi tergantung waktunya, paling tidak biasanya satu bulan sekali datang ke padepokan. Kemudian terdapat grup junior, grup tersebut disebut grup junior bukan karena umurnya namun dari kemampuan dan penguasaannya dalam memainkan gamelan dan biasanya grupnya berasal dari orang tua warga sekitar.

Mbah Hadi mendirikan Padepokan Gunung Laos berkepentingan untuk mengenalkan kebudayaan salah satunya gamelan Jawa kepada masyarakat sekitar. Mbah Hadi mengatakan bahwa rata-rata dari warga sekitar tidak mengenal kebudayaannya sendiri padahal kebudayaan tersebut dekat dengan mereka. Pada tahun 1950-1960 sampai 1970 di kecamatan Purwojati, setiap desa memiliki grup-grup seniman dan grup tersebut tidak hanya digunakan untuk bersenang-senang saja tapi juga untuk membangun karakter manusia. Namun, pada tahun 2001 ketika mendirikan Padepokan Gunung Laos, grup-grup seni tersebut sudah tidak ada sama sekali. Artinya adalah akar budaya kita salah satunya itu timpang di kecamatan Purwojati pada saat ini.

Pada tahun 2010-2012 Padepokan Gunung Laos pernah melakukan kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kecamatan Purwojati. Kerja sama tersebut bertujuan untuk pengenalan kebudayaan kepada anak-anak muda dengan mengadakan pementasan wayang setiap malam minggu atau dua minggu sekali. Biasanya dari pihak padepokan akan mengundang anak-anak SD kelas enam sekecamatan Purwojati dan juga anak SMP untuk datang menyaksikan pertunjukan. Anak-anak yang diundang tersebut datang untuk menyaksikan pementasan wayang durasi pendek sampai jam 12 malam.

Anak-anak yang diundang hanya datang untuk melihat dan menonton pementasan wayang dan gamelan sebagai pengenalan ke anak muda. Mereka hanya sekedar melihat, menonton, dan tahu kebudayaan tersebut namun tidak mengenal secara detail seperti nama wayang atau gamelan yang ada. Kerja sama tersebut hanya berlangsung selama dua tahun, sudah tidak dilanjutkan dan sudah tidak berjalan lagi sekarang. Artinya pada saat ini belum ada media yang digunakan untuk mengajak dan menarik minat warga sekitar atau anak-anak untuk mengenal kebudayaan Jawa khususnya gamelan Jawa di Padepokan Gunung Laos.

### **3.2.2.2 Tujuan Padepokan Gunung Laos**

Mbah Hadi mengatakan bahwa tujuan dari adanya Padepokan Gunung Laos adalah untuk mengenalkan dan memfasilitasi warga sekitar Gunung Laos yang ingin belajar tentang kebudayaan Jawa seperti wayang, tari tradisional Jawa, atau alat musik gamelan Jawa tanpa dipungut biaya apapun. Mbah Hadi memiliki keinginan agar anak-anak sekitar padepokan mengenal kebudayaan Jawa salah satunya alat musik tradisional gamelan Jawa.

Di zaman Bung Karno terdapat istilah trisakti yang isinya yaitu, berdaulat di bidang politik, berkepribadian dalam sosial budaya, dan berdikari dalam bidang ekonomi. Jadi kebudayaan adalah salah satu unsur yang membangun tidak hanya sekedar manusia tapi juga bangsa. Tapi orang awam hanya memahami seni sebagai sebuah hiburan, pertunjukan, tontonan seperti ebeg, wayang, dan lain sebagainya. Maka dari itu, Mbah Hadi mendirikan Padepokan Gunung Laos agar dapat memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat sekitar untuk menyadari bahwa kebudayaan memiliki peran penting tidak hanya untuk membangun karakter manusia namun juga bangsa Indonesia.

### **3.2.2.3 Sarana dan Prasarana di Padepokan Gunung Laos**

Dulu padepokan sering digunakan oleh adik-adik dari sekolah seni di Banyumas ketika mereka akan praktik untuk menciptakan tarian atau berlatih karawitan. Padepokan Gunung Laos menyediakan pendopo yang dapat digunakan oleh siapa saja termasuk warga sekitar dan anak-anak untuk belajar mengenai kebudayaan. Disediakan set gamelan lengkap seperti gong, kempul, saron, kendhang, dan lain sebagainya. Di pendopo terdapat wayang dan semua

perlengkapannya. Pendopo juga dapat digunakan untuk latihan tari tradisional dan jika diperlukan maka Mbah Hadi akan mengundang guru tari profesional bagi siapa saja yang ingin berlatih.

Selain itu, padepokan juga pernah digunakan beberapa kali untuk acara seminar. Sangat dipersilakan untuk menggunakan pendopo bagi semua kegiatan seni dan kebudayaan atau yang berhubungan dengan pendidikan yang dapat dilakukan di Padepokan Gunung Laos. Mbah Hadi juga menulis dan menerbitkan buku kecil dan makalah mengenai Padepokan Gunung Laos yang dapat dijadikan studi literasi untuk orang yang ingin mengenal tentang Padepokan Gunung Laos. Fasilitas yang disediakan di pendopo cukup lengkap dan gratis termasuk fasilitas minuman dan tempat untuk latihan.

### **3.2.3 Hasil Studi Literatur**

#### **3.2.3.1 Sejarah Gamelan Jawa**

Dalam Pustaka Raja Purwa menurut pujangga Ranggawarsita, awal mula adanya gamelan yaitu sekitar tahun 326 Caka atau 404 Masehi [26]. Tahun tersebut merupakan tahun di mana kedatangan orang Hindu ke Jawa. Sedangkan sumber lain dalam Mekar Sari oleh R.P. Projo Sastro Prabowo, disebutkan bahwa gamelan diciptakan oleh Batara Guru dengan candra sengkala '*Swara Muni ing Talingan*' atau pada tahun 227 Caka. Pada era Saka dalam sebuah mitologi Jawa dikatakan bahwa gamelan dibuat atau diciptakan oleh Sang Hyang Guru [27]. Sang Hyang Guru merupakan dewa yang menguasai seluruh tanah Jawa. Beliau memiliki istana yang berada di Gunung Mahendra di Medangkamulan atau yang sekarang dikenal dengan Gunung Lawu.

Pertama-tama Sang Hyang Guru menciptakan sebuah gong yang digunakan untuk memanggil para dewa. Kemudian, untuk menyampaikan pesan yang lebih spesifik beliau menciptakan dua buah gong lagi. Kemudian ketiga gong tersebut digunakan untuk mengiringi kedatangan Batara Guru sebagai penghormatan. Itu adalah awal mula terciptanya gamelan Jawa pertama bernada tiga yang dinamakan 'Munggang' [26]. Kemudian, pada akhirnya terbentuklah satu set gamelan.

Di nusantara, terdapat bermacam-macam gamelan seperti gamelan Jawa, gamelan Bali, dan gamelan Sunda. Gamelan yang berkembang di Jawa memiliki

perbedaan dengan gamelan Bali dan gamelan Sunda. Gamelan Jawa memiliki nada yang lebih lembut dibandingkan dengan gamelan Bali yang *rancak*, dan gamelan Sunda yang mendayu-dayu dan didominasi oleh suara alat musik tiup seruling.

### 3.2.3.2 Kedudukan Gamelan Jawa

Secara umum gamelan merupakan sebuah pernyataan musikal yang terdiri dari kumpulan alat-alat musik tradisional dalam jumlah besar yang terutama terdapat di Pulau Jawa [26]. Gamelan berasal dari bahasa Jawa dari kata '*nggamel*' yang berarti memukul. Di pulau Jawa, masih banyak dijumpai jenis alat musik tradisional gamelan Jawa yang sampai sekarang masih hidup meski memprihatinkan. Saat ini gamelan tidak hanya terdapat di Indonesia, namun gamelan telah tersebar di Asia, Eropa, Australia, Afrika, dan Amerika [28]. Oleh karena itu, orang Indonesia harusnya bangga terhadap kebudayaannya, berusaha untuk mengenal, dan terus melestarikannya agar warisan yang sudah diakui dunia memiliki pewaris yang akan menjaganya. Hal tersebut akan menjadi memprihatinkan ketika orang negara lain lebih bangga terhadap gamelan namun orang Indonesia tidak mengenal dan tidak bangga terhadap kebudayaannya sendiri.

Gamelan Jawa biasanya disajikan dalam sebuah pertunjukan yang disebut karawitan. Dalam memainkan gamelan Jawa terdapat etika dalam penyajian sebuah karawitan dan cara menabuh gamelan yang baik. Etika pertama yaitu ketika akan masuk dan keluar dari tempat gamelan tidak diperbolehkan melangkahi gamelan [29]. Selain itu, menabuh gamelan harus dengan cara yang benar, bersikap tenang dengan bersila menghadap ke alat musik yang dimainkan, tidak boleh sambil makan atau merokok, tidak berpindah-pindah tempat saat memainkan gamelan, dan tidak diperbolehkan sambil berbicara dengan orang di luar karawitan.

Gamelan Jawa dalam bahasa krama halus dikenal dengan sebutan *gangsas* [26]. Disebut dengan *gangsas* karena mengandung arti *gong = gang* yaitu *gegandulaning urip* atau bergantungnya hidup dan *sa* yaitu rasa yang menjadi pegangan atau pedoman utama dalam kehidupan masyarakat Jawa. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan emosional yang sangat erat di antara gamelan dan tata kehidupan masyarakat Jawa. Hal tersebut juga telah dibuktikan

oleh seorang guru besar musikologi Amerika Serikat, Prof. Mantle Hood dalam penelitiannya [26].

*“... we can say least that the basic tonal material and modes of the Javanese gamelan seem to have a more predictable emotional association for the Javanese than does the tonal material of Western music for the Western audiences.”*

Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa gamelan Jawa memiliki hubungan emosi yang lebih erat dengan masyarakatnya dibandingkan dengan musik barat. Selain itu, gamelan Jawa sebagai adiluhung merupakan nilai budaya yang sepanjang masa akan dihayati dan dijunjung tinggi oleh satu generasi ke generasi berikutnya [26].

Dalam buku yang ditulis oleh Drs. Hadi Wasikoen pada tahun 2012 berjudul *Suran Memupuk Tradisi Ritual Islam Jawa* dijelaskan bahwa terdapat pesan dari seorang spiritualis yang banyak mengkritisi naskah-naskah Jawa yaitu Ki Damar Sasangka [30]. Banyak mutiara luhur yang layak diangkat demi untuk memperkokoh pondasi kebangsaan Indonesia yang sudah rapuh dikarenakan kehilangan kearifan dan jati dirinya sendiri. Kita tidak dapat membangun pondasi kebangsaan dengan bahan-bahan impor. Oleh karena itu, kita harus membangunkannya dengan bahan-bahan asli peninggalan nusantara itu sendiri. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat negeri tetangga yang dapat kokoh menghadapi gempuran modernitas karena mereka menggunakan pola konstruksi jati diri asli dari bangsanya sendiri.

### **3.2.3.3 Instrumen Gamelan Jawa**

Dalam seperangkat alat musik gamelan Jawa terdapat berbagai macam alat musik yang terdiri dari alat-alat tetabuhan keras yang terbuat dari logam dan alat-alat tetabuhan halus yang bukan terbuat dari logam [26]. Setiap alat musik gamelan Jawa memiliki bentuk, nama, dan fungsinya masing-masing. Penggunaannya tergantung pada kebutuhan karena tidak setiap gending harus melibatkan seluruh alat musik gamelan. Kadang untuk sebuah gending hanya membutuhkan beberapa alat saja. Menurut Rudiansyah, instrumen gamelan Jawa yang termasuk bagian yang penting saat pementasan dan yang paling banyak digunakan di antaranya adalah: gendang/kendhang, bonang, peking, gender, demung, saron, kempul, gong,

gambang, rebab, kenong-kethuk, siter, dan suling [13]. Berikut adalah nama-nama instrumen yang terdapat pada gamelan Jawa.

a. Rebab



Gambar 3.5 Rebab  
 Sumber: [www.gramedia.com](http://www.gramedia.com)

Rebab sering disebut sebagai gitar Jawa [28]. Rebab merupakan instrumen gamelan Jawa yang memiliki dawai dan cara memainkannya dengan digesek sama seperti ketika memainkan biola pada instrumen Barat. Dalam sebuah rebab biasanya terdapat dua atau tiga dawai. Rebab diartikan sebagai pergantian masalah ataupun keadaan [26]. Fungsi dari rebab adalah untuk mengawali suatu gending yang dibunyikan saat pergantian irama atau gending dan ketika pengulangan yang biasanya ditandai dengan berhentinya sejenak alat musik gamelan yang lain dalam waktu yang hanya sesaat.

b. Bonang



Gambar 3.6 Bonang  
 Sumber: [www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com)

Bonang merupakan alat musik gamelan Jawa yang memiliki bentuk berupa pencon. Bonang terdiri dari dua jenis yaitu bonang barung dan bonang penerus. Perbedaannya terletak pada ukuran, jumlah tabuhan, dan fungsinya. Berdasarkan

sejarah kata ‘bonang’ adalah *salah kaprah* (terlanjur salah) [26]. Kata yang benar bukanlah bonang melainkan ‘Nong-nang’ yang disesuaikan dengan bunyi yang dihasilkan alat musik tersebut. Fungsi utama bonang adalah sebagai petunjuk arah, yaitu untuk mengarahkan suatu gending termasuk dalam mengatur pergantian gending lain dan pengulangan gending yang sedang dibunyikan.

c. Kendhang



Gambar 3.7 Kendhang

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kendhang merupakan instrumen gamelan yang terbuat dari kayu berbentuk bulat lonjong seperti tabung dengan tutup tabung berasal dari kulit binatang dan pada bagian tengahnya terdapat lubang sebagai resonator [28]. Kendhang biasanya memiliki minimal tiga jumlah yaitu kendhang ukuran kecil (ketipung), sedang (batangan), sampai kendhang yang berukuran besar. Fungsi utama kendhang adalah sebagai pengatur atau pengendali irama [26].

d. Seruling/Suling



Gambar 3.8 Suling

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Suling merupakan satu-satunya instrumen gamelan Jawa yang dimainkan dengan cara ditiup. Penggunaannya khusus karena tidak setiap gending harus menggunakan suling. Suling biasanya digunakan di awal tengah ataupun di sela-sela gending. Fungsi utama suling adalah sebagai penghias lagu dan untuk menumbuhkan suasana tertentu bersama alat musik rebab, gender barung, dan gambang [28].

e. Gambang



Gambar 3.9 Gambang

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Gambang termasuk instrumen gamelan jenis bilah. Gambang terbuat dari bilah-bilah kayu atau bambu yang disusun berderet di atas bak kayu sebagai wadah gemanya [26]. Semua bentuk bilahnya sama namun tebal dan panjangnya berbeda. Semakin besar bilahnya maka nada yang dihasilkan semakin rendah dan semakin kecil bilahnya maka semakin tinggi nada yang dihasilkan. Fungsi gambang yaitu sebagai penghias lagu pokok dalam berbagai variasi.

f. Gender



Gambar 3.10 Gender

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Gender merupakan instrumen gamelan Jawa yang terbuat dari bahan perunggu dan terdiri dari empat belas sampai lima belas bilah. Cara memainkan gender adalah dengan dipukul menggunakan alat tabuh yang terbuat dari kayu

berjumlah dua yang disebut tabuh gender. Dilihat dari ukurannya terdapat dua jenis gender yaitu gender barung dan gender penerus. Fungsi gender sama dengan gambang yaitu sebagai penghias lagu pokok dalam berbagai variasi [26].

g. Gong



Gambar 3.11 Gong

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Gong adalah alat musik pukul dalam gamelan Jawa yang terbuat dari bahan perunggu dan memiliki ukuran paling besar di antara alat musik gamelan lainnya [26]. Berbeda dengan alat musik gamelan Jawa lainnya yang diletakkan di bawah, gong diletakkan menggantung pada sebuah gawangan yang terbuat dari kayu dengan hiasan ukiran indah. Fungsi utama dari gong dalam sebuah gending yaitu sebagai pemain irama. Gong digunakan sebagai penentu batas-batas antara guru lagu yang satu dengan guru lagu lainnya.

h. Saron



Gambar 3.12 Saron

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Saron merupakan alat musik gamelan Jawa yang termasuk dalam tetabuhan keras karena terbuat dari perunggu berupa *wilahan-wilahan* yang disusun di atas kotak kayu sebagai wadah gema. Saron terdiri dari dua jenis yaitu saron barung dan saron demung. Alat penabuh saron biasanya terbuat dari bahan kayu yang memiliki bentuk seperti palu ataupun tanduk kerbau. Saron berasal dari kata '*seron*' yang

memiliki arti *seru* atau keras. Hal ini menunjukkan bagaimana cara memukulnya sekaligus suara yang dihasilkannya. Sebagai alat musik yang berfungsi sebagai pembawa lagu pokok, alat musik saron harus ditabuh dengan kuat agar menghasilkan suara keras supaya tidak tenggelam oleh suara alat musik gamelan lainnya.

i. Siter dan Celempung



Gambar 3.13 Siter

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Siter merupakan satau-satunya alat musik gamelan yang cara bermainnya dengan dipetik. Siter terbagi menjadi dua macam yaitu siter dengan ukuran besar yang disebut celempung dan siter yang berukuran lebih kecil disebut dengan siter [28]. Siter terbuat dari kayu berbentuk kotak yang memiliki lubang resonator dan terdapat empat belas kawat (dawai) yang telah disesuaikan dengan nada-nadanya. Bagi masyarakat Jawa, siter lebih sering dikenal sebagai celempung [26]. Fungsi dari siter atau celempung adalah sebagai pengolah lagu pokok dan penghias lagu dari suatu gending.

j. Kethuk



Gambar 3.14 Kethuk

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kethuk merupakan salah satu alat musik gamelan Jawa yang berbentuk pencon [28]. Kethuk terbuat dari bahan perunggu dan memainkannya dengan cara dipukul. Kethuk memiliki bentuk yang mirip dengan bonang namun jumlahnya tidak sebanyak bonang, kethuk hanya berjumlah dua. Fungsi kethuk adalah untuk memainkan irama dasar dengan bunyi yang berselang-selang.

k. Kenong



Gambar 3.15 Kenong

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kenong merupakan alat musik gamelan yang terbuat dari perunggu berbentuk pencon yang paling gemuk dibandingkan dengan gong dan kempul yang memiliki ukuran besar namun bentuk penconnya lebih pipih [27]. Dalam komposisi gamelan Jawa, kenong dan kethuk biasanya berpasangan. Tata letak kenong biasanya menjadi satu dengan kethuk dan hanya satu orang yang memainkannya. Sebagai pasangan dari kethuk, fungsi dari kenong adalah untuk memainkan irama dasar yang sangat jarang, bahkan lebih jarang dari kethuk namun lebih sering dari gong. Selain itu, kenong juga berfungsi sebagai penentu bentuk gending dan menguatkan irama yang dibuat oleh *pamurba* irama [28].

l. Kempul



Gambar 3.16 Kempul

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kempul merupakan alat musik gamelan Jawa yang bahan, bentuk, dan cara memainkannya mirip dengan gong namun ukurannya lebih kecil dari gong. Kempul terdiri dari beberapa buah kempul yang memiliki ukuran berbeda-beda. Tempat untuk menggantung kempul disebut *gayor* [28]. Fungsi utama dari kempul yaitu sebagai patokan dari suatu gending dan sebagai pemangku irama.

m. Slenthem



Gambar 3.17 Slenthem

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Slenthem merupakan salah satu alat musik gamelan yang bentuknya mirip dengan gender, namun memiliki ukuran yang lebih besar [28]. Slenthem sering disebut dengan gender panembung [27]. Slenthem memiliki fungsi yaitu untuk menghasilkan suara dengung dan sebagai penghias lagu.

n. Kemanak



Gambar 3.18 Kemanak

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kemanak merupakan alat musik gamelan Jawa yang memiliki bentuk menyerupai buah pisang dan terbuat dari logam. Cara menabuhnya dengan saling bergantian atau dalam karawitan disebut *imbal-imbalan* [28]. Kemanak berfungsi sebagai pemangku irama dalam suatu gending.

o. Kecer



Gambar 3.19 Kecer

Sumber: <http://collections.nmmusd.org/>

Kecer merupakan alat musik gamelan Jawa berukuran kecil yang termasuk ke dalam instrumen perkusi berbentuk *cymbal* [31]. Kecer terbuat dari logam yang dibentuk menjadi lempengan bundar dan memiliki cekungan di bagian tengah. Kecer berfungsi sebagai penghias harmoni dan pengendali irama dalam sebuah gending.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengenalkan instrumen kendhang, bonang, saron, slenthem, gambang, siter, suling, kempul, kethuk, kenong, rebab, gong, gender, kecer, dan kemanak melalui perancangan media *board game*. Instrumen tersebut dipilih berdasarkan hasil studi literatur yang didapatkan mengenai instrumen-instrumen yang terdapat dalam gamelan Jawa. Selain itu, hal tersebut juga didasarkan pada alat musik gamelan Jawa yang penting saat pementasan dan memiliki keberagaman bentuk dan cara memainkannya.

#### **3.2.3.4 Pandangan dari Dalam dan Luar Negeri terhadap Gamelan Jawa**

Pada zaman Mataram ketika masih di bawah pimpinan Sultan Agung Hanyakrakusuma (1613-1645) masa itu merupakan zaman keemasan bagi gamelan Jawa dan unsur-unsur lain yang menyertainya [26]. Dalam sebuah karya sastra gending dikatakan bahwa keturunan Mataram yang tidak mahir dalam sastra dan gending tidak diakui sebagai keturunannya. Hal tersebut bukan hanya karena gamelan merupakan peninggalan leluhurnya namun, yang lebih utama adalah bahwa gamelan beserta gending-gendingnya terdapat segala ajaran hidup di dalamnya. Mulai dari pendidikan budi pekerti luhur sampai persoalan pemerintahan suatu negeri. Maka dari itu, apabila tidak mengerti akan hal tersebut maka hak

sebagai generasi penerus kerajaan Mataram akan hilang. Pada zaman itu, keberadaan gamelan sangat dihargai dan mencapai keindahan yang tertinggi.

Semakin dikenalnya gamelan Jawa oleh dunia Barat membuat banyak ahli memiliki keinginan untuk melakukan penelitian ilmiah terhadap gamelan. Bagi bangsa Belanda yang pernah menjajah Indonesia, pada awalnya menganggap bahwa mutu gamelan Jawa jauh di bawah alat musik Barat. Hal tersebut berdasarkan pada pemikiran bahwa seni budaya pribumi tidak dapat disejajarkan dengan seni budaya Barat yang dianggap jauh lebih maju. Namun, pada akhirnya hal tersebut runtuh ketika Dr. Jaap Kunst, seorang guru besar di bidang musik dari Belanda menyampaikan penghargaan yang tinggi terhadap gamelan melalui hasil penelitiannya yang dibukukan dengan judul '*De Toonkunst van Java*' (1933) atau dalam bahasa Inggris diartikan sebagai '*Music in Java*' (1949) [26].

Kekaguman bangsa asing terhadap gamelan Jawa dimulai dengan melalui karya ilmiah, mendengarkan musiknya, atau mengamati secara langsung kemudian berubah menjadi keinginan untuk memboyong gamelan Jawa ke negerinya. Banyak gamelan Jawa yang memiliki nilai seni tinggi berpindah ke luar negeri sejak sebelum Perang Dunia II. Kebanyakan digunakan untuk penelitian ataupun kebutuhan di dunia permuseuman. Contohnya gamelan-gamelan slendro di museum Ethnography Berlin, Tropenmuseum Amsterdam, Museum Ethnografi Hamburg, dan gamelan pelog di museum nasional Kopenhagen [26]. Hal tersebut menjadi keprihatinan bagi bangsa Indonesia karena gamelan-gamelan kuno tersebut termasuk ke dalam kelas yang memiliki kualitas cukup tinggi.

Bangsa Barat yang sangat tertarik dengan gamelan adalah bangsa Amerika Serikat dan Australia. Pada tahun 1958, Profesor Doktor Mantle Hood dari Institut Ethnomusicology University of California Los Angeles mendapatkan dua buah gamelan slendro dan pelog yang bernama Kyai Mendung [26]. Menurut para ahli gamelan Jawa dan Yogyakarta, gamelan tersebut memiliki usia lebih dari 120 tahun dan memiliki kualitas yang tinggi. Kemudian mereka mendapatkan dua buah gamelan lagi pada tahun 1961.

Kemudian Wesleyan University, negara bagian Connecticut mendapat gamelan pelog dan slendro berasal dari Solo yang digunakan pada acara *New York*

*World Fair* tahun 1964/1965. Pada tahun 1969, menurut Wasita Soerjodiningrat terdapat dua pangkon gamelan dari Yogyakarta yang dibawa ke Hawaii. Gamelan tersebut termasuk ke dalam gamelan yang kuno dan baik. Selain itu, University of Michigan memiliki dua pangkon gamelan yang cukup baik.

Banyak orang luar negeri yang mahir memainkan gamelan Jawa dengan pakaian *surjan* dan juga blangkon, serta dapat mendalang dengan bahasa Jawa yang halus. Contohnya adalah murid dari Mantle Hood dan juga mahasiswa dari Australia. Kita dapat bangga melihat perkembangan seni budaya Indonesia yang dapat menembus sampai ke bangsa lain. Tetapi, di lain sisi kita harus merasa prihatin dan cemas dengan keadaan bahwa banyaknya gamelan Jawa kuno dengan kualitas baik peninggalan nenek moyang banyak dibawa ke luar negeri, bangsa Indonesia menjadi kehilangan kekayaan seni budaya yang tidak ternilai harganya.



Gambar 3.20 Mantle Hood  
 Sumber: <https://www.discogs.com/>

Selain itu, dengan kemajuan teknologi dan adanya globalisasi banyak anak muda yang lebih mengenal dan bangga dengan kebudayaan luar negeri dibandingkan dengan kebudayaannya sendiri. Banyak anak muda yang lebih bangga dengan tokoh luar negeri dibandingkan dengan Ranggawarsita, Empu Panuluh, Empu Sedah atau para tokoh seni budaya lainnya di negeri sendiri [26]. Bukan hal yang mustahil mereka akan lebih bangga dengan alat musik seperti gitar, biola, piano daripada bonang, saron, kenong, kendhang, dan alat musik gamelan Jawa lainnya atau bahkan sama sekali tidak mengenal kebudayaan mereka sendiri.

Dengan melihat keadaan gamelan Jawa, sebagai bangsa Indonesia sudah seharusnya kita merasa cemas dan khawatir. Dengan kekayaan seni budaya yang

bernilai tinggi dibawa ke luar negeri dan lenyap begitu saja dari tangan bangsa sendiri, apakah nantinya kita harus belajar gamelan yang merupakan kebudayaan milik bangsa Indonesia di luar negeri? [26]. Jika itu terjadi, mungkin nenek moyang kita akan menangis dan mengutuk karena kita tidak bisa menjaga warisan budaya yang sudah diberikan olehnya. Kita sibuk melihat keindahan di negara lain sampai lupa keindahan di negeri sendiri yang kita miliki sampai akhirnya keindahan tersebut dimiliki oleh negara lain.

### 3.2.4 Studi Kompetitor

#### 3.2.4.1 Aplikasi Dolanan Gamelan Jawa

Pada penelitian ini, studi kompetitor yang digunakan yaitu aplikasi dolanan gamelan Jawa. Dolanan gamelan Jawa diciptakan sebagai sarana belajar memainkan alat gamelan Jawa serta untuk mengetahui jenis dan suara gamelan Jawa. Aplikasi ini memiliki kesamaan objek dengan penulis yaitu mengenai alat musik gamelan Jawa walaupun media yang digunakan berbeda. Pengenalan alat musik gamelan Jawa di sini menggunakan aplikasi *game* digital sedangkan penulis menggunakan media konvensional berupa *board game*.



Gambar 3.21 Tampilan Aplikasi Dolanan Gamelan Jawa  
Sumber: *apkpure.com*

Kekurangan dari aplikasi dolanan gamelan Jawa terdapat pada tampilan visual yang dominan menggunakan dua warna yaitu warna coklat dan kuning dengan warna yang hampir sama sehingga terlihat monoton. Ilustrasi gamelan yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan *vector* yang memiliki warna dominan

menggunakan warna coklat. Ilustrasi *vector* yang digunakan kurang dapat menunjukkan bentuk gamelan yang sesungguhnya dan warna yang digunakan hampir menyatu dengan *background*. Alat musik gamelan Jawa yang terdapat di aplikasi hanya ada beberapa jenis dan tidak lengkap.

Sedangkan kelebihan dari aplikasi dolanan gamelan Jawa terdapat pada media yang digunakan yaitu menggunakan aplikasi dengan teknologi digital yang mudah digunakan. Pengenalan yang disajikan juga tidak terbatas pada bentuk dan nama alat musik gamelan Jawa, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk berlatih bermain dan mendengar audio suara dari alat musik gamelan Jawa yang ada. Perbedaan dengan perancangan *board game* gamelan Jawa yang akan dirancang oleh peneliti adalah pada konten dan informasi yang ada di dalamnya. Tidak ada audio untuk suara gamelan namun lebih mengutamakan pada pengenalan nama dan bentuk alat musik gamelan Jawa yang beragam serta nilai edukasi yang ada di dalamnya. Pemilihan ilustrasi, tipografi, *layout*, dan warna akan disesuaikan untuk menciptakan desain *board game* yang modern, menarik, dan nyaman dilihat serta menghindari penggunaan warna-warna yang menyatu dengan *background*.

#### **3.2.4.2 Board Game Pawukon**

Studi kompetitor yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian dengan judul “Perancangan *Board Game* Pawukon pada Penanggalan Jawa sebagai Media Edukasi Untuk Remaja” yang disusun oleh Hidayatul Fitriyani, Taufiq Wahab, S.Sn. M.Sn., Universitas Telkom. Alasan memilih penelitian tersebut adalah karena adanya kemiripan objek yaitu tentang kebudayaan Jawa. Peneliti kemudian melakukan analisis studi kompetitor terhadap kekurangan dan kelebihan dari rancangan penelitian tersebut dengan tujuan untuk menjadikannya pembandingan dan untuk memperbanyak referensi.



Gambar 3.22 Perancangan *Board Game* Pawukon  
 Sumber: Hidayatul Fitriyani, Taufiq Wahab, S.Sn. M.Sn.

Kekurangan pada penelitian *board game* Pawukon adalah kurangnya visualisasi mengenai pion pada permainan dan alasan memilih visual pohon, burung, dan lain-lain. Selain itu, keterbacaan *font* dari papan permainan agak kurang jelas karena *font* mirip aksara Jawa yang dipilih terlihat terlalu rumit, rapat, dan berkelok-kelok. Sedangkan kelebihan pada *board game* Pawukon adalah penggunaan dan pemilihan warna seperti kuning, merah, hijau, biru terlihat sangat cocok dipadukan dengan warna gelap coklat dan hitam untuk menunjukkan kesan tradisional Jawa. Warna kuning, merah, hijau, biru termasuk ke dalam warna cerah namun perpaduan dengan warna gelap membuat permainan *board game* tersebut terlihat modern dan tidak terlihat kuno namun juga tidak menghilangkan kesan tradisional Jawa dari kebudayaan yang dipilih. Pemilihan *font* yang mirip dengan huruf Jawa atau aksara Jawa dapat menunjukkan citra visual dan kesan tradisional Jawa yang tersampaikan dengan baik melalui *font* tersebut.

Perbedaan dengan perancangan *board game* gamelan Jawa yang akan dirancang oleh peneliti adalah pada aturan permainan, konten *board game*, dan desain dari *board game* yang dirancang. Pemilihan ilustrasi pada *board game* gamelan Jawa yang akan dirancang tidak menggunakan ilustrasi semi realis seperti

*board game* Pawukon, melainkan menggunakan *vector* dan fotografi untuk memberikan gambaran yang jelas dan nyata kepada anak-anak.

### 3.2.5 Hasil Analisis

#### 3.2.5.1 Hasil Analisis SWOT

Tabel 3.1 Analisis SWOT

<p style="text-align: center;"><b>FAKTOR INTERNAL S-W</b></p> <p style="text-align: center;"><b>FAKTOR EKSTERNAL O-T</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>STRENGTH (s)</b></p> <p>1. Gamelan Jawa sebagai adiluhung yang memiliki nilai budaya yang dijunjung tinggi.</p> <p>2. Media yang digunakan untuk memperkenalkan gamelan Jawa adalah <i>board game</i> yang dapat digunakan untuk bermain sekaligus belajar.</p>	<p style="text-align: center;"><b>WEAKNESS (w)</b></p> <p>1. Belum ada media pengenalan di Padepokan Gunung Laos yang menarik anak-anak SD untuk belajar mengenal gamelan Jawa.</p> <p>2. Media <i>board game</i> membutuhkan biaya yang lebih mahal dibandingkan buku pengenalan gamelan Jawa.</p>
<p style="text-align: center;"><b>OPPORTUNITY (o)</b></p> <p>1. Belum ada yang mengemas cara memperkenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa dengan menggunakan <i>board game</i>.</p> <p>2. Adanya dukungan dari pihak Padepokan Gunung Laos untuk mengenalkan anak-anak mengenai alat musik tradisional gamelan Jawa.</p> <p>3. Anak-anak lebih mudah menyerap pengetahuan melalui kegiatan bermain daripada menghafal dan membaca dari buku.</p>	<p style="text-align: center;"><b>S-O</b></p> <p>Merancang <i>board game</i> sebagai media pengenalan bagi anak SD yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar di Padepokan Gunung Laos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>W-O</b></p> <p>Membuat <i>board game</i> gamelan Jawa sebagai media pengenalan bagi anak SD di Padepokan Gunung Laos dengan menggunakan bahan <i>standard</i> namun tujuan pembuatan <i>board game</i> tetap tercapai.</p>
<p style="text-align: center;"><b>THREAT (T)</b></p> <p>1. Anak-anak lebih mengenal alat musik modern luar negeri dibandingkan alat musik tradisional gamelan Jawa.</p> <p>2. Anak-anak sekarang lebih suka bermain <i>game online</i> di <i>handphone</i> bersama teman-temannya daripada bermain permainan konvensional.</p>	<p style="text-align: center;"><b>S-T</b></p> <p><i>Board game</i> gamelan Jawa dikemas dalam bentuk permainan yang dapat dimainkan bersama dengan teman-teman dan belajar akan menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain.</p>	<p style="text-align: center;"><b>W-T</b></p> <p>Membuat media pengenalan yang menarik anak-anak SD di Padepokan Gunung Laos untuk belajar mengenal gamelan Jawa dan dapat dimainkan oleh banyak orang melalui media permainan konvensional <i>board game</i> dengan desain yang menarik dan modern.</p>
<p><b>STRATEGI:</b> Membuat media pengenalan yang menarik anak-anak SD di Padepokan Gunung Laos untuk belajar mengenal gamelan Jawa dan dapat dimainkan oleh banyak orang melalui media permainan konvensional <i>board game</i> dengan desain yang menarik dan modern.</p>		

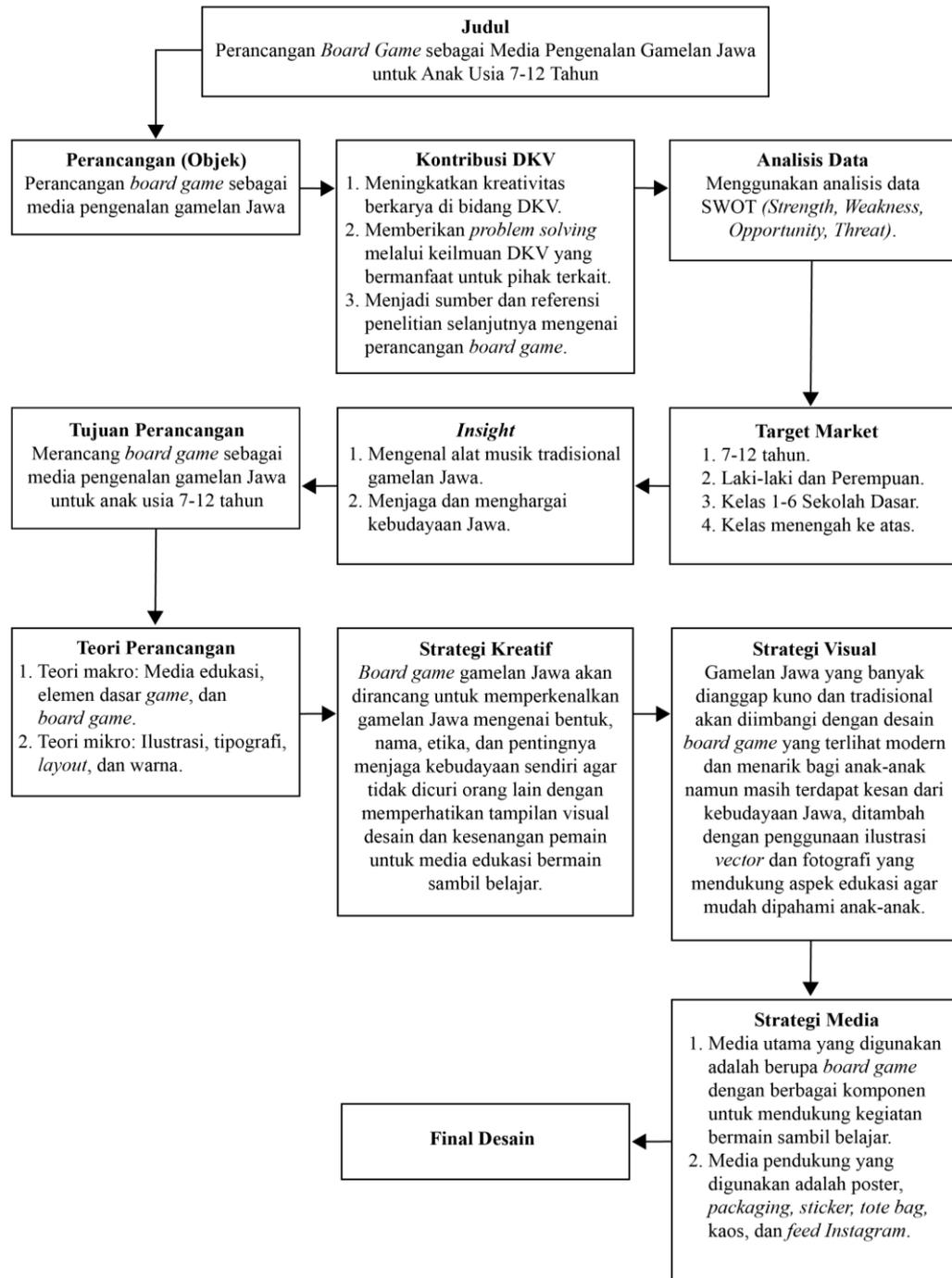
### **3.2.5.2 USP (*Unique Selling Point*)**

Keunikan suatu produk menjadi salah satu keunggulan atau keunikan yang dapat dijadikan peluang dan kekuatan untuk menarik konsumen. *Unique selling point* yang dimiliki oleh *board game* gamelan Jawa adalah nilai edukasi dan pengetahuan yang diberikan di dalamnya untuk mengenal dan menjaga kebudayaan sendiri melalui kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, *board game* gamelan Jawa dapat dimainkan bersama-sama dengan teman lainnya sehingga anak tidak akan bosan dan dapat meningkatkan antusias anak-anak untuk berlomba memenangkan permainan dengan semakin banyak mengenal alat musik gamelan Jawa yang ada dalam permainan *board game*.

### **3.2.5.3 Positioning**

*Board game* gamelan Jawa menempatkan diri sebagai media baru untuk memperkenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa agar lebih menarik dan dapat menarik minat anak-anak untuk mengenal kebudayaan Jawa dengan penggunaan media yang dapat digunakan untuk bermain sekaligus belajar. *Board game* gamelan Jawa digunakan untuk memperkenalkan anak-anak terhadap gamelan Jawa melalui *board game* dengan desain yang modern dan menarik minat anak-anak untuk bermain sekaligus belajar mengenal kebudayaan Jawa khususnya gamelan Jawa.

### 3.3 Kerangka Perancangan



Gambar 3.23 Kerangka Perancangan *Board Game* Gamelan Jawa  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2021