RANGGONANG: *BOARD GAME* CERITA RAKYAT MUSI BANYUASIN DENGAN METODE *PLAYCENTRIC ITERATIVE DESIGN PROCESS*

TUGAS AKHIR KARYA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

Oleh:

YOVAN BAGAS PRIANTAMA

191511031

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2024

RANGGONANG: *BOARD GAME* CERITA RAKYAT MUSI BANYUASIN DENGAN METODE *PLAYCENTRIC ITERATIVE DESIGN PROCESS*

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna

mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain

Oleh:

YOVAN BAGAS PRIANTAMA

191511031

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2024

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

RANGGONANG: *BOARD GAME* CERITA RAKYAT MUSI BANYUASIN DENGAN METODE *PLAYCENTRIC ITERATIVE DESIGN PROCESS*

Oleh:

Yovan Bagas Priantama

NIM. 191511031

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
pada tanggal 11 November 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.	:
Penguji Bidang	: Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn.	:
Pembimbing	: Dr. Taufik Murtono, S.Sn, M.Sn	:

Karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada
Institut Seni Indonesia Suarkarta

Surakarta, 10 Desember 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yovan Bagas Priantama

NIM : 191511031

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Kekaryaan berjudul **RANGGONANG: BOARD GAME CERITA RAKYAT MUSI BANYUASIN DENGAN METODE *PLAYCENTRIC ITERATIVE DESIGN PROCESS*** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan dicetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 11 November 2024

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

Yovan Bagas Priantama

NIM. 191511031

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, hidayah dan karunia Nya sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul "Ranggonang: Board Game Cerita Rakyat Musi Banyuasin Dengan Metode *Playcentric Iterative Design Process*" ini dapat terselesaikan dengan baik. Pembuatan Tugas Akhir Karya ini sebagai syarat untuk mahasiswa memperoleh gelar S-1 sarjana Desain.

Penyusunan laporan ini dapat terlaksana dengan baik dengan adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama proses perancangan Tugas Akhir Karya hingga terselesaikannya laporan ini. Pihak institusi, dosen pembimbing, dan teman-teman sangat berperan penting memberikan dukungan moral maupun tenaga. Ucapan terima kasih ditujukan kepada.

1. Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Karya ini dapat selesai dengan baik dan lancar.
2. Ayah, ibu, dan adik yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan baik materil maupun inmateril, sehingga Tugas Akhir Karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
3. Bapak Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.sn. Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta dan juga Bapak Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn. menjadi Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing tugas akhir karya ini yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan

perancangan karya dan laporan ini sehingga Tugas Akhir Karya yang dibuat diselesaikan dengan baik.

4. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual dan dosen ISI Surakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga mampu menambah wawasan bagi mahasiswa untuk siap terjun ke dunia kerja.
5. Bapak Hendri, S.Pd., M.Si. Selaku Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Kebudayaan Musi Banyuasin dan Bapak Meilani, S.Pd., M.Pd. Selaku Budayawan daerah Musi Banyuasin yang telah membantu pelaksanaan riset cerita rakyat Bujang Ranggonang.
6. Seluruh teman-teman mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual yang ikut memberikan motivasi, dan semangat.

Penyusunan laporan Tugas Akhir Karya ini masih banyak kekurangan dalam hal penulisan maupun isi. Kritik dan saran dari berbagai pihak sangat dibutuhkan agar laporan ini menjadi baik dan bermanfaat bagi kemajuan dunia desain komunikasi visual. Atas perhatian dan apresiasinya diucapkan terima kasih.

Surakarta, 11 November 2024

Penulis

Yovan Bagas Priantama

MOTTO

Hiduplah sealaminya

-Yovan

ABSTRAK

Indonesia sendiri adalah negara yang memiliki berbagai macam kebudayaan dan kelompok masyarakat, dengan hal ini membuat Indonesia menjadi memiliki berbagai cerita rakyat. Bujang Ranggonang adalah salah satu cerita rakyat Indonesia yang berbentuk sastra lisan berasal dari Sumatera Selatan, Kabupaten Musi Banyuasin, Kecamatan Lais. Sayangnya cerita Bujang Ranggonang ini sangat kurang mendapatkan perhatian, ditunjukan dari karya tulis yang sangat sedikit. Kurangnya pembaruan terhadap cerita rakyat ini ditakutkan dapat membuat cerita ini terlupakan oleh generasi muda. Berdasarkan hal tersebut tercetuslah ide gagasan untuk menciptakan *board game* berdasarkan cerita rakyat Bujang Ranggonang sebagai media pelestarian kebudayaan daerah Musi Banyuasin. Perancangan karya ini menggunakan metode *Playcentric Iterative Design Process*. Permainan diuji coba beberapa kali dengan berbagai golongan pemain hingga menghasilkan permainan yang menyenangkan. Permainannya sendiri dirancang berdasarkan mekanik dasar dari permainan Ludo dan Cerita Rakyat Bujang Ranggonang yang di mainkan oleh 4 orang pemain. Berdasarkan hasil ulasan yang didapat dari para pemain, mereka merasa senang dan tertarik dengan permainan Ranggonang. Dan dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat menjaga eksistensi cerita rakyat Bujang Ranggonang yang merupakan kebudayaan daerah Indonesia.

Kata Kunci: *Board Game*, Cerita Rakyat, *Playcetrix Iterative Design Process*

DAFTAR ISI

PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
MOTTO ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Penciptaan 1
B. Gagasan Penciptaan 5
C. Tujuan Penciptaan 6
D. Manfaat Penciptaan 6
E. Tinjauan Sumber Penciptaan 7
F. Landasan Penciptaan 11
G. Metode Penciptaan 16
H. Sistematika Penulisan 29
BAB II PENGUMPULAN DATA **31**
A. Research 31
B. Mind Mapping 45
C. Editing & Refining 47
BAB III PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN **49**
A. Formalize Idea 49
B. Playtesting 59
BAB IV VISUALISASI KARYA **79**
A. Logo 79
B. Karakter Permainan 80

C. Fitur Permainan 85
D. Poster 94
BAB V PENUTUP 97
A. Kesimpulan 97
B. Saran 98
DAFTAR PUSTAKA 99
LAMPIRAN 103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Playcebtrix Iterative Design Process 17
Gambar 2 Playtester 22
Gambar 3 Aspek uji coba 22
Gambar 4 Mekanik gameplay dari game spiderman 2 dan true crime 23
Gambar 5 Ilustrasi Bujang Ranggonang 34
Gambar 6 Peta Sumatra Selatan 40
Gambar 7 Busana pernikahan marga Sanga Desa (kiri) dan Muara Punjung (kanan) Musi Banyuasin 42
Gambar 8 Mind Mapping 45
Gambar 9 Pola interaksi pemain 50
Gambar 10 Visualisasi inti permainan 59
Gambar 11 Prototipe 1 60
Gambar 12 Prototipe 2 61
Gambar 13 Prototipe 3 61
Gambar 14 Prototipe 4 62
Gambar 15 Prototipe 5 63
Gambar 16 Pengembangan struktur Prototipe 5 64
Gambar 17 Uji coba dengan teman Prototipe 5 65
Gambar 18 Referensi ilustrasi papan permainan 68
Gambar 19 Sketsa ilustrasi papan permainan 68
Gambar 20 Prototipe tahap formal detail 70
Gambar 21 Lembar aturan permainan tahap formal detail 70
Gambar 22 Sketsa papan permainan tahap Refinement 72
Gambar 23 Prototipe tahap refinement 74
Gambar 24 lembara panduan tahap Refinement 74
Gambar 25 Logogram permainan Ranggonang 79
Gambar 26 Logotype permainan Ranggonang 80
Gambar 27 Ilustrasi karakter Rangga 81
Gambar 28 Ilustrasi karakter Ratna 82
Gambar 29 Ilustrasi karakter Datuk Tumenggung 83
Gambar 30 Ilustraso karakter Bajak Laut 84
Gambar 31 Ilustrasi tampak depan papan permainan 86
Gambar 32 Ilustrasi tampak belakang papan permainan 87
Gambar 33 Kartu Banda 88
Gambar 34 Kartu Ilmu 89
Gambar 35 Token-token 90

Gambar 36 Bidak karaker RANGGONANG 91
Gambar 37 Panduan permainan Ranggonang 92
Gambar 38 Desain Packaging Permainan Ranggonang 93
Gambar 39 Mockup Packaging Board Game Ranggonang 94
Gambar 40 Art Poster Board Game RANGGONANG 95
Gambar 41 Poster Promosi Board Game RANGGONANG 96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tinjauan Sumber Penciptaan 9
Tabel 3 Editing and Refening 47
Tabel 4 Kolerasi Dramatic Element dengan Cerita Rakyat Bujang Ranggonang 55
Tabel 5 Ulasan uji coba tahap Structure 66
Tabel 6 Perbandingan versi Structure dan versi Fomral details..... 69
Tabel 7 Ulasan tahap formal detail 71
Tabel 8 Perbandingan versi Formal Detail dan versi Refinement 73
Tabel 9 Ulasan tahap refinement..... 75

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R S, dan N Hasyim. 2020. "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAMALIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN." *CITRAKARA*. http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/3746.

Bandura, Albert. 1969. "Banduras_theory.pdf." *Handbook of socialization theory and research*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43540100/Bandura1969HSTR-libre.pdf?1457523504=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBanduras_theory.pdf&Expires=1727345052&Signature=aN8LWId3-QRh-svLGOZDs9qXxmB1mKSMOmKvUyulFthMjU5Bu6Itvm3~1FY5V1fSgGGAqm6.

Fullerton, Tracy. 2014. *Game Design Workshop*. 3 ed. New York: CRC Press. https://doi.org/10.1145/2807565.2807714.

Hasan, Moh Arie, dan Dewi Yanti Liliana. 2020. "Pengenalan Motif Songket Palembang Menggunakan Deteksi Tepi Canny, PCA dan KNN." *Multinetics* 6 (1): 1–7. https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i1.2700.

Kembaren, M M, dan A A Nasution. 2020. "Cerita rakyat Melayu sumatra utara berupa mitos dan legenda dalam membentuk kearifan lokal masyarakat." ... *Jurnal Persuratan Melayu*.

http://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/117.

Malik, Abdul. 1970. *Syair: Ranggonang*. Palembang.

Monoarfa, H R, dan H Aryanto. 2022. "ANALISIS ILUSTRASI COVER ARTBOOK 'GRANBLUE FANTASY GRAPHIC ARCHIVE VII.'" *BARIK*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48074.

Nata, Vincent Ferian, Andrian Dektisa H, S Sn, M Si, Aniendya Christianna, S Sn, M Med Kom, dan Jalan Siwalankerto. 2016. "Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pentingnya Rating Dalam Video Game Bagi Orangtua Abstrak." *DKV Adiwarna* 2: 1–8.

Petrovskaya, E. 2019. "Not All Fun and Games: The Design and Evaluation of a Game to Increase Intrinsic Motivation in Learning Programming." *Researchgate.Net*, no. February. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14206.95045.

Phieter, J E, dan C G R Swendra. 2019. "Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal DKV Adiwarna*. http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8673.

Phieter, Josephine Edina, Cok Gde Raka Swendra, dan Hen Dian Yudani. 2019. "Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (14): 8.

Pratama, Deny. 2021. "PERJUANGAN RAKYAT MUSI BANYUASIN TAHUN

1364-1368 H/1945- 1949 M." UIN Raden Fatah Palembang. http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/18806.

Saksono, Jessica Laurentia, Deny Tri Ardianto, dan Erandaru Erandaru. 2013. "Perancangan Board Game untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak." *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (2): 1–11. http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/625.

Tillman, Bryan. 2012. *Creative character design*. *Creative Character Design*. https://doi.org/10.4324/9780240814964.

Wachidah, L R, H Suwignyo, dan N Widiati. 2017. "Potensi Karakter Tokoh dalam Cerita Rakyat sebagai Bahan Bacaan Literasi Moral." *Jurnal Pendidikan: Teori* .... http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9620.

Wijaya, Novan. 2017. "Perancangan Aplikasi Promosi Songket Palembang Berbasis Android." *Jurnal Sistem Informasi Musirawas* 2 (2): 74–85. http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jusim/article/view/15.

Yetti, E. 2011. "Kearifan lokal dalam cerita rakyat nusantara: Upaya melestarikan budaya bangsa." *Mabasan*. http://mabasan.kemdikbud.go.id/index.php/MABASAN/article/view/207.

Yusuf, Indah Y., dan Alvanov Z. Mansoor. 2017. "INDONESIA BOARDGAME'S ECOSYSTEM MAPPING," 275–80.

Zanitri, Venny, Hairunnisa, dan Sarwo Eddy Wibowo. 2018. “Pengaruh Menonton Anime Jepang Di Internet Komunitas Japan Club East Borneo.” *eJournal Ilmu Komunikasi* 6 (2): 15–27.

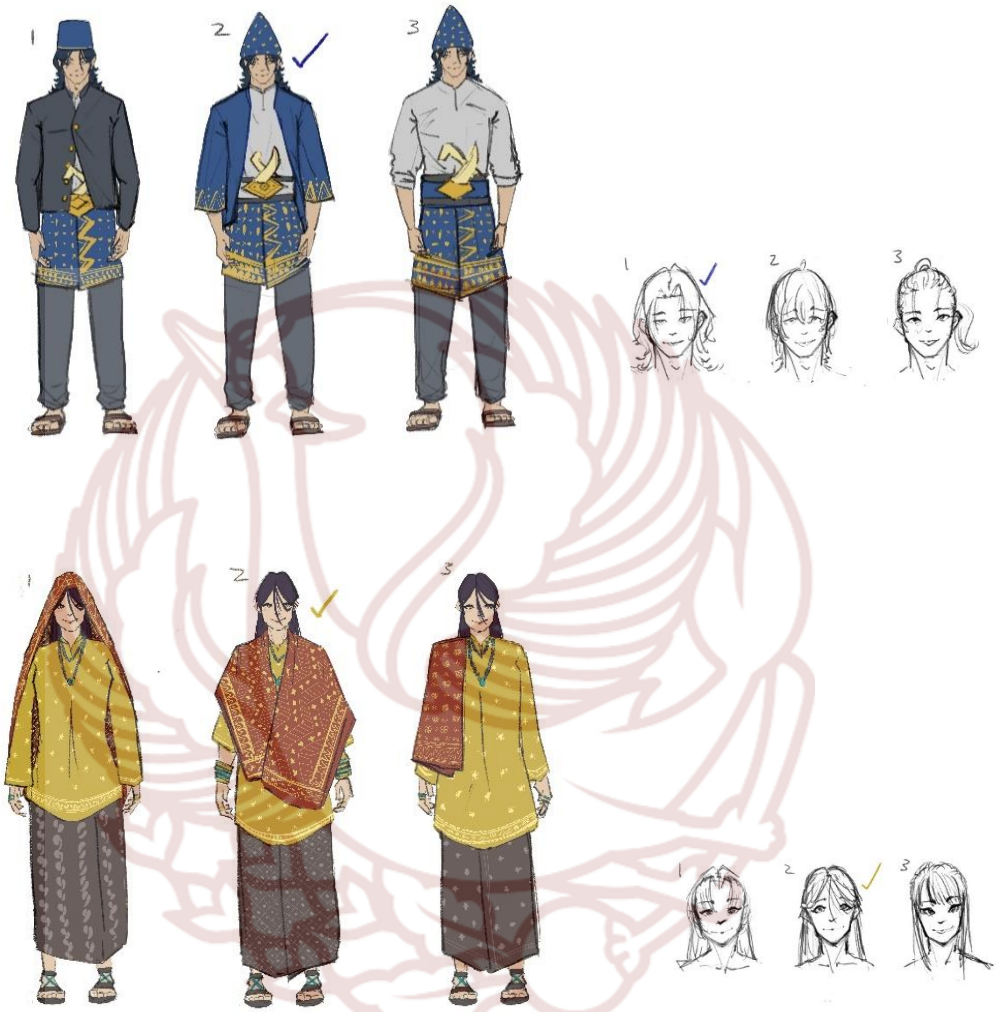
LAMPIRAN

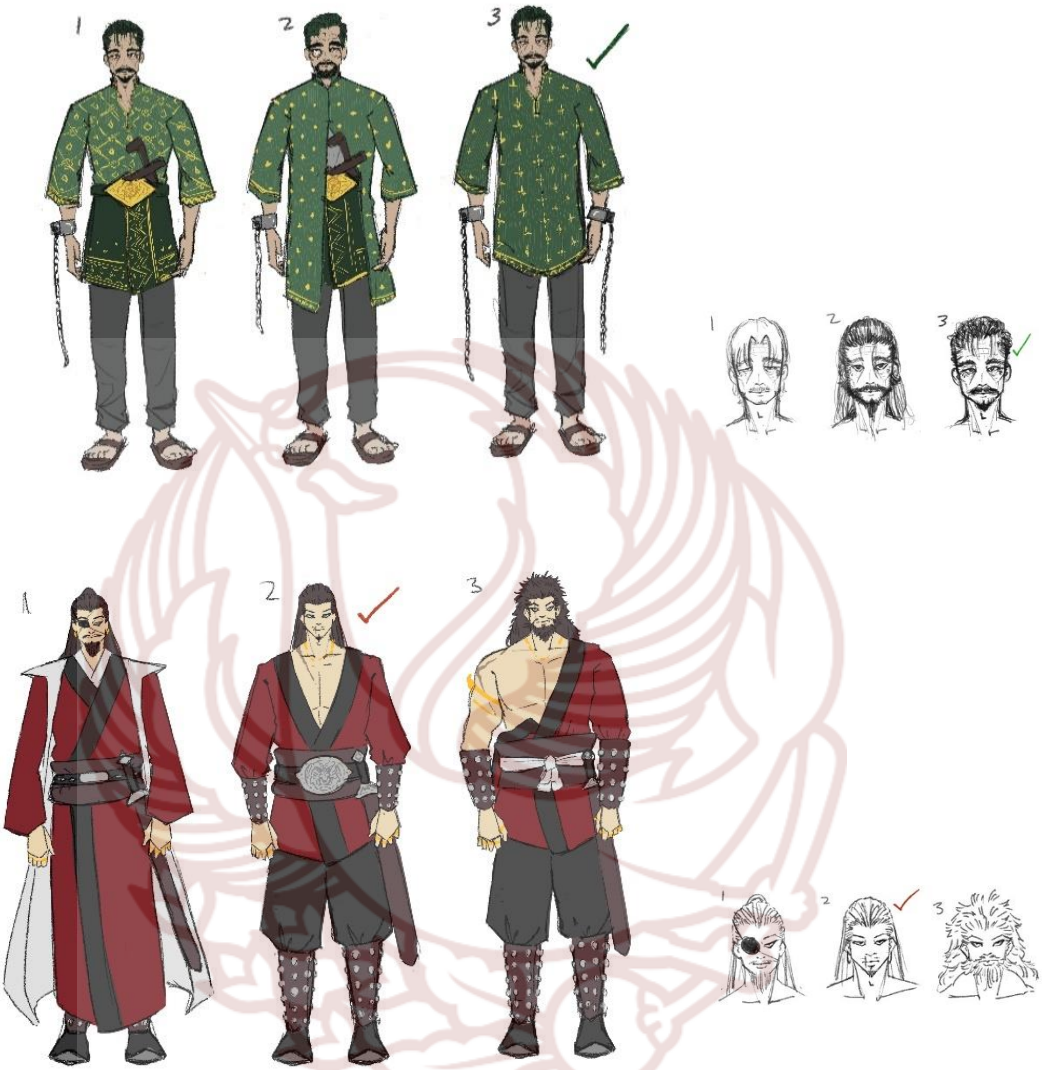
Dokumentasi Uji Coba dan Perancangan Prototipe

Sesi uji coba tahap formal detail yang dilakukan dalam acara prototype day di Surakarta, pada acara ini prototype berhasil mendapataka 4 sesi permainan yang dimasing masing sesinya berjalan selama 20-25 menit.

Uji coba tahap Refinement dilakukan di Sumatera Selatan dengan pemuda setempat. Perancang bekerja sama dengan bebeapa cafe yang ada di sana untuk mendapatkan taerget audien. Perancang mendapatkan 6 sesi permainan pada tahap ini.

Desain Karakter





Desain karakter yang dibuat untuk merancang bidak dalam permainan Ranggonang yang dilakukan dalam bab III pada tahap prototipe Refinement. 4 karaker yang dipilih kemudian pertama dibuat bentuk tubuhnya berdasarkan archtypenya dari dalam cerita kemudian berlanjut pada pembuatan kepala dan yang terakhir pakaianya.

Wawancara

Budayawan Musi Banyuasin

Pewawancara : Yovan Bagas Priantama

Narasumber : Meilani (Budayawan Musi Banyuasin)

Waktu & tempat : 21 Juni 2023, Perumahan Tunas Baru, Sekayu, Musi Banyuasin, Sumatera Selatan

Yovan : Untuk permulaan bapak bisa perkenalkan diri bapak dulu

Pak Meilani : Nama saya Meilani, S.Pd., MPd. saya penulis sejara budaya penggiat literasi dan tim ahli cagar budaya. Karya karya saya sudah ada, seperti tradisi lisan, tarian daerah, dan sejarah kemargaan

Yovan : Sekarang provesi bapak sebagai ?

Pak Meilani : Saya mengajar di SD N 10 Sekayu

Yovan : Cerita Rakat Bujang Ranggonang ini dari pandangan masyarakat Musi Banyuasin bagaimana pak ?

Pak Meilani : Kalau menurut cerita rakat Bujang Ranggonang adalah seorang kesatria di jaman Sriwijaya, jadi seorang kesaria komando perang yang memimpin pasukan menyerang musuh. Dan kealianya dalah mendayung bidar,

bidar adalah tradisional board race. Dan ranggonang itu eksistenya masih, namanya dijadikan nama hotel dan makamya situsnya masih ada di Danau Cala di Kecematan Lais, di sana ada sebuah pulau kecil di tengah sungai musi, distu diduga situs. Dan tempat itu telah ditetapkan pada tahun 2018 sebagi situs, situs itu tidak mesti harus ada tulang belulang bisa jadi tempat ia bertapa atau moksa dan sudah di bangun sebuah rumah.

Pak Meilani : Namun jka dari dalam Andai-Andai Panjang oleh Wak Sobri ranggonang adalah bujang yang menepati Ranggon, Ranggon adaalah rumah rakit bambu yang mengapung. Sehingga ia disebut ranggonang, namun jka versi yang ada makanya dan seorang kesatria itu ada danau cala jadi menurut saya versi yang ia merupakan kesatria pemimpin perang itu lebih kuat dan bagus, karena keahlianya dapat diabadaikan. Dan ranggonang itu berasal dai nama melayu ranggoanng, dampo awang, dapunda darah petak itu adalah nama melayu kuno.

Yovan : Jika dari masyarakat sendiri banyak tidak pak yang tahu tentang cerita rakyat Bujang Ranggonang ?

Pak Meilani : Masih, seperti Ranggonang, moto Randik serasan sekate, matidem asal ngetop idiom-idiom itukan masih berlaku di masyarakat sekarang.

Yovan : Jadi masih banyak yang mengagumi dan menyeanangi cerita rakyat ini ya pak

Pak Meilani : Ya masih banyak dan masih bertahan

Yovan : Biasanya yang menyenangi cerita ini dan mendalami itu siapa aja pak anak kecil atau orang dewasa ?

Pak Meilani : Semuaya, kan ini cerita rakyat, hal ini menjadi bahan untuk lomba bertutur, lomba tater tradisonal, dan ini masuk dalam 10 objek pemajuan budaya.

Yovan : Jika karya tulis atau karya seni tentang Bujang Ranggonang ini banyak tidak pak?

Pak Meilani : Ada nih (pak meilani berjalan ke belakang dan kembali membawa beberapa buku), cerita rakyat ini pernah dipentaskan sebagai teater tradisonal pada tahun 92 di TMII waktu peresmian TMII oleh ibu Tin. Cerita ini memiiki banyak sekali syair, jika saya amati syair ini berbentuk seperti pantun, memiliki 4 baris dalam 1 bait, memiliki rima atau pola sajak, berpola AA, ABAB. Saya bacakan salah satu syairnya dari banyak syairnya.

“Alkisah sebuah saibuh hikayat

Entah benar entah tiaada

Selagi nyawa dikandung hajat

Kisah dikenal tua dan muda”

“Maka bersabdah Pujangka budiman

Hikayat indah tiada tepuji

Laksana kostum tumbuh ditaman

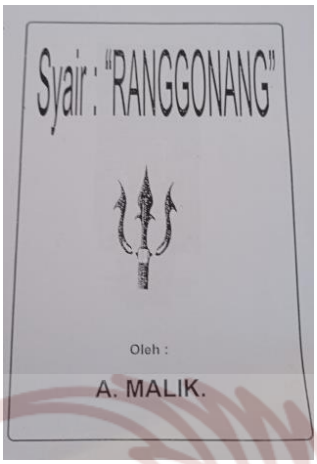
Ibarat jambu intan berduri”

Pak Meilani : itu dikarang oleh keterurnan dari Malik bin Abdul Hamid, ia meupakan wali negara Sumatra Selatan yang merupakan negara yang dibuat oleh Belanda sebelum bergabung ke NKRI, Buku ini adalah salah satu rujukan.

Pak Meilani : Jika kamu memvisulakan Bujang Ranggoang seperti ini ya (menujuk pada ilustrasi yang ada dalam buku), namanya adalah Rangga Sanghiya Nila nama melayu sekali, bujang pahlwan kelana sakti. Karena dalam sejarah harus ada bentuk tertulis sehingga tidak mengada ada.

Syair ini saya sudah mengajukan kepada puihak DIKBUD untuk segera diajukan sebagai warisan tak benda. Dan pengaarang syair bujang ranggoang memvisualkan seperti ini, berkopiah agak bingung juga saya apakah dia hidup di jaman Sriwiaja atau Kesultanan suatu priode yang beda jauh. Sriwijaya abad ke 7 Kesultana 15 jadi 8 abad ini sudah pengaruh turki usmani pakai kopiah keris dan pedang di belakang, Jika Sriwjaya tidak pakai baju dan pakai ikat kepala.

Yovan : Berarti untuk visualnya sendiri masih sedikit ya pak ?



Pak Meilani : Masih sedikit, namun kamu bisa mengambil dari bukunya dari tulisan dan ini (menunjuka pada ilustrasi dalam buku) merupakan senjata tradisional SUMSEL namanya Trisula ini sudah dipakemkan, ini sejenis Serampang untuk menombak ikan atau jika filosofi hindu ini senjata Siwa.

Yovan : Berarti ini pemvisulanya selama ini dari syair-syair ini saja ya pak?

Pak Meilani : Benar sekali good, kalok soal syairnya ini agak masuk melayu.

Yovan : Syair ini termasuk Andai-Andai panjang bukan pak?

Pak Meilani : Bisa jadi Andai-Andai Panjang, yang memberikan buku ini kepada saya sudah meninggal, sehingga aya sangat menghargai beliau, ada juga terbitan ari DIKBUD akan tetapi sudah tidak asli seperti ini.

Yovan : Wak Sobri yang bapak sebutkan tadi ini ada videonya di youtube ya pak?

Pak Meilani : Ya benar dia menceritakan bujang ranggoang dalam videonya.

Yovan : Kenapa referensi dari bujang ranggoang ini sangat sedikit pak

Pak Meilani : Kan dulu belum ada foto, tetapi kita bisa memvisualkannya dari tulisan

Yovan : Berarti belom ada yang membuat ilustrasinya juga ya pak

Pak Meilani : Ya betul

Yovan : Jadi kalok cerita Bujang Ranggoang ini dijadikan permaian target audies yang paling cocok itu siapa pak?

Pak Meilani : Anak sekolah, karena rasa ingin taunya sangat besar, saya sangat senang nanti ini bisa kamu jadikan argumen saat ujian, konten-konten kita itu banyak dari luar negeri seperti Upin Ipin, Masha and the bear kenapa kita tidak mengangkat yang lokal dan ditampilkan di pekan kebudayaan daerah, kemah budaya sehingga anak bisa lebih mengetahui kebudayaan mereka sendiri dari pada kebudayaan luar.

Yovan : Jadi bisa untuk sd ya pak?

Pak Meilani : SD, SMP, dan SMA apalagi dibuat seperti ular tangga. Oke kalau yang Bujang yang kesatria memang Bujang Ranggoanng akan tetapi masih banyak cerita yang lain seperti Dapok Awang ceritanya seperti malin kundang, Puyang Penyage akan tetepi ia tua. Ya tetapi ranggoang ini memang sangat heroik sekali. Jika nanti filosofi nya ditanya 1 sudah eksi meski banyak yang tidak

hafal syairnya, Ke2 ini adalah sumber keperkasaan keberanian gagah perkasa, Dan ke 3 sudah pernah di angkat di teater tradisonal di TMII

Yovan : Jika di cerita rakyat Bujang Ranggonang ini karakter pentingnya siapa saja pak?

Pak Meilani : Kalok di Bujang Ranggonang yang paling terkenal Cuma Ranggonang.

Yovan : Jika untuk referensi cara berpakianya orang Musi Banyuasin dulu bagaimana pak?

Pak Meilani : Kita wiayah dibawah kesultan jadi bajunya berbentuk Telok Belangu ini bisa dikatan baju koko tapi berbahan bludru, terus menggunakan celana, kain tajung, dan ada badongnya untuk cowok terus pakek peci

Yovan : Wah iya menarik sekali pak informasi informasinya terimakasih banyak.

Pak Meilani : Ya sama-sama.

Wawancara Dinas Kebudayaan Musi Banyuasin

Pewawancara : Yovan Bagas Priantama

Narasumber : Hendri (Kabid Dinas Kebudayaan) dan Zul (Pegawai Dinas Kebudayaan)

Waktu & tempat : 6 Juli 2023, Perumahan Tunas Baru, Sekayu, Musi Banyuasin, Sumatera Selatan

Yovan : Selamat pagi pak, saya Yovan Bagas Priantama Mahasiswa dari Institut Seni Indonesia Surakarta. Saya berkunjung ke Dinas Kebudayaan ini bermaksud untuk melakukan research tentang Bujang Ranggonang pak.

Pak Hendri : Oh iya boleh boleh, kalok tidak salah kami punya dokumen yang berkaitan tentang Bujang Ranggonang itu, saya pernah baca.

Yovan : Oh ok baik pak, sebelumnya saya boleh tau nama bapak ?

Pak Hendri : Hendri

Yovan : Hendri saja pak?

Pak Hendri : Hendri, ya seperti itu.

Yovan : Jabatan di sini sebagai apa pak?

Pak Hendri : Kabid, Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Kebudayaan Musi Banyuasin.

Yovan : Ok baik pak.

Pak Hendri : Kalau situsnya ada di Danau Cala, kuburanya, makamnya. Kemarin sudah dibangun, disebrang sungai masuk ke dalam danau, makanya desanya

bernama Danau Cala. Kalau dari ceritanya ini saya juga kurang paham kenapa bisa fenomenal di Musi Banyuasin ini, termasuk nama hotel dan gedung olahraga saja diberi nama Ranggonang di Musi Banyuasin ini.

Yovan : Untuk cerita Bujang Ranggoang ini eksistensinya masih bagus tidak pak di Sekayu ini, masih banyak yang tahu tidak pak?

Pak Hendri : Banyak yang tahu, namun secara fakta dan ilmiahnya tidak ada yang tahu. Nah yang menulis cerita ini, inikan sebuah legenda karena ini tidak didukung dengan fakta tertulis. Dan Bujang Ranggonang ini kan tidak tau punya keturunan atau tidak, jadi kita tidak tau siapa keluarganya sehingga kita tidak mengetahui cerita sebenarnya. Namun saya dari kecil sudah mengetahui cerita ini, bujang ranggonang kalau bermain di Kayuara dan buang air besar di Bailangu, ada kaitankaitanya dengan yang seperti itu, namun masih tidak diketaui kebenaranya karena ini cerita.

Yovan : Karena legenda ya pak.

Pak Hendri : Iya, ada yang bilang hobinya Sabung Ayam ceritanya seperti itukan. Namun di desa Danau Cala banyak yang mengetahui cerita ini karena makamnya di sana.

Yovan : Memang karena asalanya ya pak.

Pak Hendri : Saya tidak tahu aslinya ia itu orang Danau Cala atau Sekayu, karena memang kalau dilihat dari kehidupan masyarakat jaman dulu di sepanjang aliran

sungai. Sehingga wajar jika makanya di pinggir sungai, dipinggir danau, mungkin di sana tempat ia hidup dulu. Saya tapi bisa memberikan beberapa referensi tokoh adat seperti pak Ansori, bisa dijadikan referensi karena ia tokoh adat. Dan yang mendokumentasinyakan pak Zul.

Pak Hendri : Nah ini pak Agus.

Pak Agus : Ini versi yang tahun 1987 pak.

Pak Hendri : Nah ini lama ya, lebih bagus ini.

Pak Agus : Ada juga yang lagi dicari di museum karena kemarin di pindah.

Yovan : ini saya coba buka ya pak.

Pak Hendri : Boleh.

Pak Hendri : Nah ini kisah keperkasaannya ya, ini ditulis oleh SEKDA Musi Banyuasin Harun Alrasyid ini bisa dijadikan referensi. Soalnyakan ini kalau di masyarakat banyak presepsi, banyak cerita yang berbeda-beda. Nah kalau

maksud saya ini yang lebih kuat karena yang menuis SEKDA dulu, mungkin penggalian ia lebih dalam.

Yovan : iya pak memang banyak sekali versinya yang dari Yusman Haris, wak Sobri.

Pak Hendri : Ada tidak dituliskan sumbernya di sini, tidak ada kan cuma sekedar kliping kan, dimuat pada berita harian buana tahun 87.

Yovan : Masuk koran ya pak

Pak Hendri : iya, ini lebih akurat sebenarnya dari pada yang terakhir sekarang, karena ini lebih dulu. Nanti boleh cari sumber informasi sebanyaknya, selengkapya. kami hanya bisa merekomendasikan orang-orang yang menguasai, kalau ceritanya lihat disini saja (dokumen) saya takut salah, saya sudah lama tinggal di daerah ini mendengar cerita ini ya seperti itulah ceritanya, ini saja saya belum sempat baca saya.

Yovan : ok baik pak.

Pak Hendri : nanti ini silahkan di fotocopy kalau sudah diekmbalikan ke pak Agus, nanti kami fasilitasi kalau ada yang diperlukan.

Yovan : hmm baik pak, oh ya pak kalau bapak Suwandi yang sedang pergi tadi, kira kira bisa ditemui kapan pak?

Pak Hendri : hubungi nomor WA nya saja ini asaya kasih.

Yovan : ok baik terimakasih pak.

Pak Hendri : Dia ini yang sering mengangkat di teater menganai kisah legenda-legenda di dearah, dia ini kan pelatih pembina teater.

Yovan : Atau jangan jangan dia ini yang meembuat naskah drama tentang Bujang Ranggonang pak.

Pak Hendri : Bisa jadi dia ini salah satu sutradara juga.

Yovan : Jadi selain buku cerita, film, terus naska drama. Selain itu bentukan karya dari cerita Bujang Ranggonang itu apa lagi pak? seperti game ada tidak pak?

Pak Hendri : Belum ada, ini baru cerita-cerita, kalok mau ihat di Youtube ada film pendeknya tentang Bujang Ranggoang.

Yovan : oh ya okok baik pak.

Pak Hendri : Ini nanti kamu fotocopy saja terus aslinya kembalikan dengan pak Agus ya.

Yovan : Ok baik pak terimakasih banyak pak.

Pak Hendri : Ya baik sama-sama.

Pak Agus : Ini pak zul, dia yang lebih memahami tentang peninggalan di Musi Banyuasin ini.

Yovan : Hallo pak selamat pagi.

Pak Zul : Oh ya hallo pagi, gimana nih.

Yovan : Mau tanya-tanya tentang cerita rakyat Bujang Ranggonang pak.

Pak Zul : Oh ya boleh, bisa.

Yovan : Jadi pak untuk eksistensi cerita rakyat bujang ranggoang ini di masyarakat kondisinya bagaimana pak, masih bagus atau tidak pak?

Pak Zul : Sudah berkurang, karena yang mengnal ini orang orang budayawan.

Yovan : Kalau masyarakat awam tiak ya pak.

Pak Zul : Kurang, masyarakat paling taunya hotel Ranggonang.

Yovan : Tapi apakah ini pernah terkenal pada zamanya tidak pak?

Pak Zul : Kalau dari riwayatnya zaman dulu kan sering kalau nenek mau menidurkan cucunya dituturkan sebagai dogeng. Tapi untuk kebenarnya tidak ada bukti konkritnya seperti kerajaanya, keturunannya, dan peninggalannya.

Yovan : Tetapi ada dikatakan ya pak.

Pak Zul : Ya dikatakan, di tuturkan. Ini kalau seperti yang ditulis oleh Harun Alrasyid ini kan agak mendekati pasti, akan tetapi bukti konkrit tidak ada.

Yovan : Ohh ya baik pak.

Pak Agus : yovan ini nanti surat balasanya mau bentuk apa PDF atau lagsung asli.

Yovan : Langsung boleh sih pak.

Pak Agus : Oh ya kalau begitu nanti saya hubungi lagi kalau sudah jadi

Yovan : Ok baik pak terimakasih banyak kalau begitu, ini saya pamit dulu untuk fotocopy dokumenya pak.

Pak Agus : Ya sama-sama.

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Kolonel Wahid Udin Lingkungan VII Kel. Serasan Jaya
Telp. 0714-321412 Fax. 0714- 322805 Sekayu 30711
Website: www.disdikbud.mubakab.go.id email : diknasmuba@yahoo.com.

Sekayu, 5 Juli 2023

Nomor : B-830/6307 /Sekr/Dikbud/2023
Lampiran : -
Hal : Izin Observasi

Kepada

Yth. Dekan Institut Seni Indonesia Surakarta

di-

Surakarta

Menanggapi surat Dekan Institut Seni Indonesia Surakarta Nomor 6116/IT6.4/KM.00.00/2023 Tanggal 05 Juni 2023 Perihal Permohonan observasi Mahasiswa/i Institut Seni Indonesia Surakarta, dengan ini disampaikan bahwa pada **prinsipnya menyetujui** kegiatan yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa/i :

Nama	:	**YOVAN BAGAS PRIANTAMA**
NIM	:	191511031
Studi	:	Desain Komunikasi Visual

Untuk melakukan observasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Musi Banyuasin dalam rangka melaksanakan tugas mata kuliah Tugas Akhir Program Studi DKV pada tanggal 06 Juli 2023, guna kepentingan observasi mahasiswa/i dimaksud dengan ketentuan sbb:

1. Sebelum melakukan observasi terlebih dahulu melapor kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Penelitian tidak diizinkan menanyakan soal politik dan melakukan penelitian yang tidak ada hubungannya dengan judul yang telah ditentukan.
3. Dalam melakukan observasi ybs harus dapat mentaati Peraturan Perundangan-Undangan yang berlaku serta adat istiadat yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.
4. Apabila penelitian telah habis masa berlakunya sedangkan tugas penelitian belum selesai maka harus ada surat perpanjangan waktu.
5. Selesainya kegiatan observasi diwajibkan membuat laporan tertulis dari hasil penelitian dimaksud kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Musi Banyuasin.

Demikian surat izin ini diberikan pada yang bersangkutan atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKRETARIS

PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SUKARNI AS, S.Ag., M.Si
Pembina
NIP. 19690405 199412 1 002

Tembusan :
1. Mahasisiwa/i yang bersangkutan
2. Arsip

PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jl. Kol. Wahid Udin Lingk. VII Telp. 0714-321412 Fax. 0714- 322805
Kel. Serasan Jaya Sekayu 30711
Blog: http://diknasmuba.blogspot.com email:diknasmuba@yahoo.com website;disdikbudmubakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENERAPAN IPTEKS
TUGAS AKHIR MAHASISWA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama Mitra	: AGUSTINUS A NDRURU, S.Pd
Jabatan	: Analis Kesenian dan Budaya Daerah
Nama Institusi	: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Alamat	: Jl.. Kolonel Wahid Udin

Dengan ini menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta dengan judul: *RANGGONANG Board Game Cerita Rakyat Musi Banyuasin dengan Metode Playcentric Iterative Design Process* yang dilaksanakan oleh:

Nama Mahasiswa	: Yovan Bagas Priantama
NIM	: 191511031
Dosen Pembimbing	: Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.
NIP	: 197003152005011001
Program Studi/Jurusan/Fakultas	: Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Telah diterapkan dalam bentuk Board Game Ranggonang dengan dampak nyata sebagai berikut.

1. Terciptanya mekanik permainan Ranggonang yang diimplementasikan dari cerita rakyat Bujang Ranggonang.
2. Terciptanya visual board game Ranggonang yang menggambarkan kebudayaan Sumatera Selatan
3. Terwujudnya board game Ranggonang yang menyenangkan dan dapat dengan mudah dipahami oleh pemain.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Sekayu, 02 Desember 2024
Mitra

PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Agustinus A Ndruru