

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamelan Jawa merupakan salah satu alat musik tradisional negara Indonesia yang berasal dari Jawa Tengah. Gamelan Jawa biasa dimainkan pada acara pertunjukan wayang kulit atau ketoprak. Dalam masyarakat Jawa, musik gamelan disebut dengan karawitan yang biasanya ditampilkan pada acara-acara resmi seperti syukuran, pernikahan, dan sebagainya [1]. Gamelan Jawa menjadi kekayaan bagi negara Indonesia karena merupakan warisan budaya yang sudah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Gamelan diresmikan pada tahun 2014 oleh badan khusus PBB yang menangani tentang pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan yaitu UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) sebagai salah satu warisan budaya Indonesia [1].

Terdapat beberapa tempat yang menyediakan alat musik gamelan Jawa lengkap yang dapat digunakan untuk belajar salah satu tempat tersebut adalah Padepokan Gunung Laos yang berlokasi di Jalan Papringan, Desa Kaliwangi RT 01 RW 01, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Padepokan berasal dari bahasa Jawa yaitu *Ndepok* yang memiliki arti berguru untuk menimba ilmu dan berlatih keterampilan kepada seorang guru yang dipercaya memiliki ilmu [2]. Padepokan Gunung Laos didirikan oleh Drs. Hadi Wasikoen atau lebih dikenal dengan Mbah Hadi yang memiliki tujuan untuk mengenalkan dan memfasilitasi warga sekitar yang ingin belajar tentang alat musik gamelan Jawa tanpa dipungut biaya apapun. Mbah Hadi memiliki keinginan agar anak-anak sekitar Padepokan Gunung Laos mengenal kebudayaan alat musik tradisional gamelan Jawa.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 26 Juni 2021 dengan pemilik Padepokan Gunung Laos diketahui bahwa keinginan anak-anak sekitar untuk sekadar mengetahui alat musik gamelan Jawa masih rendah. Kebanyakan anak-anak yang tinggal di sana dan sering bermain di sekitar padepokan adalah anak-anak usia sekolah dasar. Namun, di padepokan tersebut hanya orang yang sudah tua (sepuh) yang bermain gamelan Jawa. Alat musik tradisional gamelan

Jawa sudah disediakan di padepokan, namun belum ada media yang dapat menarik minat anak-anak untuk mulai mengenal gamelan Jawa. Anak-anak ketika berkunjung ke padepokan hanya mengobrol untuk menunggu teman yang lain kemudian pergi bermain dengan anak lainnya dan sama sekali tidak menyentuh alat musik gamelan Jawa tersebut. Rendahnya minat anak-anak untuk mengetahui alat musik gamelan Jawa karena kurangnya media untuk mengenalkan alat musik tradisional tersebut dapat menyebabkan semakin hilangnya kebudayaan tradisional di Indonesia.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) melalui Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Baru menyelenggarakan Pra Kongres Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) Musik Tradisi Nusantara 2021 dalam tema pentingnya mengenalkan seni musik tradisi nusantara sebagai upaya pendidikan karakter menyebutkan bahwa salah satu contoh musik tradisional tersebut adalah gamelan [3]. Dari diskusi dalam sidang tersebut terdapat kesepakatan yang dihasilkan di antaranya adalah pembuatan dan penyediaan materi pembelajaran musik tradisi nusantara dalam pendidikan formal dan informal, mulai dari tingkat PAUD sampai pendidikan umum (SD, SMP, SMU) serta bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu, mengintegrasikan sistem pendidikan formal, informal, dan kultural sebagai model aktual dari konsep merdeka belajar sekaligus menjadi medium penguat pemahaman dan praktik keberagaman serta identitas kebersamaan dan kebangsaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kebudayaan alat musik tradisional dapat dilakukan baik dalam pendidikan formal maupun informal mulai dari tingkat PAUD sampai dengan SMU.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 8 Desember 2021 dengan beberapa anak sekolah dasar diketahui bahwa dari mereka ada yang tertarik dan ada yang tidak tertarik dengan alat musik gamelan Jawa. Alasan tertarik dengan gamelan Jawa kebanyakan karena bentuknya keren, bagus, dan suara alat musiknya yang indah. Sedangkan alasan tidak tertariknya adalah karena susah untuk memainkan alat musik tradisional tersebut. Mereka juga mengatakan bahwa pengenalan alat musik gamelan Jawa di sekolah jarang sekali dilakukan bahkan ada yang mengatakan bahwa tidak pernah diajarkan.

Dalam wawancara tersebut diketahui bahwa pengenalan gamelan Jawa di sekolah biasanya dilakukan dengan menyuruh anak-anak membaca buku. Mereka yang membaca buku tentang gamelan Jawa diketahui bahwa mereka tidak ada yang mengetahui apalagi mengingat nama dari alat musik gamelan Jawa. Penulis berpikir bahwa bagaimana anak muda akan melestarikan musik tradisional gamelan Jawa ketika mereka tidak mengetahui apa nama alat musik tersebut. Melestarikan kebudayaan alat musik gamelan Jawa akan lebih sulit jika generasi yang akan menjadi penerus bangsa dan pewaris kebudayaan bahkan tidak mengetahui kebudayaannya. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan metode untuk institusi yang dapat menjadi wadah pengenalan kebudayaan alat musik tradisional gamelan Jawa salah satunya Padepokan Gunung Laos bagaimana mengemas ilmu dan pengetahuan agar anak-anak lebih tertarik dalam mengenal gamelan Jawa.

Padepokan Gunung Laos membutuhkan media *board game* sebagai langkah awal untuk mengajak anak-anak datang meramaikan padepokan dengan mengenalkan nama alat musik gamelan Jawa sebelum akhirnya mereka akan tertarik untuk memainkan secara langsung dan melestarikannya. Anak-anak yang tidak suka belajar mengenai alat musik gamelan Jawa di sekolah karena hanya membaca teori, mereka akan dengan suka rela mau belajar dengan media baru yang menyenangkan. Anak-anak akan mengenal gamelan Jawa dengan cara bermain *board game* di padepokan tersebut sehingga padepokan akan ramai karena banyak anak-anak bermain sekaligus belajar di sana.

Morrison menyatakan bahwa anak pada usia 7-12 tahun merupakan anak yang berada dalam tahap operasional konkret [4]. Dalam tahap perkembangan kognitif Piaget, tahap operasional konkret adalah tahap terjadinya perbaikan kemampuan untuk berpikir secara logis yang dapat dilakukan dengan berorientasi pada objek-objek atau peristiwa yang dialami oleh anak secara langsung dalam melakukan pemecahan masalah [5]. Hal tersebut membuktikan bahwa anak yang berada pada usia 7-12 tahun mampu berpikir logis dan operasional apabila ketika melakukannya disertai dengan bantuan benda-benda konkret yaitu dengan menggunakan media permainan *board game* dan berbagai komponen pendukungnya yang terdapat interaksi secara langsung di dalamnya.

Menurut forum *board game* Indonesia, *board game* merupakan salah satu permainan non-elektronik menggunakan karton tebal (papan) atau *board* sebagai komponen utamanya yang biasanya didukung komponen lain seperti token, kartu, dan lain sebagainya [6]. Selain untuk bermain, *board game* juga digunakan oleh orang tua untuk mengajarkan anak-anak mereka mengenai informasi tentang dunia [7]. *Board game* dapat ditujukan sebagai media edukasi sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak. Mulyadi menjelaskan bahwa anak senang sekali bermain dan belajar, oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan cara-cara bermain anak yang menyenangkan [8]. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar harus dilakukan sambil bermain agar anak merasa *enjoy* dan *fun* saat belajar. Keadaan anak ketika menjalani hal yang menyenangkan secara tidak sadar dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam menyerap suatu informasi atau pengetahuan yang diberikan.

Dari permasalahan tersebut penulis berpikir bagaimana membuat media yang menyenangkan dengan merancang sebuah permainan edukasi yang dapat digunakan dalam memperkenalkan nama alat musik gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun. Pembuatan permainan difokuskan untuk membuat permainan yang dapat dilakukan secara bersama dengan pertimbangan hasil wawancara bahwa anak lebih suka berkumpul dan bermain dengan teman-temannya dibandingkan untuk belajar. Dengan memperhatikan bahwa anak lebih suka bermain daripada belajar melalui buku dan membaca teori maka penulis ingin merancang sebuah desain permainan *board game* untuk mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa kepada anak-anak. *Board game* dipilih karena merupakan media edukasi yang cocok dan menarik bagi anak dan menurut psikolog, *board game* memiliki kemampuan dari berbagai aspek yaitu aspek emosi, motorik, bahasa, dan aspek sosial [9]. Oleh karena itu, *board games* dianggap akan tepat sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun di Padepokan Gunung Laos.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam perancangan ini dapat dirumuskan, yaitu:

- 1.2.1 Mengapa harus dilakukan perancangan *board game* gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun?
- 1.2.2 Bagaimanakah perancangan *board game* sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui mengapa diperlukannya media *board game* gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun.
- 1.3.2 Untuk merancang *board game* sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Perancangan *board game* difokuskan pada pengenalan nama alat-alat musik gamelan Jawa.
- 1.4.2 Media pendukung untuk *board game* hanya terbatas pada poster, *packaging*, *sticker*, *tote bag*, kaos, dan *feed Instagram*.
- 1.4.3 Penelitian tidak sampai pada tahap pengujian dan hanya sampai pada hasil perancangan *board game* gamelan Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis dalam keilmuan desain komunikasi visual adalah dapat meningkatkan kreativitas berkarya di bidang ilmu desain komunikasi visual dan menerapkan ilmu tersebut untuk mencoba menyelesaikan permasalahan sekitar yang dapat diselesaikan dengan desain dan berpengaruh baik untuk berbagai pihak terkait.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

Board game gamelan Jawa sebagai media pengenalan alat musik tradisional kepada anak usia 7-12 tahun di Padepokan Gunung Laos dapat membantu melaksanakan fungsi dan tujuan padepokan tersebut. Padepokan akan ramai dikunjungi sebagai tempat untuk belajar dan menarik anak-anak untuk mengenal gamelan Jawa dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui *board game* yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar.

1.5.3 Manfaat bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat menambah literatur pustaka untuk perpustakaan IT Telkom Purwokerto yang dapat dijadikan sumber dan referensi penelitian selanjutnya mengenai perancangan *board game*. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas lulusan melalui kreativitas berkarya dalam bidang ilmu desain komunikasi visual melalui hasil tugas akhir penelitian.