

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki banyak suku dan daerah yang memiliki kebiasaan yang berbeda-beda dengan karakteristik dan kekhasan tersendiri dari faktor bahasa, adat istiadat serta keanekaragaman budaya yang dapat membentuk identitas dari suatu negara. Identitas tersebut menunjukkan bahwa suatu negara memiliki kekayaan serta daya tarik. Kebudayaan dapat didefinisikan secara luas namun pada dasarnya budaya adalah suatu hasil pemikiran para leluhur yang di tinggalkan, seperti benda atau alat, bahasa, seni, dan lain-lain.

Seiring berkembangnya zaman, budaya lokal mulai terkikis oleh budaya luar dan masyarakat yang mulai meninggalkan budaya lokal tersebut dikarenakan kemodernannya. Sedangkan budaya lokal jika dipertahankan dan dikembangkan dapat menjadikan peluang dalam meningkatkan kualitas bangsa. Untuk mempertahankan dan mengembangkan kebudayaan tersebut, Indonesia didorong oleh UU no.5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan lahir untuk melindungi kebudayaan tersebut. Budaya dilahirkan dari berbagai suku di Indonesia, salah satu suku yang memiliki budaya di Indonesia adalah suku Sunda. Suku Sunda memiliki banyak kebudayaan salah satu kebudayaan suku Sunda yaitu Jamparingan.

Jamparingan merupakan salah satu kebudayaan suku Sunda, bukti Jamparingan sebagai warisan budaya adalah gondewah dan tata cara memainkannya, namun dari bahan dan modifikasi yang di terapkan pada gondewah bisa saja berubah. Jamparingan ini serupa dengan panahan pada umumnya, namun sedikit berbeda dari cara bermainnya. Jamparingan dimainkan dengan cara duduk (*sila*) dengan posisi busur dan anak panah berada didepan dada, yang paling utama dari Jamparingan ini adalah hati (*feel*), kemudian otot, mata serta keberuntungan untuk tepat mengenai target yang dituju.

Manfaat dari Jamparingan ini tentunya melatih fokus agar mengasah ingatan atau melatih konsentrasi, melatih raga atau tubuh untuk tetap bugar, dan sehat serta melatih ketenangan dalam berfikir. Namun pada era modern seperti ini manfaat tersebut tidak diketahui oleh masyarakat dikarenakan masyarakat lebih memilih panahan modern, karena menurut hasil observasi kepada beberapa masyarakat yang memainkan panahan modern sebagian dari pemain beranggapan bahwa Jamparingan terkesan kuno, namun sebenarnya Jamparingan memiliki nilai lebih dan filosofi mengenai kehidupan yang baik untuk di terapkan pada kehidupan di masyarakat. akan tetapi manfaat dan kegunaan Jamparingan tersebut tidak diketahui oleh sebagian besar masyarakat Indonesia maupun masyarakat dari suku Sunda itu sendiri.

Suku Sunda sangat banyak tersebar di daerah Indonesia salah satu daerah yang sebagian besar masyarakatnya bersuku sunda adalah Sumedang, kecamatan Jatinangor. Jatinangor memiliki berbagai macam jenis budaya diantaranya seni helaran, seni tari, teater, ukiran dan Jamparingan. Komunitas seni helaran di daerah Jatinangor sangat beragam mulai dari *reak/kuda lumping*, *kuda renggong*, dan lain-lain. Kebudayaan tersebut masih bertahan di daerah Jatinangor dan di kenal oleh masyarakat, seni helaran adalah kesenian yang digelar di jalan, berbentuk seperti pawai atau karnaval. Seni helaran bibisa di katakana berkembang dikarenakan jumlah pagelaran yang selalu terselenggara walaupun tidak rutin serta semakin banyaknya komunitas atau paguyuban yang membudayakan seni helaran tersebut. Berbeda dengan kebudayaan Jamparingan yang memiliki keterbatasan dalam penyelenggaraannya, membuat Jamparingan terancam kepunahan

Di daerah Jatinangor masih ada Komunitas yang masih memainkan dan membudayakan Jamparingan, sudah hampir dua tahun komunitas tersebut didirikan, tidak hanya sekedar memainkan komunitas tersebut membuka bagi siapa saja yang ingin belajar atau sekedar mengetahui tentang Jamparingan, namun sayangnya masyarakat kurang antusias terhadap kebudayaan tersebut, meskipun menurut Ridwan seorang praktisi dari komunitas tersebut menyatakan

bahwa “Jamparingan banyak sekali manfaatnya jika di tekuni dengan dalam, ada manfaat bagi tubuh dan juga jiwa, bahkan filosofi di dalam Jamparingan dianjurkan untuk di terapkan kedalam kehidupan”. Komunitas ini dapat dikatakan tidak berkembang dikarenakan jumlah peserta yang tidak bertambah, hal tersebut menjadi sebuah ancaman bahwa Jamparingan bisa saja ditinggalkan karena peminat dari Jamparingan semakin menurun. Salah satu upaya dari komunitas untuk menginformasikan Jamparingan adalah membuat event-event, namun kekurangan dari penginformasian melalui event adalah keterbatasan lahan sehingga event tidak berkembang dan tidak dapat terselenggara dimana saja, serta antusias dari masyarakat terhadap event tersebut sangatlah kurang.

Jamparingan sedikit diketahui oleh masyarakatnya. Setelah dilakukannya wawancara dengan beberapa orang yang berdomisili Jatinangor, mayoritas dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa masyarakat kurang mengetahui dan mengenal Jamparingan dan setelah melakukan diskusi kelompok terarah dengan tokoh-tokoh dapat disimpulkan bahwa Jamparingan terancam ditinggalkan oleh masyarakat, karena ketidak populerannya menyebabkan masyarakat sulit untuk mendapatkan informasi tentang Jamparingan. Adapun hal lain yang mendukung akan ditinggalkannya Jamparingan oleh masyarakat ialah tempat penyelenggaraan semakin terbatas mendorong Jamparingan semakin terancam kepunahan, oleh sebab itu masyarakat akan semakin sulit mengetahui tentang Jamparingan. Masyarakat yang tidak atau kurang mengetahui Jamparingan seperti yang telah disebutkan, disimpulkan bahwa informasi tentang Jamparingan tidak tersampaikan dengan baik. Faktor yang menyebabkan informasi tersebut tidak tersampaikan salah satunya adalah tidak ada informasi yang disampaikan secara khusus dan mendalam kepada masyarakat serta antusias masyarakat terhadap kebudayaan terutama Jamparingan sangat kurang. Di daerah jatinangor hanya tersisa kurang lebih 20 orang yang masih memainkan Jamparingan, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah anggota komunitas yang tidak bertambah, serta para anggota di komunitas tersebut sudah memasuki usia lanjut, hal tersebut menjadi sebuah ancaman bahwa Jamparingan suatu saat akan mengalami kepunahan. Beberapa *event* yang telah diselenggarakan oleh komunitas yang berada di daerah

Jatinangor untuk menginformasikan Jamparingan tidak berbuah hasil untuk masyarakat Jatinangor sendiri, terutama untuk masyarakat luar daerah Jatinangor informasi mengenai Jamparingan sangatlah kurang. Diperlukan upaya lebih jauh untuk menginformasikan Jamparingan kepada khalayak dengan jangkauan lebih luas melalui media informasi yang efektif serta efisien.



Gambar I.1 Bukti Sejarah Pagelaran Jamparingan  
Sumber: *Database Sunda Mentang* (2019)

## **I.2. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perancang mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut;

- Kebudayaan Jamparingan di Indonesia khususnya suku Sunda mulai ditinggalkan oleh masyarakat.
- Peminat atau pemain Jamparingan di daerah Jatinangor kurang lebih tersisa 20 orang dengan kondisi pemain memasuki usia lanjut dan Jamparingan terancam ditinggalkan.
- Keterbatasan lahan membuat Jamparingan terancam kepunahan.

## **I.3. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan, disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

“ Bagaimana menginformasikan Jamparingan lebih dalam kepada masyarakat luas agar masyarakat dapat mengetahui Jamparingan”

#### **1.4. Batasan masalah**

Pembatasan masalah pada perancangan ini dibatasi dengan penelitian di lokasi Jatinangor karena untuk lebih fokus sehingga dalam perancangan ini diutamakan hanya mengenai informasi tentang Jamparingan dari pengenalan alat, cara bermain dan filosofi tentang Jamparingan.

#### **1.5. Tujuan dan Manfaat perancangan**

##### **1.5.1. Tujuan Perancangan**

Perancangan ini bertujuan agar masyarakat dapat mengetahui Jamparingan, dan jika terjadi kepunahan Jamparingan dapat diketahui oleh masyarakat. Tujuan lain dari perancangan ini, diharapkan masyarakat dapat tertarik untuk melestarikan kebudayaan ini.

##### **1.5.2. Manfaat Perancangan**

Berdasarkan hasil tujuan yang disebutkan, adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- **Manfaat bagi keilmuan**  
Perancangan ini bermanfaat bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai ilmu pengetahuan umum serta sebagai bacaan perancangan informasi budaya yang dilestarikan.
- **Manfaat bagi komunitas**  
Perancangan ini bermanfaat untuk komunitas-komunitas pelestari budaya sebagai pendorong bagi komunitas, serta jika perancangan ini berhasil komunitas akan lebih berkembang dan dapat dikenal oleh masyarakat luas.
- **Manfaat bagi pengrajin**  
Jika perancangan ini berhasil pengrajin pasti akan terkena dampak positif dari perancangan ini karena jika masyarakat memainkan secara tidak

langsung pembuatan panah akan banyak dan kehidupan pengrajin pun terjamin.

- Manfaat bagi masyarakat

Selain pelestarian budaya perancangan ini bermanfaat untuk menyehatkan jasmani dan rohani masyarakat, serta Jamparingan ini adalah kebudayaan yang menyenangkan serta perancangan ini bermanfaat untuk ilmu pengetahuan umum di kalangan masyarakat.

## **BAB II. BUDAYA JAMPARINGAN**

### **II.1. Budaya**

Menurut Jakob Sumardjo (2011) kebudayaan terbagi menjadi dua yaitu *tangible* dan *intangible*, budaya *tangible* adalah kebudayaan yang nampak atau suatu hasil pemikiran yang nampak seperti artefak, pekakas pertanian, senjata, alat musik dan yang lainnya, sedangkan kebudayaan *intangible* adalah suatu kebudayaan yang tidak nampak dan tersimpan di dalam pikiran masyarakat contoh kebudayaan tak nampak ini adalah tatacara dalam bertani, upacara, ritual dan lain-lain. Namun secara umum budaya dapat disimpulkan menjadi suatu kebiasaan masyarakat di suatu daerah yang sering di lakukan, hal tersebut menjadikan Indonesia menjadi banyak budaya di karenakan banyaknya suku bangsa yang memiliki kebiasaan, adat istiadat atau tradisi yang berbeda-beda.

Menurut Kleden dalam Sutamat Arybowo (2010) menegaskan bahwa kebudayaan sangat menyatu dengan kehidupan sehari-hari umat manusia (h.210). Hal tersebut memperjelas semua kebiasaan dapat dibudayakan namun tidak semua budaya harus di lestarikan karena tidak semua budaya memberikan dampak baik.

#### **II.1.1. Budaya *Tangible***

Budaya *tangible* adalah suatu yang nampak di masyarakat seperti pekekas, senjata atau alat musik. Benda-benda tersebut masih digunakan di kehidupan masyarakat namun banyak juga modifikasi di dalamnya. Benda-benda tersebut bahkan dapat disakralkan atau dipercaya dapat memberikan manfaat jika dirawat dengan baik, seperti keris, kujang, badi atau yang lainnya. Pada zaman dahulu yang dilakukan oleh rantadirdja jika hujan deras beliau menyimpan keris pada selah-selah bilik karena percaya bisa meredakan hujan tersebut. Namun pada zaman sekarang hal tersebut mulai berkurang.

#### **II.1.2. Budaya *Intangible***

Budaya *intangible* merupakan budaya yang tidak nampak. Budaya ini melekat pada pola pikir masyarakat, seperti tatacara, sebuah upacara, ritual, gerakan dalam

tari dan yang lainnya. Budaya ini melekat seakan-akan sudah memiliki aturannya sendiri, pada zaman sekarang polapikir masyarakat sudah berubah bahkan budaya *intangible* ini sudah hampir dilupakan. Oleh karena itu biasanya budaya ini masih terlihat jelas di kampung-kampung adat yang masih memiliki kepercayaannya sendiri. Seperti yang terjadi di kampung naga dan baduy dalam, di kampung naga menerapkan bahwa membangun rumah harus menghadap kiblat, dan di baduy mereka tidak mewajibkan anak-anak nya untuk sekolah hanya cukup dengan pelajaran di kehidupan.

Dari beberapa definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa suatu kebiasaan atau suatu hasil pemikiran yang di tinggalkan oleh para leluhur disebut sebagai budaya. Kebiasaan yang masih dilakukan hingga saat ini walaupun sudah ada perubahan namun esensi atau isi di dalamnya tidak berubah, suatu hal yang dilakukan dahulu lalu dilakukan hingga sekarang dapat disebut tradisional.

## **II.2. Jamparingan**

Jamparingan merupakan panahan tradisional yang hampir sama dengan panahan pada umumnya, namun dari cara bermainnya Jamparingan memiliki tatacara yang khusus. Jamparingan dimainkan dengan cara duduk (*sila*) dengan posisi busur dan anak panah berada di depan dada, sedangkan panahan modern busur dan anak panah berada di depan wajah, dari cara membidik target Jamparingan berbeda dengan panahan modern yang menggunakan mata untuk membidik sedangkan Jamparingan menggunakan hati untuk membidik, Piping praktisi Jamparingan mengatakan “*da ieu mah manah lain manon*” dalam bahasa sunda *manah* yang berarti hati dan *manon* berarti mata. “Kan ini memakai hati bukan mata”. Jamparingan dimainkan dengan satu target untuk semua pemain. Jamparingan biasa dimainkan dilahan yang cukup besar sekitar 50 meter untuk jarak dari pemain ke sasaran dan 25 meter untuk pembuangan anak panah yang meleset dari sasaran. Jamparingan dimainkan dengan beramai-ramai dengan satu target untuk semua, target itu bisa direbutkan oleh 5 sampai 25 pemain bahkan lebih jika lapangan bermain memungkinkan. Sekarang Jamparingan masih berusaha



dibudayakan oleh beberapa kelompok dan komunitas karena memiliki manfaat dan filosofi yang baik untuk di terapkan dalam kehidupan.

Jamparingan merupakan salah satu contoh kebudayaan tangible maupun intangible. Contoh Jamparingan sebagai kebudayaan tangible adalah alat atau gondewah serta paser, dan contoh kebudayaan intangible dari Jamparingan adalah tatacara bermain yang tertanam pada pola pikir masyarakat.



Gambar II.1. Jamparingan

Sumber: <https://www.google.com/search/panahan+Sumedang&oq=panahan+Sumedang>  
(Diakses 2/11/2018)

### II.2.1. Sejarah Jamparingan

Jamparingan tidak memiliki sejarah secara tertulis, namun dipercaya pada zaman dahulu *gondewah* (busur panah) dipakai untuk berburu dan pertahanan diri. Setelah berakhirnya era peperangan Jamparingan di lakukan sebagai hiburan olahraga di kalangan keturunan kerajaan, menurut Ikhsan (2019) sebagai sejarawan Sumedang menyatakan bahwa golongan yang memainkan Jamparingan disebut “*regent capt*” golongan tersebut diberi nama oleh bangsa Belanda karena kesulitan menyebutkan kata raden, di zaman sekarang golongan tersebut sekelas dengan bupati. Menurut Ridwan (2019) sebagai praktisi Jamparingan “*nu maenkeuna ge para bupati, gegeden hungkul hungkul baheula mah bari di parayungan calik sila, anak panahna di pangnyandakeun, tah minimal anu boga gondewah teh sekelas kepala desa*” yang artinya “yang memainkan Jamparingan zaman dulu adalah para bupati dengan cara duduk serta anak panah diambillkan, pada zaman dahulu seseorang yang mempunyai Jamparingan minimal sekelas kepala desa”.

Pada zaman dahulu sekitar tahun 1920 menurut Rizal (2019) seorang pemerhati budaya, di daerah Sumedang tepatnya desa Rancakalong Jamparingan terkadang dilakukan di malam hari dan disebut dengan “*manah bagong*” dimana hal ini dilakukan dengan membuat boneka dari sabut kelapa berbentuk seperti babi, dan anak panah di beri api agar terlihat, hal tersebut memiliki filosofi yang berarti mengusir roh jahat dengan cahaya, cahaya disini diartikan sebagai kebaikan dari hati dan diri kita.

Biasanya juga Jamparingan diiringi dengan musik penca, sebagai hiburan pemain dan penonton, jika anak panah mengenai sasaran pemain harus “*kaul*” yang berarti harus menari mengiringi musik tersebut.



Gambar II.2. Jamparingan 1890-1920  
Sumber : *Database Sunda Mentang*

Pada zaman dahulu gondewah dan paser sering disakralkan atau memiliki nilai-nilai sakral yang harus di jaga dan dirawat secara khusus, seperti penyimpanan yang di bungkus kain dan memberikan wewangian pada alat tersebut. Karena memang pada zaman dahulu senjata-senjata selalu diistimewakan atau disakralkan seperti keris, kujang, badi atau yang lainnya. Menurut Ridwan, pada zaman dahulu dipercaya jika ada yang menyelenggarakan Jamparingan dipercaya bahwa pagelaran tersebut di saksikan oleh para dewa dan pagelaran ini termasuk kedalam kategori sayembara.

Dari cara pembuatan jika pemain ingin mudah kena pada sasaran pengrajin harus melakukan puasa tarekat sesuai dengan *wedal* atau hari lahir pemain. Selain itu warna untuk *paser* atau anak panah disesuaikan dengan *wedal* pemain.



Gambar II.3. Para Pemain Jamparingan 1890-1920  
Sumber: *Database Sunda Mentang*

### **II.2.2 Perkembangan Jamparingan**

Pada zaman sekarang Jamparingan digunakan sebagai sarana hiburan dan olahraga, serta para pemain yang memainkan Jamparingan ini sudah masyarakat umum berbeda dengan zaman dahulu yang memainkannya adalah sekelas dengan bupati. Saat ini di daerah Jatinangor ada salah satu komunitas yang masih melestarikan kebudayaan Jamparingan tersebut, dari cara permainan mereka masih mengikuti tatacara zaman dahulu serta tidak menghilangkan esensi dari kebudayaan Jamparingan yang dulu.

### **II.2.3. Bahan-bahan pembuatan Jamparingan**

Bahan yang di gunakan untuk membuat gondewah atau paser berbeda-beda antar daerahnya, seperti komunitas yang berada di tasik mereka menggunakan bambu bitung (betung).



Gambar II.4. Bambu Betung

Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu\\_betung.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu_betung.jpg)

(Diakses 18/11/2019)

Bambu betung adalah bambu yang memiliki diameter yang besar dan memiliki jarak antar ruas yang cukup panjang. Sedangkan kebanyakan dari komunitas Ngapak Nenggala menggunakan bambu surat atau biasa di sebut dengan bambu gombong sebagai bahan utamanya, hal tersebut dikarenakan jumlah jenis bambu surat lebih mudah di cari daripada bambu betung, untuk pembuatan gondewah perlu jarak 60cm antar ruasnya dan memiliki ketebalan yang cukup. Pembuatan gondewah dari bahan yang berbeda-beda menjadi suatu kehasan dalam Jamparingan.



Gambar II.5. Bambu Gombong

Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu\\_gombong.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Bambu_gombong.jpg)

(Diakses 18/11/2019)

Menurut Ridwan salah satu pengrajin (2019) menggunakan bambu surat dikarenakan jika terkena panas dari sinar matahari bambu ini akan semakin menarik atau keras sehingga tenaga yang dihasilkan semakin besar. Serta memiliki ruas yang panjang, berbeda dengan bambu tali walaupun memiliki ruas yang panjang namun jika terkena panas matahari bambu tali akan lentur dan tarikan terhadap tali pada gondewah akan menurun sehingga tenaga yang dikeluarkan akan menurun juga.

Pembuatan paser atau anak panah dibuat dari bambu surat namun pada ujungnya menggunakan plat besi yang bertujuan sebagai pemberat dan juga penguat, bambu yang digunakan harus memiliki jarak antar ruas sekitar 50cm. selain itu paser memiliki bulu di belakangnya yang terbuat dari bulu menurut Ridwan (2019) bulu yang baik dan bagus digunakan untuk anak panah adalah bulu elang namun dikarenakan bulu elang sulit ditemukan para pengrajin menggunakan bulu ayam atau bebek. Bulu tersebut dipisahkan dari batang bulunya, namun biasanya para pemain menggunakan bulu bebek karena pemisahan bulu bebek dari batangnya lebih gampang dari pada bulu ayam, serta bulu bebek memiliki kandungan minyak sehingga jika terkena hujan pada saat pertandingan anak panah tetap berjalan.



Gambar II.6. Proses Penerapan Bulu pada Paser  
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar II.7. Beberapa Paser  
Sumber: Pribadi (2019)

#### II.2.4. Makna dari Jamparingan

Jamparingan tidak hanya sekedar berolahraga atau untuk hiburan, Jamparingan memiliki nilai nilai filosofi di dalamnya, dan berikut adalah beberapa filosofi yang terkandung di dalam Jamparingan.

- Duduk saat memainkannya

Pada zaman dahulu Jamparingan dimainkan oleh keluarga kerajaan maka duduk adalah melambangkan kesetaraan, kesetaraan ini menyimpulkan bahwa siapapun yang sedang memainkan olahraga ini semua sama rata ,serta duduk adalah mewakili kesederhanaan.

- Satu target oleh banyak pemain

Orang-orang Sunda memiliki jiwa “*babarengan*” atau bermain-ramai, “*babarengan*” ini bermaksud dengan saling yang berarti saling berbagi, saling menolong dan lainnya, satu target berwarna putih ini menyimpulkan bahwa tujuan kita hanya satu yaitu putih yang berarti kesucian.

- Melesatnya anak panah

Saat anak panah diluncurkan anak panah kadang tidak stabil dikarenakan cuaca seperti angin, hujan atau yang lainnya, namun hal tersebut memiliki filosofi, jangan melihat anak panah itu saat berjalan walaupun tidak setabil namun bisa

tepat pada sasaran, anak panah itu pun bisa menjadi gambaran diri kita saat berjalan menuju kebaikan banyak rintangan namun tetap dijalannya.

## **II.2.5. Filosofi Bagian pada Gondewah dan Paser**

### **a. Gondewah**

Godewah adalah nama keseluruhan dari busur ini, namun sebenarnya gondewah merupakan dua bagian yang sama dan memiliki arti berpasangan dan bagian tersebut termasuk kedalam bagian utama dari gondewah. Gondewah difilosofikan tentang kehidupan antara ayah dan ibu, yang mana keduanya harus seimbang untuk meluncurkan anak panah agar tepat sasaran.



Gambar II.8. Gondewah  
Sumber: Pribadi (2019)

### **b. Pahul**

Pahul merupakan pegangan pada bagian depan dalam gondewah. Pahul dapat diartikan sebagai keyakinan serta agama yang menyatukan kedua bagian gondewah yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa bagian tersebut diartikan sebagai kehidupan ayah dan ibu.



Gambar II.9. Pahul  
Sumber: Pribadi (2019)

### c. Kuku

Kuku merupakan bagian ujung dari gondewah. Fungsi dari kuku tersebut adalah tempat untuk menyangkutkan tali pada gondewah. Kuku harus kokoh untuk dapat menarik gondewah dan diartikan sebagai penyambung tali silaturahmi.



Gambar II.10. Kuku  
Sumber: Pribadi (2019)

### d. Paser

Paser adalah sebutan anak panah dalam Jamparingan. Paser memiliki filosofi anak atau putra yang akan di luncurkan atau akan mulai berkelana untuk menggapai cita-citanya dan lagi tujuan hidupnya, tapi paser ini memiliki bagian bagian penting agar paser dapat mengenai sasaran. Paser dibuat dari bahan Bambu surat dan memiliki perawatan khusus seperti meraut tanpa menghilangkan *hinis* lalu di *lesu* agar paser benar-benar lurus.





Gambar II.11. Paser  
Sumber: Pribadi (2019)

#### **e. Bedor**

Bedor adalah bagian paling depan pada paser dan diartikan sebagai bismillah, karena segala sesuatu harus diawali dengan Bismillah, dimana kata tersebut kata yang paling awal dan bedor pun bagian paling awal meluncur saat paser diluncurkan (Ridwan, 2019). Biasanya bedor terbuat dari plat besi yang dibentuk mengerucut lalu digabungkan dengan paser dengan cara menggunakan lem.



Gambar II.12. Bedor  
Sumber: Pribadi (2019)

#### **f. Bulu**

Bulu merupakan bagian yang sangat patal jika tidak diperhatikan dengan baik, bulu berfungsi sebagai penyeimbang paser saat paser diluncurkan, terdapat tiga

bulu pada paser tersebut yang memiliki arti tekad, ucap, lampah. Tekad adalah keyakinan, ucap adalah perilaku lisan dalam berkata-kata, dan lampah adalah perilaku. Tiga hal tersebut jika di terapkan pada manusia dan jika memiliki keinginan atau cita-cita pasti akan tercapai.



Gambar II.13. Bulu  
Sumber: Pribadi (2019)

#### **g. Nyenyep**

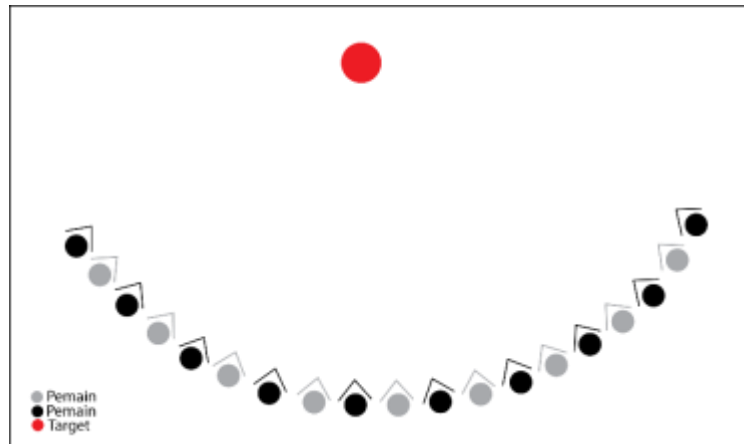
Nyenyep adalah bagian paling belakang, nyenyep adalah bagian pada paser yang menempel pada tali saat akan di luncurkan, bagian tersebut adalah bagian dimana tempat pemain memegang paser, nyenyep memiliki arti segala sesuatu lenyepan arti lenyepan disini adalah di bekali dengan ilmu, do'a, semangat atau yang lainnya.



Gambar II.14. Nyenyep  
Sumber: Pribadi (2019)

### **II.2.6. Tatacara dan ketentuan Memainkan Jamparingan.**

1. Para pemain duduk berbaris melengkung menghadap target sasaran. Duduk melengkung berguna agar jarak setiap pemain ke arah target sama.



Gambar II.15. Pormasi Pemain  
Sumber: Pribadi (2019)

2. Jarak antar pemain disesuaikan dengan banyaknya pemain. Jika jumlah pemain sedikit, maka jarak antar pemain dapat mencapai satu sampai satu setengah meter. Namun sebaliknya jika jumlah pemain banyak, maka jarak antar pemainpun bisa semakin rapat.
3. *Gondewah* atau busur diletakan di depan dada pemain.



Gambar II.16. Posisi Gondewah  
Sumber: Pribadi (2019)

4. Setiap anak panah atau *paser* harus diberi nama, hal tersebut berguna untuk pencatatan poin. Selain nama, warna pada *paser* harus berbeda dengan pemain lain. Hal tersebut bertujuan agar panitia penyelenggara dapat mengetahui pemilik dari *paser* tersebut.



Gambar II.17. Pemberian Nama pada Paser  
Sumber: Pribadi (2019)

5. Setiap pemain hanya dapat menyediakan tujuh belas anak panah dari setiap *rambahan* atau sesi.
6. Setiap pemain diperbolehkan memiliki *ked*, *alok* atau asisten yang mengarahkan anak panah atau *paser* agar tepat pada sasaran. Asisten pengarah anak panah tersebut dapat pula berperan sebagai pemungut anak panah yang meleset dari sasaran.
7. Target yang dibidik oleh setiap pemain adalah target yang sama. Cara membidik yang utama dilakukan tidak menggunakan mata melainkan memakai perasaan.
8. Target sasaran merupakan bola plastik yang didalamnya diisi dengan sabut kelapa yang di gantung diantara dua tiang.



Gambar II.18. Target Sasaran (*borondol*)  
Sumber: Pribadi (2019)

### **II.3. Analisis Jamparingan**

Sumedang, tepatnya kecamatan Jatinangor memiliki banyak potensi dan ragam kebudayaan yang masih berjalan di daerah tersebut, Jatinangor dikenal dengan pendidikannya dikarenakan banyaknya Universitas yang berdiri di daerah tersebut seperti Unpad, ITB, Ikopin, dan juga IPDN, hal tersebut menyebabkan banyaknya masyarakat luar yang mendatangi Jatinangor bahkan menetap tinggal di Jatinangor, berbagai kebudayaan dari luar daerah dibawa masuk kedalam lingkungan Jatinangor oleh para pendatang. Hal tersebut membuat salah satu budayawan Sumedang Dadan R merasa khawatir, beliau mengatakan “jika kebudayaan Jatinangor tidak berkembang, kebudayaan yang ada di Jatinangor dapat terkikis oleh kebudayaan luar yang dibawa oleh para pendatang”.

Secara geografis Jatinangor adalah bagian paling barat dari kota Sumedang, hal tersebut menjadikan Jatinangor menjadi daerah perbatasan antara Bandung dan Sumedang, pada zaman dahulu sebagian besar masyarakat Jatinangor menggantungkan hidupnya melalui bertani, lalu lahan tersebut menjadi perkebunan karet. Jatinangor juga memiliki beragam kebudayaan, seperti calung, kacapi suling, pengrajin patung dan ukiran, tari, cikeruhan, seni helaran dan juga Jamparingan

Ngapak Nenggala adalah suatu komunitas Jamparingan yang berasal dari Jatinangor. Komunitas tersebut masih melestarikan dan membudayakan Jamparingan. Komunitas ini sering melakukan latihan rutin sekitar satu minggu dua kali pada hari rabu dan sabtu sore namun para pemain sering melakukan latihan dihari lainnya. Komunitas ini sudah berdiri dua tahun, komunitas tersebut memiliki sekitar 20 orang anggota aktif. Komunitas ini terbuka bagi masyarakat yang ingin mengetahui, membeli alat, dan belajar mengenai Jamparingan. Didalam komunitas ini terdapat tokoh yang memiliki garis keturunan sebagai pemain Jamparingan, serta pengrajin Jamparingan, sehingga para pemain dapat belajar dan mendapatkan alat dengan mudah. Tatacara bermain di komunitas ini masih sama dengan tatacara bermain zaman dulu sehingga esensi atau makna yang terkandung dalam permainan ini tidak hilang. Namun setiap artian atau

pemaknaan ini dapat berbeda-beda dari setiap daerah ataupun komunitas, tetapi perbedaan tersebut tidak jauh dari unsur-unsur kebaikan.



Gambar II.19. Anggota Komunitas  
Sumber: Pribadi (2019)

### II.3.1. Observasi

Menurut Husnaini Usman (2000) Observasi merupakan pengamatan dan pendokumentasian yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti (h.54). Adapun observasi dapat dilihat dari faktor proses pengumpulan data yang dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung.

#### a. Observasi langsung

Observasi langsung yang dimaksudkan adalah pencarian data dengan cara mengumpulkan data secara langsung yang terjadi dilapangan mengenai suatu objek yang diteliti seperti situasi dan kondisi yang terjadi langsung di lapangan, terdiri dari pengamatan dan dokumentasi.

Pada observasi langsung ini perancang melakukan pengumpulan data di daerah Jatinangor tepatnya di komunitas Ngapak Nenggala pada tanggal 16 februari 2019 dan observasi ini masih dilakukan sampai sekarang.

Komunitas Ngapak Nenggala ini yang mewadahi para pemain dan pengrajin dari Jamparingan di daerah Jatinangor. Dari observasi ini perancang mendokumentasikan situasi dan kondisi yang terjadi pada komunitas Ngapak Nenggala.



Gambar II.20. Para pemain Jamparingan  
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar II.21. Situasi Lapangan  
Sumber: Pribadi (2019)

Dokumentasi tersebut diambil pada saat komunitas melakukan latihan pada hari sabtu 16 februari 2019 yang bertempat lapangan janati daerah Jatinangor.

Observasi dilakukan juga pada setiap pengrajin gondewah pada tanggal 17 februari 2019 yang bertempat di desa Mekargalih kecamatan Jatinangor. Dari observasi ini perancang mendokumentasikan situasi dan kondisi di dapur pengrajin.



Gambar II.22. Pengrajin Paser  
Sumber: Pribadi (2019)

b. Observasi tidak langsung

Observasi tidak langsung merupakan pencarian dan pengumpulan data yang dilakukan bukan pada saat dilapangan atau pada saat peristiwa terjadi. Akan tetapi pencarian dan pengumpulan data melalui media cetak seperti buku, jurnal, arsip dan audio visual yang sesuai dengan objek penelitian. Perancang melakukan observasi tidak langsung ini salah satunya dengan pencarian dan pengumpulan data yang terdapat pada internet dengan penemuan yang ditemukan dari arsip yang disimpan oleh bangsa Belanda yang di dalamnya terdapat.



Gambar II.23. Situasi Lapangan Zaman Dulu  
Sumber: *Database Sunda Mentang*





Gambar II.24. Video Pagelaran Jamparingan tahun 1820  
Sumber: *Database Sunda Mentang*



Gambar II.25. Video Pagelaran Jamparingan tahun 1820-2  
Sumber: *Database Sunda Mentang*

Dari hasil observasi tersebut perancang mendapat beberapa kesimpulan, komunitas Ngapak Nenggala masih mengikuti tatacara bermain pada zaman dahulu, namun bahan gondewah yang digunakan berbeda, serta dari perbedaan gambar saat Jamparingan di selenggarakan terdapat perbedaan antara gambar dahulu dan gambar dilapangan yaitu kurangnya antusias masyarakat yang menyaksikan Jamparingan.

### **II.3.2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada tokoh-tokoh yang terlibat didalam Jamparingan, khususnya dengan tokoh yang terlibat didalam komunitas Ngapak Nenggala, hal ini bertujuan untuk menggali data lebih dalam mengenai objek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur wawancara ini berisi pertanyaan terbuka namun ada batasan tema, wawancara bersifat fleksibel tetapi terkontrol.

Wawancara dilakukan dengan narasumber pertama bernama Ridwan selaku pemain dan pengrajin Jamparingan, sebagai pemain beliau berada di garis keturunan ke tiga karena kakek dan ayahnya adalah seorang pemain Jamparingan. Beliau memainkan Jamparingan dari tahun 2004, sejak ayahnya bermain Jamparingan beliau selalu mengikuti ayahnya dan menjadi asistennya sebagai kedi, lalu beliau tertarik untuk memainkan. Menurutnya permainan Jamparingan pada zaman ayahnya dan sekarang memiliki sedikit perubahan, dari jumlah sesi dan bentuk target namun esensi dan makna didalam permainan itu tidak berubah. Setiap penyelenggaraan Jamparingan biasanya ada ritual khusus namun tergantung pada penyelenggara hal tersebut menunjukkan rasa syukur kepada tuhan karena para pemain dapat bersilaturahmi, namun pada penyelenggaraan sekarang ritual khusus itu sudah jarang sekali dilakukan.



Gambar II.26. Praktisi & Pengrajin Jamparingan  
Sumber: Pribadi (2019)

Selain pemain beliau juga sebagai pengrajin didesa Mekargalih kecamatan Jatinangor. Pada tahun 2011 gondewah hasil pembuatan beliau sudah mencapai ke tanah Dewata, Bali. Namun beliau berhenti memproduksi keluar daerah karena pernah merasa di bohongi oleh salah satu pihak dan beberapa kendala muncul karena bahan baku yang sulit didapatkan. Sampai saat ini beliau masih memproduksi alat Jamparingan namun tidak diproduksi masal, menurut beliau pembuatan alat Jamparingan yang sekarang berbeda dari yang dulu, namun perbedaan tersebut hanya pada bahan, dahulu bagian “kuku” pada gondewah terbuat dari tanduk kerbau sedangkan sekarang memakai kayu, lalu dari tali untuk

mementangkan gondewah sudah memakai tali atau benang kasur yang di lilit berulang-ulang. Belakangan ini pesanan untuk pembuatan Jamparingan sangatlah jarang sehingga beliau memproduksi alat Jamparingan tersebut hanya untuk konsumsi pribadi.

Wawancara selanjutnya dilakukan bersama Piping beliau adalah praktisi dan pengrajin Jamparingan, beliau adalah yang mendirikan sekaligus ketua dari komunitas Ngapak Nenggala, beliau mencari para pemain Jamparingan dan mengumpulkannya pada satu komunitas, hal tersebut bertujuan agar semua pemain *uyub* serta seluruh pemain dapat mengenal dan bersilaturahmi didalam komunitas. Walaupun bukan berasal dari Jatinangor tetapi beliau peduli terhadap masyarakat, asset, dan isi dari Jatinangor, kepedulian tersebut muncul dari dasar hati beliau karena beliau merasa berhutang budi kepada Jatinangor karena beliau pernah menuntut ilmu di salah satu universitas yang ada di Jatinangor, "*isin atuh abdi maenya cul leos wae, asa kabudian ku Jatinangor*" Tuter Piping (2019). Beliau banyak bergerak di bidang kebudayaan seperti membuat event kebudayaan dan pelestarian daerah. Beliau mengenal Jamparingan dari seorang tokoh asal Sumedang bernama Abin. Menurutnya permainan di Jatinangor dan Sumedang tidak jauh berbeda.



Gambar II.27. Praktisi Jamparingan (kiri)  
Sumber: Pribadi (2019)

### **II.3.3. Diskusi Kelompok Terarah**

Diskusi kelompok terarah merupakan metode pembedahan topic penelitian bersama, antara peneliti dan beberapa orang yang sudah ditentukan sesuai dengan kriteria sesuai topic yang sedang diteliti (Ingwarni, 2015, h.36). dengan menggunakan metode ini diharapkan data dapat digali secara bersama-sama yang bertujuan menemukan pandangan atau pendapat baru mengenai kebudayaan jamparinagan.

Pada kali ini perancang melakukan diskusi ini bersama 5 orang, diantaranya sejarawan, budayawan, praktisi Jamparingan dan 2 tokoh seni. Ke lima orang itu pernah terlibat didalam sebuah acara yang didalamnya terdapat lomba Jamparingan yang di selenggarakan pada tanggal 18, 24-25 agustus 2019. Diantaranya Ikhsan seorang sejarawan asal Sumedang, Senjaya tokoh seni patung asal Jatinangor desa Bojongeureun, salah satu tokoh seni helaran bernama Ridwan Dan salah seorang budayawan asal Sumedang bernama Dadan.

Ikhsan berpendapat bahwa beliau merasa beruntung masih adanya penyelenggaraan Jamparingan di acara tersebut, lalu Ridwan bertanya kepada ikhsan, mengapa beliau merasa beruntung? Ikhsan menjawab karena menurut sejarah yang beliau baca penyelenggaraan Jamparingan pernah ada di Jatinangor yang dulu bernama Cikeruh.

Lalu perancang bertanya kepada salah satu tokoh seni patung, Senjaya mengakui bahwa mengetahui Jamparingan sejak beliau mengetahui dan mengenal Piping salah satu praktisi dan pengrajin alat Jamparingan. Ridwan juga mengakui baru mengetahui Jamparingan pada saat acara itu digelar. Dadan mulai berpendapat bahwa Jamparingan disetiap daerah memiliki perbedaan, dari jenis target dan jumlah sesi pada pertandingan, beliau mencontohkan jenis target Jamparingan yang berada di Kuningan, target Jamparingan berbentuk Hanoman (salah satu tokoh dalam pewayangan) lalu di tasik berbentuk seperti sosis ujanya, lalu Ikhsan menyimpulkan bahwa hal tersebut menjadi sebuah tradisi dalam Jamparingan dari berbagai daerah. Iksan menambahkan bahwa melihat beberapa perbedaan

diantaranya para pemain Jamparingan yang dapat dimainkan oleh masyarakat umum. Budayawan juga sedikit menyayangkan karena dari beberapa daerah para pemain Jamparingan tidak melebihi 20 orang, hal tersebut menyatakan bahwa Jamparingan dapat dilupakan oleh masyarakat jika tidak di populerkan,



Gambar II.28. Budayawan dan Praktisi Jamparingan  
Sumber: Pribadi (2019)

Piping seorang praktisi menambahkan bahwa permainan Jamparingan di Jatinangor sama dengan Jamparingan di Sumedang yang tepatnya di desa Rancakalong. Ikhsan juga menyimpulkan pada zaman dahulu mataraman atau jemparingan yang ada di jogja cara bermainnya sama dengan Sumedang namun Ikhsan tidak berani menyimpulkan bahwa itu benar karena penelitiannya masih belum selesai, namun Ikhsan mendapatkan beberapa gambar yang memperkuat argumennya. Kadua tokoh seni itu berpendapat bahwa Jamparingan ini harus di lestarikan dan di kenalkan kepada masyarakat luas sebagai aset daerah. Namun Dadan sedikit menyanggah karena kondisi daerah khususnya daerah Jatinangor yang kesulitan untuk mendapatkan tempat atau lahan bermainnya Jamparingan *“hese mang ngagelar Jamparingan teh ayeunamah da lapangna di bangun apartemen”*. Hal ini dapat menjadikan suatu ancaman kepunahan dari Jamparingan, karena jika lapangan tempat masyarakat memainkan Jamparingan digunakan untuk keperluan lain, masyarakat tidak dapat menyaksikan atau mengetahui kebudayaan Jamparingan. Hal tersebut di perkuat karena melesatnya pembangunan di daerah Jatinangor.

### **II.3.4. Diskusi Masyarakat Umum**

Kali ini perancang berdiskusi dengan beberapa tokoh masyarakat di Jatinangor, perancang menayangkan sebuah video Jamparingan, lalu menanyakan kepada salahsatu tokoh desa Mekargalih kecamatan Jatinangor bernama Herman, beliau mengakui pernah mengetahui Jamparingan namun tidak mengetahui namanya, “*oh papanahan nukieu mah sok aya baheulamah di astana, di Munggang*”. Beliau mengetahui kebudayaan tersebut namun tidak mengetahui nama dari kebudayaan tersebut. Lalu perancang menanyakan pendapat terhadap Jamparingan ini, beliau berpendapat bahwa ini permainan buhun dan ini permainan yang unik. Serta Herman sendiri mengakui tidak tahu adanya komunitas yang masih memainkan jamaparingan ini.

Lalu perancang menanyakan kepada tokoh lain yang berada di kampung Sukamukti yang bernama Ujang, beliau mengakui tidak mengetahui kebudayaan tersebut, “*da nu kieu mah maenkeuna nyumput teu siga seni helaran anu maena dijalan, jadi hese di kenal ku turunana ge*” beliau berpendapat bahwa permainan ini sulit di temui karena deselenggarakan nya selalu di sudut-sudut kota sehingga sulit untuk diketahui. Beliau juga tidak mengetahui keberadaan komunitas yang masih melestarikan kebudayaan tersebut.

### **II.4. Resume**

Kebudayaan apapun pasti selalu melekat didalam golongan masyarakat, berbagai cara mereka dapat mengetahui kebudayaan tanpa disadari maupun tidak disadari, cara mereka mengetahui jenis-jenis kebudayaan sangat beragam mulai dari melihat langsung, melalui kebudayaan yang di wariskan secara turun menurun, buku, bahkan pada zaman sekarang masyarakat bisa mengetahui berbagai jenis kebudayaan dari internet jika masyarakat ingin mengetahuinya. Namun berbagai jenis kebudayaan mulai di tinggalkan bahkan dilupakan.

Dari hasil diskusi kelompok terarah dan beberapa wawancara bersama tokoh masyarakat, perancang mendapatkan beberapa data seperti kebudayaan Jamparingan yang hampir tidak dikenal oleh sebagian besar masyarakat

Jatinangor, jika hal tersebut dibiarkan Jamparingan akan terancam dilupakan dan di tinggalkan, hal tersebut juga bisa saja terjadi dikarenakan lapangan tempat bermain Jamparingan suatu saat akan digunakan lain hal, karena komunitas tidak memiliki lapangan pribadi atau lapangan khusus bermain Jamparingan.

### **II.5. Solusi perancangan**

Dari hasil Wawancara dan diskusi kelompok terarah, perancang menyimpulkan bahwa suatu saat dengan berjalannya waktu Jamparingan akan terancam kepunahan, hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap Jamparingan mengakibatkan Jamparingan akan ditinggalkan atau dilupakan dan ditambah dengan tempat penyelenggaraan Jamparingan semakin terbatas. Perancang berencana untuk pembuatan video dokumentasi atau sebuah film documenter yang bertujuan agar masyarakat mengetahui Jamparingan serta jika seiring berjalannya waktu dan Jamparingan mengalami kepunahan setidaknya adanya film documenter ini membuat masyarakat mengetahui pernah ada Jamparingan di daerah Jatinangor.

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1. Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran bisa disebut dengan audiens, penerima, atau sejumlah masyarakat yang disasar atau ditargetkan oleh komunikator untuk mengubah persepsinya terhadap suatu hal (Cangara, 2008, h.26). Dalam perancangan media informasi kebudayaan Jamparingan dibutuhkan target khalayak yang dijadikan fokus utama agar lebih tepat dalam penampaiian pesan serta tidak terjadi kesia-siaan dalam penyampaiannya, karena khalayaklah yang akan menentukan keberhasilan dalam suatu proses komunikasi (Cangara, 2010, h.157). Khalayak sasaran diseleksi guna untuk menuju proses komunikasi yang lebih efektif dan efisien.

#### **III.1.1. Segmentasi**

Penyeleksian khalayak sasaran bertujuan agar informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik serta tepat sasaran pada khalayak yang diinginkan. Khalayak sasaran diseleksi dengan menentukan secara demografis, psikografis ,dan geografis. Segmentasi yang dituju adalah sebagai berikut :

- **Demografis**

M. Suyanto (2006, h.22) berpendapat bahwa demografis adalah penentuan segmentasi yang berdasarkan peta kependudukan yang variabel demografisnya meliputi jenis kelamin, usia, status ekonomi serta pekerjaan. Menurut (Hurlock, 1986) menyatakan bahwa dewasa awal tergolong dalam usia 20-40 tahun. Secara demografis khalayak yang disasar dalam perancangan ini dideskripsikan sebagai berikut :

Usia	: 20-25 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pekerjaan	: Mahasiswa dan karyawan
Status Ekonomi	: Menengah keatas



Khalayak yang disasar dengan faktor demografis adalah masyarakat menengah keatas sebab hal tersebut dikaitkan dengan harga dari alat Jamparingan yang cukup mahal jika khalayak tertarik untuk memainkan Jamparingan. Dewasa yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah pria dan wanita, akan tetapi perancang memberikan perhatian lebih kepada khalayak pria dikarenakan rata-rata dari zaman ke zaman permainan ini dimainkan oleh para pria namun tidak menutup kemungkinan ada wanita yang memainkannya. Dewasa pada usia 20-25 tahun seringkali memiliki aktifitas yang monoton pada kesehariannya dengan tuntutan pekerjaan ataupun pendidikan, oleh karena itu Jamparingan dapat menjadi salah satu sarana hiburan sekaligus menjadi sarana olahraga.

- **Geografis**

Geografis membagi segmentasi yang dikelompokkan kedalam unit-unit seperti negara, negara bagian, wilayah, kota besar dan lingkungan. (Kotler, 2009, h.234).

Kota Sumedang kecamatan Jatinangor menjadi salah satu target didalam perancangan ini dikarenakan penduduknya dapat dikatakan banyak, serta didalam wilayah atau kota Sumedang terdapat beberapa komunitas, atlit, serta pengrajin Jamparingan namun sebagian masyarakatnya tidak mengetahui hal tersebut. Hal tersebut sangat disayangkan karena jika terjadi keberlangsungan seperti itu di takutkan terjadi kepunahan, padahal di Jatinangor sudah tersedia aset-aset yang memenuhi kebutuhan kebudayaan tersebut. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa informasi ini dapat atau menjadi sebuah pengetahuan baru untuk wilayah lainnya.

- **Psikografis**

Perancang menentukan khalayak pada masyarakat dewasa awal yang berusia 20-25 tahun karena Jamparingan bisa dikatakan dalam kategori berbahaya yang merupakan kedalam jenis senjata tradisional, oleh karena itu tidak ditargetkan untuk remaja. Serta usia 20-25 tahun masih memiliki semangat, emosi yang stabil dan pada masa ini terjadi perubahan pandangan ego menjadi sikap yang empati, serta pada usia tersebut para khalayak masih memiliki waktu yang cukup panjang

untuk memainkan Jamparingan ini. Perancangan ini dapat menjadi pengetahuan baru untuk masyarakat yang belum mengetahui Jamparingan. Hurlock (1986) menyatakan bahwa beberapa karakter dewasa awal adalah masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dari beberapa kebebasan. Begitupun menurut Dariyo menjelaskan kehidupan dewasa muda atau dewasa awal terbilang lebih kompleks jika dibandingkan dengan masa remaja karena pada masa dewasa awal mulai membawa diri pada dunia karir dan masa berkeluarga, karakter psikografis seseorang terlihat dari aspek gaya hidup, ketertarikan, dan perilakunya (2003, h.105). Oleh karena itu jika penyesuaian hidup baru atau ketertarikan serta gaya hidupnya digiring kearah kebudayaan khususnya Jamparingan yang memiliki isi tentang kehidupan yang baik untuk di terapkan dalam kehidupan nyata, penyesuaian tersebut akan tergiring kearah yang lebih baik.

#### ***a. Consumer insight***

*Consumer insight* merupakan sebuah tindakan untuk mencari tahu dari pemikiran target audiens. *Consumer insight* juga merupakan sebuah proses untuk mengetahui secara menyeluruh tentang bagaimana latar belakang pemikiran, perilaku dan perbuatan (Maulana, 2009, h.25). Oleh karena itu perancang membidik masyarakat yang memiliki hobi dan gemar berolahraga serta masyarakat yang wilayahnya didukung oleh potensi Jamparingan. Wilayah yang menjadi salah satu target adalah Sumedang tepatnya di kecamatan Jatinangor karena wilayah tersebut termasuk kedalam sub urban, dimana wilayah tersebut menjadi salah satu wilayah yang menjadi perbatasan antar kota. Masyarakat yang berada di wilayah tersebut terbilang cukup labil dan berubah-ubah dalam gaya hidupnya bahkan dalam pendiriannya, hal tersebut dikarenakan banyak kebudayaan atau kebiasaan baru yang dibawa dari wilayah urban atau kota.

Kebudayaan harus dikenalkan atau diinformasikan ke masyarakat tersebut guna masyarakat tetap berperilaku atau memiliki budi pekerti yang baik menurut Dalton (2019) budaya berasal dari kata *buda* dan *yana*, *yana* memiliki arti ajaran dan *buda* memiliki arti budi pekerti, maka dari itu budaya adalah ajaran budi pekerti, jika orang yang berbudaya pasti memiliki budi pekerti yang baik. Kebudayaan

Jamparingan memiliki muatan nilai-nilai filosofi yang baik untuk diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari supaya masyarakat memiliki budi pekerti yang baik dalam kehidupannya.

**b. Consumer journey**

*Consumer journey* dilakukan guna untuk menentukan strategi penyampaian pesan kepada target khalayak dapat di terima dengan tepat dan efisien. Strategi ini dilakukan dengan cara melihat dari kegiatan dan tempat kegiatan itu berlangsung, hal tersebut akan menemukan *point of contact* nya sehingga strategi *consumer journey* ini akan mempermudah untuk mengetahui media atau aplikasi yang di bentuk. Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu narasumber tentang apa yang kebanyakan masyarakat dewasa awal di wilayah sub-urban lakukan setiap harinya, maka berikut *consumer journey* dari salah satu masyarakat sub urban.

Tabel III.1. *Consumer journey*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tempat</b>	<b>Point of contact</b>
<b>05.30-08.00</b>	Bangun tidur Cek <i>handphone</i> Mandi Sarapan	Kamar tidur, kamar mandi, ruang tengah.	Kasur, bantal, selimut, peralatan mandi, meja, baju, <i>handphone</i>
<b>08.00-09.00</b>	Berangkat kerja atau ke kampus	Jalan, tempat kerja, kampus	Motor, mobil, gantungan kunci, <i>billboard</i> , poster, spanduk, stiker
<b>09.00-12.00</b>	Menjalani rutinitas di tempat kerja atau di kampus	Tempat kerja, kampus	Laptop, alat tulis, poster, internet, stiker
<b>12.00-13.00</b>	Istirahat Main <i>handphone</i> Makan siang	Tempat kerja, kantin, halaman tempat kerja, ruang	Makanan, minuman, <i>handphone</i> , poster, stiker

		kampus	
<b>13.00-16.00</b>	Menjalani rutinitas di tempat kerja atau di kampus	Tempat kerja, kampus	Laptop, alat tulis, poster, internet, stiker
<b>16.00-18.00</b>	Pulang kerja atau kuliah Nongkrong kumpul dengan teman	Lingkungan tempat kerja atau kampus, cafe/warung, jalan	Rokok, minuman, motor, mobil, spanduk, poster, <i>handphone</i> , stiker
<b>18.00-20.00</b>	Menonton televisi Kumpul keluarga Makan malam	Ruang makan, ruang tengah.	Televisi, <i>handphone</i> , makanan, minuman
<b>20.00-24.00</b>	Belajar Main <i>game</i> Main laptop Main <i>handphone</i>	Ruang tengah, kamar tidur	<i>Handphone</i> , laptop, buku, alat tulis.
<b>24.00</b>	Tidur	Kamar tidur	Peralatan tidur

Berdasarkan data *consumer journey* yang didapat, maka dapat diketahui bahwa *point of contact* yang sering digunakan dan sering berkaitan dengan kegiatan sehari-hari pada target khalayak yaitu dewasa awal adalah *handphone* dan laptop yang terhubung ke internet. Maka dari itu benda tersebut bisa dijadikan sebagai sarana media untuk perancangan yang akan dibuat.

### III.2. Strategi Perancangan

Latar belakang permasalahan yang terjadi yaitu masyarakat khususnya masyarakat sub-urban tepatnya wilayah Sumedang kecamatan Jatinangor yaitu banyak yang belum mengetahui informasi tentang tanaman Sukulen ini. Sedangkan kebudayaan Jamparingan ini sendiri mempunyai banyak manfaat dan pelajaran kehidupan yang baik yang bisa diambil dari isi-isi filosofi yang terdapat dalam Jamparingan, pelajaran kehidupan baik untuk pelajaran hidup masyarakat sub-urban di wilayah Jatinangor khususnya. Maka dari itu akan dibuat media yang sesuai dengan permasalahan tersebut, strategi perancangan pada media informasi tersebut

akan meliputi mengenai informasi tentang kebudayaan Jamparingan, cara pembuatan, tatacara permainan, manfaatnya dan terlebih lagi filosofi didalamnya.

Media yang digunakan dalam perancangan ini merupakan film dokumenter. Film dokumenter merupakan film yang didalamnya terdapat adegan yang nyata serta faktual, untuk kemudian dibentuk menjadi sebuah cerita yang menarik (Nugroho, 2007, h.36). Selain itu, perancang menganggap media film dokumenter merupakan media yang cukup efektif karena di dalamnya terdapat visual bergerak yang di dukung oleh audio visual, hal tersebut menjadikan media ini jelas dan efektif dalam penyampaian informasi yang dimaksud. Sinematografi terbagi menjadi 4 kaidah, yaitu film yang informatif, film yang edukatif, film yang serius dan film yang estetis (Tarmawan & Amalina, 2019 h.24).

### **III.2.1. Tujuan Komunikasi**

Komunikasi adalah segala bentuk interaksi melalui percakapan lisan atau tulisan atau bisa juga berupa percakapan biasa, negosiasi, membujuk dan mengajar kepada penerima (Nurjaman & Umam, 2012, h.36). Tujuan komunikasi yang disampaikan dalam perancangan ini sebagai berikut:

- Memberikan informasi tentang kebudayaan Jamparingan kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengetahui akan keberadaan kebudayaan Jamparingan sebagai ilmu pengetahuan baru atau sebagai media agar masyarakat dapat mengingatnya kembali
- Menginformasikan kebudayaan Jamparingan secara lebih mendalam dari tatacara, pembuatan dan juga isi filosfi di dalamnya, sehingga masyarakat dapat tertarik untuk memainkan dan mengetahui lebih jauh terhadap kebudayaan Jamparingan
- Jika informasi sudah disampaikan kepada masyarakat, diharapkan masyarakat tertarik untuk melestarikan kebudayaan ini dan jika kepunahan terjadi terhadap kebudayaan Jamparingan media tersebut dapat menjadi media pengingat di masyarakat.

### **III.2.2. Pendekatan Komunikasi**

Pada sebuah perancangan informasi ini, pendekatan komunikasi disesuaikan dengan khalayak sasaran. Pendekatan komunikasi dibutuhkan guna penyampaian informasi atau pesan menjadi lebih baik dan efektif. Pendekatan komunikasi yang kali ini di gunakan dalam perancangan menggunakan pendekatan komunikasi yaitu pendekatan *resonance*. Maka dibuatlah strategi diantaranya pendekatan verbal dan pendekatan visual. Dan berikut ini adalah pemaparannya;

#### **a) Pendekatan Verbal**

Pendekatan komunikasi verbal merupakan pendekatan yang bersifat informatif yang disampaikan secara lisan maupun tulisan. Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan bahas Sunda dan Bahasa Indonesia yang tidak formal namun cara penyampaiannya bersifat semi formal guna membuat penyampaian pesan tidak terkesan kaku dan agar lebih menarik. Hal tersebut juga disesuaikan dengan masyarakat sub-urban serta khalayak dewasa yang memiliki sifat serius, hal tersebut guna khalayak tidak bosan dan tidak terlalu serius.

#### **b) Pendekatan Visual**

Pendekatan visual dalam perancangan ini akan disampaikan menggunakan sinematografi yang sederhana guna khalayak yang menonton dapat menerima pesan atau informasi dari film dokumenter dengan baik dan informasi yang ada di dalamnya mudah tersampaikan. Dalam proses editing film ini akan menggunakan teknik *cut to cut*, yaitu menyatukan video adegan per adegan agar dapat dengan mudah ditangkap oleh penerima.

#### **c) Pendekatan Audio**

Audio berperan penting dalam sebuah sinematografi guna memperjelas suasana, memperkuat perasaan, memperkuat pesan yang akan di sampaikan,

dalam perancangan ini audio yang di pilih berjenis *sinematic* agar penerima dapat merasakan suasana di dalamnya.

### III.2.3. *Mandatory*

Mandatory merupakan suatu istilah yang biasa digunakan oleh lembaga yang memiliki hak memerintah mengenai hal yang bersangkutan. Dalam perancangan informasi Jamparingan ini bekerjasama dengan pihak terkait yang mewadahi atau menaungi kebudayaan ini yang berdiri sebagai komunitas di daerah Sumedang kecamatan Jatinangor. Komunitas tersebut bernama Ngapak Nenggala yang sudah berdiri selama 2 tahun, di dalam komunitas tersebut terdapat praktisi dan pengrajin.



Gambar III.1. Logo Ngapak Nenggala

Sumber: *Database Sunda Mentang* (2019)

### III.2.4. Materi Pesan

Sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan pada perancangan ini, maka adapun materi pesan yang akan disampaikan kepada khalayak dalam perancangan ini, materi pesan bertujuan agar masyarakat khalayak mengetahui informasi menyangkut kebudayaan Jamparingan yaitu sebagai berikut:

- Meninformasikan bahwa adanya kebudayaan Jamparingan di daerah Jatinangor.
- Menginformasikan kegiatan pengrajin dan praktisi dalam lingkup komunitas Ngapak Nenggala

- Menginformasikan tatacara bermain dan pembuatan Jamparingan
- Menginformasikan isi-isi filosofi yang terdapat di dalam kebudayaan Jamparingan secara mendalam

### **III.2.5. Gaya Bahasa**

Gaya bahasa merupakan pengungkapan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian pemakai bahasa (Keraf, 2006, h.113). Pemakaian gaya bahasa harus sesuai agar pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik. Maka dalam perancangan film dokumenter ini gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa observasi (*Observational documentary*) dan hampir tidak menggunakan narator sebagai penutur jalan cerita, namun berkonsentrasi dengan apa yang dibicarakan oleh subjek-subjeknya serta agar pembicaraan masih pada jalur dan topik yang dibahas (Ayawalia, 2010).

Adapun gaya bahasa lain yang digunakan pada perancangan informasi Jamparingan ini adalah gaya bahasa klimaks. Gaya bahasa Klimaks merupakan gaya bahasa dengan runtutan hasil pemikiran yang semakin meningkat kepentingannya dari setiap gagasan yang diruntutkan sebelumnya (Keraf, 2009, 124).

### **III.2.6. Strategi Kreatif**

Strategi kreatif merupakan salah satu cara yang dilakukan guna perancangan informasi ini lebih tepat dan efektif dalam menyampaikan suatu pesan. Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini yaitu sebuah film dekumenter yang berjenis informasi dan edukasi di dalamnya. Film dekumenter ini menampilkan sebuah realita tanpa melebih-lebihkan atau bahkan mengurangi pesan.

#### **III.2.6.1. Statement**

Jatinangor adalah suatu wilayah geografis yang berada di bagian barat dari kota Sumedang. Jatinangor merupakan salah satu wilayah yang memiliki beberapa potensi kebudayaan. Jatinangor juga dikenal sebagai wilayah pendidikan dikarenakan terdapat 4 universitas didalamnya, hal tersebut mengakibatkan



berbagai jenis kebudayaan dari luar dibawa masuk oleh mahasiswa/mahasiswi ke wilayah Jatinangor. Hal tersebut menjadi sebuah ancaman baru bagi kebudayaan yang berada di Jatinangor, terutama kebudayaan Jamparingan yang semakin terancam kepunahan. Selain itu pembangunan di wilayah Jatinangor terbilang sangat pesat hal tersebut di buktikan dengan munculnya beberapa bangunan besar seperti *apartement* sebagai hunian masyarakat luar. Hal tersebut menyebabkan berkurangnya lahan luas untuk melestarikan kebudayaan khususnya kebudayaan Jamparingan. Potensi Jamparingan di daerah Jatinangor terbilang lengkap mulai dari pemain, praktisi, komunitas dan pengrajin tersedia di daerah tersebut.

### **III.2.6.2. Copywriting**

*Copywriting* diartikan juga sebagai perkumpulan kata yang terkumpul dalam sebuah kalimat yang dapat membangun kekuatan *headline*. Menurut Frank Jefkins dalam Agustrijanto (2006) *copywriting* merupakan sebuah seni penulisan suatu pesan penjualan yang paling persuasif dan terbilang kuat melalui media cetak.

*Copywriting* yang digunakan dalam perancangan ini berupa *headline* yaitu “Ngasah Rasa” kata “*ngasah*” dipilih dari mengasah atau melatih dan “*rasa*” yang dimaksud adalah perasaan hati. Sehingga *headline* tersebut dapat diartikan sebagai “melatih perasaan hati”. Lalu di perkuat atau dibantu dengan *tagline* “*kasasama, kadiri jeung kaGusti*”, *tagline* ini merupakan kalimat yang memperjelas atau memperkuat *headline*, “*kasasama*” memiliki arti kepada sesama manusia atau kesesama makhluk, *kadiri* memiliki arti kepada dirisendiri, dan “*kaGusti*” memiliki arti kepada tuhan sang pencipta. *Headline* dan *tagline* memakai bahasa Sunda agar memiliki keterkaitan dengan isi dalam film yang mengangkat salah satu kebudayaan Sunda.

### **III.2.6.3 Storyline**

- Suasana wilayah Jatinangor  
Memperlihatkan suasana wilayah Jatinangor dari segi geografis di pagi hari.
- Aktivitas Masyarakat  
Aktivitas masyarakat Jatinangor di pukul 6 pagi.

- Aktivitas Beberapa Pengrajin Jamparingan  
Di *scene* ini akan dijelaskan proses pembuatan alat Jamparingan dan alasan memakai bahan tersebut.
- Aktivitas latihan para pemain/praktisi Jamparingan  
Di *scene* ini akan dijelaskan tatacara bermain dan alasan para pemain bermain Jamparingan.
- Budayawan  
Wawancara kepada salahsatu Budayawan Jatinangor tentang kebudayaan Jamparingan
- Sejarawan  
Wawancara kepada salah satu Sejarawan tentang Kebudayaan jamparngan.
- Tokoh Jamparingan di Jatinangor  
Wawancara kepada tokoh Jamparingan penjelasan makna dan filosofi dari Jamparingan.

#### **III.2.6.4 Treatment**

##### **EXT . WILAYAH JATINANGOR - PAGI**

Pemandangan suasana jatinangor pagi hari, terlihat aktivitas atau kegiatan masyarakat Jatinangor dan matahari mulai bersinar serta masyarakat semakin sibuk dengan aktivitasnya, di iringi audio asli dari lingkungan sekitar. Sekitar pukul 06.00 pagi, terlihat beberapa proses pembangunan (proyek) di wilayah Jatinangor, diisi dengan audio pembangunan (asli). Lalu terlihat aktivitas salahsatu tokoh Jamparigan di pagi hari.

##### **EXT . TEMPAT PENGRAJIN- SIANG MENJU SORE**

Kegiatan beberapa pengrajin yang sedang memproses pembuatan alat Jamparingan, pengrajin menjelaskan cara pembuatan dan bahan yang di gunakan, serta alasan-alasan penggunaan bahan tersebut, diisi dengan *backsound* yang mengiring perbincangan, di dalam *scene* ini terdapat dua atau lebih pengrajin yang sedang memproses pembuatan Jamparingan. Proses pembuatan dimulai dari memilih bahan yang cocok untuk di jadikan alat Jamparingan mulai dari kualitas bahan dan ukuran bahan.

Pada *scene* ini beberapa pengrajin berada di beberapa tempat dan didalam *scene* ini mendapatkan beberapa penjelasan yang berbeda namun dengan isi yang sama.

#### EXT . LAPANGAN TEMPAT BERLATIH – SORE

Sore hari adalah waktu dimana para pemain Jamparingan berlatih, para pemain bersilaturahmi dengan para pemain lain, bercanda, menanyakan keadaan, dan menanyakan kabarnya, lalu para pemain mulai melakukan latihan, di *scene* ini para pemain menjelaskan alasan mereka masih bermain Jamparingan dan sejak dari kapan mereka memainkan Jamparingan, lalu salah satu seorang praktisi sekaligus ketua dari komunitas Ngapak Nenggala menjelaskan tatacara permainan dari Jamparingan ini.

Memperlihatkan proses latihan dari awal sampai selesai, biasanya para pemain melakukan latihan ini dengan santai, di temani kopi dan rokok, memperlihatkan hasil dari latihan, menentukan siapa pemenangnya dan biasanya akhir dari latihan ditutup dengan makan bersama.

#### INT . RUMAH BUDAYAWAN – MALAM

Di *scene* ini melakukan wawancara bersama seorang tokoh Budayawan dari Jatinangor, wawancara ini bersifat semi formal, mengambil pendapat dan beberapa penjelasan mengenai Jamparingan di wilayah Jatinangor.

#### INT . RUMAH TOKOH JAMPARINGAN – SORE

Di *scene* ini salah satu tokoh kebudayaan Jamparingan, menceritakan Sejarah dan filosofi Jamparingan, dengan potongan-potongan video Jamparingan, dengan audio wawancara dari tokoh tersebut.

#### INT . RUMAH SEJARAWAN – SORE

Di *scene* ini penjelasan seorang sejarawan mengenai kebudayaan Jamparingan yang beliau temui, dalam *scene* ini bersifat wawancara

### III.2.6.5 Moodboard

Menurut Naseer (2019) *Moodboard* adalah sebuah media yang digunakan untuk merancang atau mengumpulkan ide yang nantinya akan menjadi landasan untuk membuat karya yang sudah di rencanakan. Fungsi *moodboard* antara lain sebagai berikut:

- Mengetahui tujuan dan manfaat dari karya yang akan dibuat.
- Mengumpulan beberapa macam ide yang telah disusun sedemikian rupa.
- Media perencanaan sebelum membuat karya.
- Sebagai gambaran pada media yang akan dibuat.

Tabel III.2 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

	Terlihat suasana Jatinangor dari segi geografis dan berbagai jenis pembangunan yang pesat.
	Aktifitas warga Jatinangor di pagi hari dengan berbagai macam kegiatannya.
	Selanjutnya terlihat aktifitas pengrajin Jamparingan yang sedang memproduksi beberapa alat Jamparingan

	<p>Aktifitas warga Jatinangor pada siang hari, terlihat anak-anak pulang sekolah.</p>
	<p>Sore hari para pemain jamparingan melakukan latihan.</p>
	<p>Wawancara kepada tokoh Jamparingan mengenai sejarah yang beliau alami di masa lalu, dan penjelasan mengenai isi filosofi dari jamparingan.</p>
	<p>Lalu penjelasan di berikan dari seorang pemerhati sejarah mengenai Jamparingan yang beliau temukan dari naskah kuno.</p>
	<p>Lalu penjelasan mengenai Jamparingan di perkuat oleh seorang pemerhati Budaya.</p>

### III.2.7. Strategi Media

Strategi media dibentuk berdasarkan berbagai jenis aspek, kondisi khalyak sasaran, segmentasi dan analisa *consumer insight* maupun *journey*. Strategi media merupakan sebuah perencanaan suatu media, perancangan tersebut meliputi proses penyusunan dan penjadwalan untuk menentukan waktu serta ruang periklanan yang akan mencapai tujuan pemasaran (Abdjul, 2015).

#### 1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa sebuah film dokumenter yang akan disebar luaskan memlalui jejaring sosial youtube karena melihat dari target khalyak yang kesehariannya tidak lepas dari *handphone* serta pada masa sekarang youtube merupakan sebuah media yang paling mudah untuk di temukan dan di akses.

Film merupakan sebuah karya sinematografi yang berfungsi sebagai alat *cultural education* atau di sebut dengan pendidikan budaya. Pendidikan budaya merupakan sebuah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri. Di dalam bidang pendidikan, film merupakan salah satu sarana media edukatif (Amura, 1989, h.132). film dokumenter berkembang dan banyak jenisnya, berikut adalah jenis-jenis film documenter:

##### - Dokudrama

Jenis film ini merupakan suatu penafsiran ulang terhadap kejadian nyata yang pernah terjadi, dari segi aspek waktu, tempat dan penokohan di buat seperti nyatanya pada masa yang pernah terjadi (hermansyah, 2011).

##### - *Association picture story*

Film jenis ini mengandalkan gambar-gambar yang tidak berhubungan namun setelah di satukan dalam proses editing akan muncul makna yang dapat di tangkap oleh para penonton melalui asosiasi yang terbentuk di dalam benak mereka.

- Musik

Film documenter ini tidak setua jenis film lainnya, jenis atau genre ini hanya mendokumentasikan sebuah pertunjukan musik (Hermansyah, 2011).

Media pada perancangan ini berupa film documenter yang menginformasikan kebudayaan Jamparingan yang berada di daerah Jatinangor. Dimana semua aset dari Jamparingan tersedia di wilayah tersebut namun kebudayaan ini dapat dikatakan terancam kepunahan. Media utama ini diisi dengan konten yang diawali dengan penggambaran wilayah Jatinangor dan segala aktifitas masyarakatnya, lalu melihat aktifitas pengrajin Jamparingan, penjelasan tentang isi filosofi serta penguatan dari pemerhati budaya dan sejarah. Media utama ini akan di sebar melalui jejaring sosial Youtube.

## **2. Media Pendukung**

Media pendukung merupakan sebuah media yang bertujuan untuk menginformasikan dan memperingatkan media utama, serta menarik perhatian khalayak agar tertarik untuk menonton dan mengetahui media utama. Berikut adalah beberapa media pendukung yang dibuat:

### **Tahap Informasi**

- **Booklet**

Booklet merupakan salah satu media yang di dalamnya terdapat sebuah inti informasi dari media utama dan sebagai bentuk informasi secara tertulis dari media utama. Di dalamnya terdapat sejarah, tatacara bermain, bagian-bagian, serta isi filosofi tentang Jamparingan.

- **Poster**

Menurut Sudjana dan Rivai (Seperti dikutip Sari 2009) poster adalah media yang di dalamnya terdapat kombinasi visual, warna serta pesan yang

bertujuan untuk menarik perhatian khalayak yang melihatnya. Dalam perancangan ini, poster akan di buat menjadi dua jenis yaitu:

a. Poster Cetak

Poster cetak adalah media informasi cetak yang di dalamnya terdapat sebuah informasi/pesan. Serta poster cetak dapat di tempel ditempat-tempat yang sering di kunjungi oleh orang-orang sehingga pesan dapat tersampaikan.

b. Poster Digital

Poster digital adalah media informasi yang dapat di akses melalui *handphone*. Poster digital ini di sebarluaskan melalui media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *youtube* dan *twitter*. Media ini terbilang efektif karena pada masa sekarang hampir semua orang memiliki sosialmedia.

- ***X-Banner***

*X-banner* merupakan media yang memuat sebuah informasi media utama, biasanya media ini di gunakan pada saat acara *lunching*.

- ***Flyer***

*Flyer* merupakan media yang memuat informasi media utama dengan skala ukuran yang lebih kecil dari poster, biasanya media ini disebut juga dengan selebaran.

- ***Teaser***

*Teaser* merupakan sebuah video cuplikan tentang media utama yang bertujuan untuk mempromosikan film atau media utama dan disebar melalui media-media digital.

### **Tahap Peningkat**

- ***Merchandise***



*Merchandise* merupakan media agar khalayak dapat mengingat dan mengenang media utama. *Merchandise* pada perancangan ini ada beberapa jenisnya berikut adalah jenis-jenis *merchandise* yang dapat khalayak beli:

a. *T-shirt* / Baju

*T-shirt* merupakan jenis *merchandise* yang paling umum dan efektif karena setiap orang tidak terlepas dari baju.

b. *Totebag*

Pada jaman sekarang *totebag* sering digunakan oleh khalayak untuk menyimpan barang disaat kegiatan atau pergi ke kampus, media ini dapat di gunakan dan di manfaatkan sebagai *merchandise* atau media promosi sekalipun.

c. Jam duduk

Jam duduk sering di gunakan untuk menghias dan menunjukkan waktu, jam pasti sering di lihat oleh kebanyakan orang, oleh karena itu jam merupakan media pengingat yang cukup efektif.

d. *Case-korek*

*Case korek* merupakan pelindung korek api. Karena kebanyakan dari khalayak yang memiliki usia 20-25 tahun adalah perokok serta para pemain Jamparingan sebagian besar adalah perokok. Oleh karena itu *case-korek* di jadikan media pengngat sekaligus promosi karena korek api sering di pinjam.

- ***Gimmick***

a. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan benda atau souvenir yang umum, gantungan kunci banyak di gunakan oleh masyarakat untuk

menandai kunci mereka dan pengihias. Gantungan kunci efektif karena kunci selalu di bawa setiap hari.

b. Stiker

Stiker merupakan media yang terbilang efektif sebagai pengingat ataupun promosi, karena dapat diletakan atau ditempelkan dimana saja, seperti dimotor, laptop, atau yang lainnya.

**III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media**

Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dibutuhkan strategi distribusi yang baik. Distribusi pada perancangan ini akan dimulai pada bulan Februari dengan menggunakan metode AISAS. Penyebaran media ini dibagi menjadi 3 bagian atau sesi, sesi pertama adalah tahap *attention* yaitu bertujuan untuk menarik perhatian khalayak agar memunculkan keinginan untuk mengetahui informasi tentang Jamparingan. Sesi kedua menggunakan tahap *interest* dan *search*, tahapan ini bertujuan untuk memberikan informasi lebih lanjut dan lengkap mengenai Jamparingan yang berada di kawasan Jatinangor. Lalu yang terakhir adalah *action* dan *share* yang bertujuan agar khalayak yang melihat informasi ini dapat membagikan kembali informasi yang didapat ke masyarakat lain. Berikut table perancangan strategi distribusi dan waktu penyebarannya:

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Media	Bulan												Tempat	Keterangan
	Februari				Maret				April					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Film Dokumenter													Youtube	Media Utama



penjelasan dari seorang pemerhati Sejarah/literasi mengenai Jamparingan yang beliau temukan pada naskah kuno. Lalu di perjelas lagi oleh seorang pemerhati Budaya mengenai Jamparingan.

Pada perancangan ini teknik editing yang di gunakan merupakan sebuah penggabungan vidio dengan teknik *cut to cut* yang bertujuan untuk membuat film menjadi sederhana dan pesan akan tersampaikan dengan baik. Serta teknik *cut to cut* memiliki sifat serius. Lalu penambahan *translate* pada *sceen* tertentu yang menggunakan bahasa Sunda. Hal tersebut bertujuan agar semua dapat menikmati film tersebut tanpa ada batasan bahasa. Lalu dilakukan sedikit penyesuaian cahaya jika ada beberapa klip vidio yang membutuhkan kenaikan kontras atau penurunan kontras.

### **III.3.1. Format Desain**

Perancangan film dokumenter ini dibuat dalam format video *high resolution* sebagai berikut:

- *Frame size* : 1920 x 1080 *px*
- *Frame rate* : 24 fps
- *Aspec ratio* : 16:9
- *Channel* : RGB
- *Format video* : mp4
- *Video code* : Audio visual
- *Duration* : 31 menit
- *Sample rate* : *Widescreen* 48kHz
- *Format audio* : mp3

### **III.3.2. Tata Letak (*Layout*)**

*Layout* adalah susunan berbagai elemen desain dalam satu bidang (Rustan, 2009, h.0). Dalam film dokumenter Jamparingan ini menggunakan tata letak dengan teknik *rule of thirds*. *Rule of thirds* yaitu sebuah patokan untuk menempatkan subyek pada *off-center* dalam sebuah *frame* (Nugroho, 2007, h.122). Teknik ini digunakan agar objek utama yang ditampilkan tidak selalu berada di tengah *frame*,

karena biasanya bila objek selalu ditempatkan di tengah-tengah *frame* akan mengurangi nilai estetik dan kurang menarik perhatian serta penonton akan cepat merasa bosan pada saat menonton film tersebut.



Gambar III.2 *Rule of Third*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III.3.3. Tipografi

Tipografi merupakan teknik pemilihan huruf yang di susun hingga menjadi sebuah kata atau kalimat. Tipografi adalah suatu elemen pendukung untuk mempertegas sebuah visual agar informasi dalam visual tersebut dapat tersampaikan dengan jelas (Rustan, 2010, h.12). Oleh karena itu unsur tipografi sangat penting bagi perancangan ini.

Perancangan informasi untuk pembuatan media ini adalah huruf yang formal atau Serif yang memiliki ciri bersirif ujungnya dan cocok untuk menggambarkan kesan tradisional terlihat dari struktur dan lekukan hurufnya. Demikian huruf yang cocok untuk perancangan informasi Jamparingan ini adalah *Font* Titania dan Tekton Pro.

*Font* Titania mempunyai lisensi penjualan yang bebas digunakan untuk komersial dan personal. Kesan klasik dan konservatif ditimbulkan oleh hurufnya yang memiliki ketebalan yang cukup tebal digunakan untuk *headline* yaitu “Ngasah Rasa”, oleh karena itu dengan mudah membuat perhatian khalayak. *Font* Titania dapat dilihat sebagai berikut:

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz  
0123456789  
,;:'!?"@#\$%&\*{(/|\)}

Gambar III.3. *Font Titania*  
Sumber: <https://blogfonts.com/titania-2.font.jpg>  
(Diakses 5/02/2020)

*Font Tekton Pro* digunakan pada sub *headline* yaitu “Kadiri, Kasasama, jeung kaGusti”, kesan yang ditimbulkan dari *font* adalah klasik karena memang termasuk kedalam *classic typefaces*. Demikian *Font Tekton Pro* adalah sebagai berikut:





ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÖØÜ  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyzàáéî&12345678  
901234567890(\$£€.,!?)

Gambar III.4. *Font Tekton Pro*  
Sumber: <http://www.identifont.com/show?WI.jpg>  
(Diakses 5/02/2020)

#### III.4.4. Warna

Warna merupakan cahaya yang di pantulkan pada mata dan menghasilkan pembiasan cahaya yang indah (Nugraha, 2008, h.34). Dalam perancangan media ini warna digunakan untuk memberikan sedikit *tone color* pada video yang bertujuan untuk menghasilkan visual yang tidak terlalu *flat* jika ditonton.

Sedangkan jika pada media pendukung menghadirkan warna pada elemen-elemen visualnya, atau *tone color* pada fotografi. Warna yang digunakan berasal dari warna dasar objek yaitu alat jamparingan seperti gondewah dan paser, demikian warna coklat diambil karena sesuai dengan warna objek serta memberi kesan natural, alami, dan tradisional. Berikut merupakan warna-warna yang dipilih dalam perancangan ini:

			
R: 255 G: 255 B: 255	R: 209 G: 173 B: 122	R: 155 G: 82 B: 56	R: 35 G: 31 B: 32
C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%	C: 19% M: 31% Y: 58% K: 0%	C: 42% M: 60% Y: 79% K: 34%	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%

Gambar III.4. *Font* Tekton Pro  
Sumber: data pribadi (2020)

Pada gambar diatas terdapat ketentuan warna berdasarkan RGB dan CMYK. Warna Rgb dipergunakan untuk media yang berbasis digital dan warna CMYK digunakan untuk media cetak seperti poster, *flyer*, *x-banner*.

### III.4.5. Audio

Ada bermacam-macam audio yang dimasukkan pada perancangan film dokumenter ini antara lain sebagai berikut:

- Audio asli yang dikeluarkan oleh narasumber dan menjadi sebuah pesan utama atau informasi yang disampaikan.
- Audio situasi sekitar seperti suara benda, angin atau apapun yang berada pada frame.
- Audio musik, fungsinya sebagai audio pendukung dan pembangkit suasana. Adapun music yang digunakan dalam film dokumenter ini yaitu: Pupung dan Tahya-Pangapungan Pampapag

Musik ini berjenis Tarawangsa, musik yang berasal dari sumedang dan memiliki nilai ritus oleh karena itu music ini di gunakan untuk mengisi *backsound*.



## **BAB IV.MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI**

### **IV.1.Media Utama**

Media utama yang digunakan dalam perancangan informasi ini adalah Film dokumenter. Film dokumenter yang dibuat bertujuan untuk mengabadikan atau mendokumentasikan Jamparingan agar dapat diketahui sekaligus dapat dikenang oleh masyarakat. Film dokumenter Jamparingan ini memiliki pesan atau adegan tanpa rekayasa tanpa tambahan atau pengurangan. Dalam film ini pula terdapat informasi dari berbagai sumber seperti tokoh pengrajin, praktisi, serta diperkuat oleh para pemerhati sejarah dan budaya. Tata cara pembuatan, tata cara bermain dan isi filosofi yang lebih ditekankan atau dipokokan dalam film Jamparingan tersebut. Film dokumenter Jamparingan ini akan ditayangkan di jejaring sosial seperti Youtube, Instagram serta Facebook untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tersebut.

#### **IV.1.1. Teknis Produksi Media**

Teknis produksi yang digunakan pada pembuatan film dokumenter tentang Jamparingan ini dilakukan dengan observasi, wawancara, produksi dan pasca produksi. Beberapa tahap teknis produksi film dokumenter ini bertujuan untuk mematangkan hasil pembuatan film dokumenter Jamparingan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik selain itu teknis tersebut bertujuan juga untuk memudahkan dalam pembuatan film dokumenter. Hal tersebut berguna untuk memperdalam objek yang didokumentasikan.

##### **IV.1.1.1. Observasi**

Tahap pertama yang dilakukan oleh perancang adalah observasi langsung lapangan dimana ada yang bermain Jamparingan disana, serta melihat dan mengambil beberapa gambar mengenai sesuatu yang terjadi disana. Perancang juga melakukan observasi terhadap komunitas yang memainkan Jamparingan, bahkan perancang mengikuti acara komunitas tersebut dalam acara kongkur atau lomba Jamparingan guna membangun kedekatan dengan tokoh dan mengetahui lebih dalam mengenai objek yang akan di angkat.

Pada saat observasi maupun tahap produksi perancang menggunakan alat berupa kamera, lensa, tripod. Berikut merupakan perlengkapan yang digunakan pada saat observasi dan produksi:

- Kamera

Kamera yang digunakan dalam pengambilan gambar ini adalah Canon EOS 550d karena selain mampu mengambil video dengan baik, kamera ini sudah mampu merekam dengan kualitas 1080 dengan 24, 25, atau 30 fps. Hal tersebut sudah memenuhi kebutuhan perancang untuk membuat media informasi berupa film dokumenter. Karena memiliki tujuan untuk di tayangkan di youtube, kualitas kamera tersebut sudah mencukupi.



Gambar IV.1. Kamera Canon EOS 550D

Sumber: <https://www.andsus.com/product/canon-eos-550d.jpg>  
(Diakses 05/02/2020)

- Lensa

Lensa yang digunakan pada saat pengambilan gambar yaitu lensa yongnuo 50mm. Keunggulan menggunakan lensa dengan bukaan 50mm terlihat pada ketajaman gambarnya yang menjadikan objek sebagai fokus utama lebih tajam dengan bokeh pada backgroundnya.



Gambar IV.2. Lensa yongnuo 50mm

Sumber: <https://www.ephotozine.com/article/yongnuo-50mm-f-1-8-lens-review--27225.jpg>  
(Diakses 05/02/2020)

- *Tripod*

*Tripod* ini mampu membantu pengambilan gambar pada saat wawancara dilakukan serta untuk mengurangi *shaking* pada saat pengambilan gambar.



Gambar IV.3. *Tripod*

Sumber: <https://www.argos.co.uk/product/8895846.jpg>  
(Diakses 05/02/2020)

Semua alat yang dipilih untuk digunakan pada saat pengambilan gambar diupayakan dengan optimal untuk hasil yang lebih baik.

#### **IV.1.1.2. Produksi**

Tahap pertama saat produksi dilakukan yaitu menentukan ide cerita, kemudian berlanjut ke *storyline*, dan *storyboard*. Lalu menentukan semua hal yang di butuhkan, tahap pertama perancang melakukan pengambilan gambar pada seorang

tokoh Jamparingan, lalu berangkat kelokasi tempat bermain atau berlatihnya para pemain Jamparingan yang bertempat di lapangan Janati, lalu berlanjut ke seorang pemerhati sejarah yang menjelaskan sedikit sejarah yang beliau temui di naskah kuno. Lalu berlanjut dengan penegasan seorang pemerhati budaya yang membahas mengenai Jamparingan.

#### **IV.1.1.3. Pasca Produksi**

Pasca produksi adalah tahapan akhir dalam pembuatan media. Tahap ini dilakukan setelah dilaksanakannya pengambilan gambar saat produksi dengan diolahnya sekumpulan gambar yang telah didapat disatukan, diedit semenarik mungkin dan digabungkan menjadi satu audio visual yang dikomunikasikan dengan baik serta pesan yang akan disampaikan dapat di terima dengan jelas oleh khalayak.

Video diedit menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro CC 2015* karena *software* ini memudahkan untuk melakukan edit video selain karena memang *Adobe* yang merupakan *software* standar Internasional. Proses edit video dimulai dengan tahap *Trim & cut* yaitu proses memilih gambar menggabungkannya dan memotongnya sesuai kebutuhan.



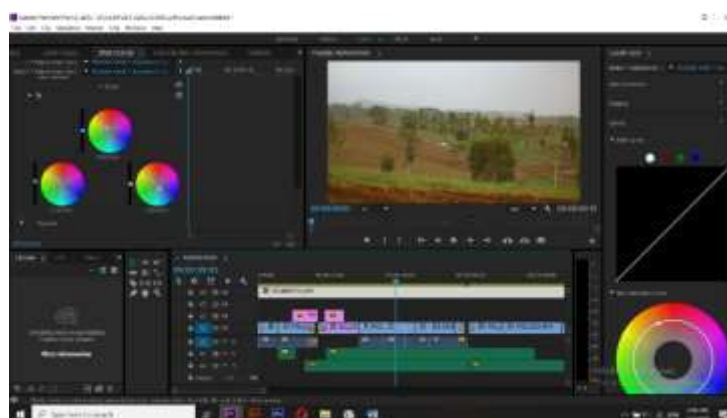
Gambar IV.4. *Screenshoot* tahap *trim & cut* video  
Sumber: Data pribadi (2020)

Setelah melakukan penggabungan dengan beberapa klip adegan yang telah dipotong, dilakukannya penambahan audio yang sesuai untuk mengisi *background* video agar tidak menjadi bosan dan monoton saat melihatnya serta penguatan suasana.



Gambar IV.5. *Screenshoot* tahap pengisian *background*  
Sumber: Data pribadi (2020)

Kemudian tahap *colour grading* untuk membuat video lebih berkualitas dan estetika. *Colour grading* merupakan proses pewarnaan pada video atau film.



Gambar IV.6. *Screenshoot* tahap *colour grading*  
Sumber: Data pribadi (2020)

Setelah semua tahapan *editing* video selesai dilakukan *rendering* yaitu proses akhir dengan menyatukan semua tahapan audio visual.



Gambar IV.7. *Screenshot* tahap *rendering* video  
Sumber: Data pribadi (2020)

#### IV.1.1.4. *Screenshot* Film dokumenter

Perancangan informasi yang berupa film documenter ini memiliki durasi 31 menit yang didalamnya berisi tentang informasi mengenai kebudayaan Jamparingan mulai dari cara membuat, melihat para pemain bermain Jamparingan, sampai isi filosofi Jamparingan itu sendiri. Dengan teknik pengambilan yang menggunakan beberapa *angle* bertujuan untuk khalayak tidak cepat bosan saat menonton film ini. Berikut merupakan *screenshot* daari beberapa *scene*.



Gambar IV.8. *Screenshot* video 1  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.9. *Screenshot* video 2  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.10. *Screenshot* video 3  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.11. *Screenshot* video 4  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.12. *Screenshoot* video 5  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.13. *Screenshoot* video 6  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.14. *Screenshoot* video 7  
Sumber: Data pribadi (2020)





Gambar IV.15. *Screenshoot* video 8  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.16. *Screenshoot* video 9  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.17. *Screenshoot* video 10  
Sumber: Data pribadi (2020)

Film ini memiliki duraasi 31 menit dan satu video teaser dengan durasi 1 menit. Film ini akan rilis pada tanggal 25 april 2020 bersamaan dengan hari jadi Jatinangor, serta akan ditayangkan pada acara hari jadi tersebut.

## IV.2. Media Pendukung

### 1. Tahap Informasi

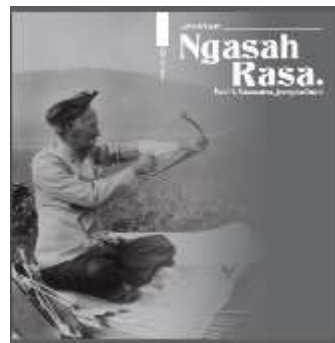
- Video Teaser



Gambar IV.18. *Screenshot* video teaser  
Sumber: Data pribadi (2020)

Teaser berguna untuk menarik minat dan menumbuhkan rasa penasaran di khalayak. Video teaser akan rilis sebelum film, di dalam video ini terdapat beberapa cuplikan mengenai film yang akan tayang.

- *Booklet*



Gambar IV.19. Booklet  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.20. Isi Booklet  
Sumber: Data pribadi (2020)

*Booklet* di buat sebagai media pendukung yang bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas media utama, isi dari buku ini berupa penjelasan singkat mengenai Jamparingan, mulai dari sejarah sampai isis filosofi, buku ini dicetak menggunakan kertas *art paper* tipis 150 gsm pada isi buku dan *art paper* tebal 260 gsm untuk cover buku yang berukuran 21 cm x 21 cm. Pada *cover* buku dicetak dan dilaminasi *doff* untuk mendapatkan kualitas warna yang baik dan *cover* tetap terjaga.

- Poster



Gambar IV.21. Poster  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.22. Poster  
Sumber: Data pribadi (2020)

Poster yang dibuat untuk mendukung informasi menggunakan teknis produksi *offset printing*. Material yang digunakan adalah kertas *art paper* 150 gsm dengan ukuran A3 yaitu 29,7 cm x 42 cm. Dengan menggunakan *art paper* tipis tersebut agar dapat dengan mudah jika ditempelkan di ruang publik serta kualitas warna tetap terjaga dengan baik.

- *Flyer*

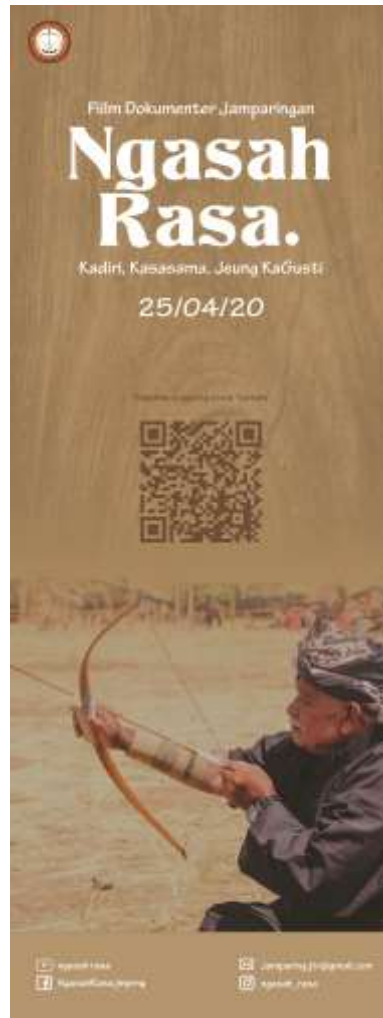


Gambar IV.23. *Flyer*  
Sumber: Data pribadi (2020)

*Flyer* yang dibuat dengan menggunakan teknis produksi *offset printing*, material yang digunakan serupa dengan material poster agar mudah dan ringan jika dibagikan pada khalayak sasaran. Ukuran yang digunakan adalah A5 yaitu 14,8 cm x 21 cm.

- *X-banner*

*X-Banner* ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang film dokumenter yang menjadi media utama. Material yang digunakan dalam memproduksi *x-banner* adalah *flexy korea* dengan ukuran 160 cm x 60 cm serta teknis produksi yang digunakan adalah *offset printing*.



Gambar IV.24. X-Banner  
Sumber: Data pribadi (2020)

- Konten Sosial Media

Konten sosial media dibuat untuk membantu calon konsumen mengakses informasi tentang Saung Kalapa dan produknya. Konten yang digunakan adalah untuk Instagram, Facebook, dan Youtube:

- a. Konten video Youtube



Gambar IV.25. Konten Youtube  
Sumber: Data pribadi (2020)

## 2. Tahap Peningat

### a. *Merchandise*

- *Case-korek 8x2.5*

*Case-korek* dibuat dengan material bambu agar tahap peningat ini tetap memiliki kesan alami dan tradisional dengan dibuatnya *merchandise*. Ukuran yang digunakan adalah 8 cm x 2,5 cm. Teknis pembuatan ini dengan cara pemotongan bilah bambu kemudian dibentuk sesuai ukuran standar korek gasolin. Lalu judul film akan di grafir agar dapat bertahan lama.



Gambar IV.26. *case-korek*  
Sumber: Data pribadi (2020)

- *T-shirt* (baju)

*T-shirt* di buat sebagai media peningat yang baik karena baju tidak akan lepas dari keseharian manusia, selain itu media ini dapat menjadi media informasi sekaligus promosi, bahan untuk baju ini yaitu combet 30s dengan teknik sablon printing dan *transferpaper*.



Gambar IV.27. *T-shirt*  
Sumber: Data pribadi (2020)

- *Totebag*

Totebag sering di gunakan oleh mahasiswa pada jaman sekarang, oleh karena itu media ini dipilih karena banyak juga kegunaannya, bahan yang di gunakan pada toteba adalah bahan kanvas dengan penerapan judul film yang di print.



Gambar IV.28. *Totebag*  
Sumber: Data pribadi (2020)

- Jam duduk

Jam duduk dibuat bertujuan agar khalayak dapat mengingat film tersebut, selain untuk penunjuk waktu yang selalu dilihat jam juga berguna sebagai hiasan meja belajar, jam ini memiliki bahan material kayu yang berukuran 15 cm x 10 cm dengan judul film yang di grafir.



Gambar IV.29. Celemek  
Sumber: Data pribadi (2020)

b. *Gimmick*

- Gantungan Kunci

Media ini dibuat agar khalayak dapat mengingat film Jamparingan, media ini di pilih karena khalayak pada kesehariannya membawa kunc seperti kunco motor, mobil, kosan, ataupun rumah. Media ini dibuat dari material kayu yang di beri tulisan yaitu judul film dengan cara di grafir, teknik grafir diambil karena memiliki ketahanan yang cukup kuat.



Gambar IV.30. Burlap bag  
Sumber: Data pribadi (2020)



- *Sticker*

*Sticker* dibagikan pada masyarakat melalui acara pada saat lounching film pada hari jadi Jatinangor bertujuan untuk mempromosikan film Jamparingan secara tidak langung. Ukuran *sticker* yang dibuat adalah 9 cm x 3 cm, 9.5 cm x 3.7cm dan 9.6 cm x 4 cmmenggunakan teknis produksi digital printing dicetak *vinyl*.



Gambar IV.31. *Sticker*  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.32. *Sticker*  
Sumber: Data pribadi (2020)



Gambar IV.33. *Sticker*  
Sumber: Data pribadi (2020)