

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan sejarah di dalamnya. Kisah Ken Arok dan Ken Dedes adalah salah satunya. Kisah ini cukup populer dengan intrik-intrik perebutan tahta. Bahkan dalam novel yang terinspirasi dari kisah ini, disebutkan bahwa kisah ini merupakan kisah kudeta pertama dalam sejarah. Kisah ini bercerita tentang seorang pemuda bernama Ken Arok yang berambisi merebut tahta Akuwu Tumapel dari tangan Tunggul Ametung. Setelah Ken Arok berhasil merebut tahta, dia lalu menikahi Ken Dedes, istri Tunggul Ametung. Dalam sejarahnya, Ken Arok adalah tokoh yang mendirikan Kerajaan Singosari yang secara tidak langsung merupakan cikal bakal berdirinya Kerajaan Majapahit, salah satu kerajaan terbesar di Indonesia pada masa lampau.

Namun, dengan adanya arus globalisasi, masyarakat Indonesia banyak yang melupakan kebudayaan asli yang berasal dari Indonesia. Hal ini dikarenakan arus globalisasi yang membawa budaya-budaya asing ke dalam Indonesia. Di sisi lain, globalisasi tidak hanya membawa pengaruh negatif, globalisasi juga membawa pengaruh positif. Misalnya adalah semakin majunya teknologi di dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Teknologi grafis adalah salah satu contohnya. Teknologi grafis ini biasa dilakukan dengan menggunakan komputer grafis. Istilah komputer grafis mencakup hampir semua yang ada di komputer yang bukan merupakan teks dan suara. Citra komputer grafis dapat ditemukan di televisi, koran, film, bahkan pada *game*.

Berbicara tentang *game*, perkembangan industri *game* saat ini semakin maju. Hal itu dapat kita amati di kehidupan sehari-hari, seperti semakin banyaknya variasi *game* yang bermunculan, dan lain sebagainya. Eksistensi *game* lokal di Indonesia masih belum bisa menguasai pasar dalam negeri karena lebih dikuasai oleh *game* asing yang masuk ke Indonesia.

Menurut Andi Suryanto, Ketua AGI (Asosiasi Game Indonesia), salah

satu alasannya adalah sebagai industri, Indonesia sudah kalah waktu. Industri *game* di Indonesia belum ada 15 tahun dibanding negara lain. Tentunya seiring perkembangan waktu, pengalaman *developer* Indonesia akan dapat bersaing secara global. Dia juga berpendapat bahwa dengan masuknya *developer* asing akan menambah pengalaman yang baik untuk SDM *developer-developer* Indonesia.

Para gamers Indonesia sendiri lebih suka memainkan *game* asing karena ide, konsep, atau visualisasi dari *game* asing lebih menarik dibandingkan dengan *game* dalam negeri. Ini semakin diperkuat dengan kuisisioner yang dibagikan pada beberapa gamers Indonesia. Oleh karenanya, industri *game* lokal Indonesia harus membuat *game* yang dapat diterima oleh penikmat *game* di Indonesia agar dapat memajukan *game* dalam negeri.

Dalam pembuatan *game* sendiri, banyak aspek yang bekerja di dalamnya, antara lain *programmer*; *composer*; *designer*; dan *artist* yang bertanggung jawab dalam pembuatan *art game*. *Art* dalam *game* mencakup *asset* seperti *character*; *background*; ataupun *user interface*, dan *concept art* dalam sebuah *game*.

Mengutip dari website *Carrot Academy illustration school*, *Concept art* adalah bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau *mood* untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *entertainment design/concept art* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir.¹ *Concept art* juga disebut sebagai pengembangan visual atau pengembangan konsep desain. *Concept art* berguna untuk membantu *programmer* dan *animator* membayangkan seperti apa tampilan *game* nantinya.

Elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *concept art* berupa *character design*, *environment design*, *key art*, *vehicle design*. Dari semua elemen tersebut, *key art* adalah elemen yang paling berbeda dari elemen *concept art* yang lain karena di dalamnya terdapat perpaduan antara karakter, *background*, dan *vehicle design*. *Key art* adalah ilustrasi yang menyampaikan kejadian

¹ Carrot Academy adalah pusat pelatihan pengembangan minat ilustrasi bagi siapapun yang ingin mendalami ilustrasi dari benar-benar dasar.

tertentu atau kerangka produksi untuk cahaya, *mood*, warna dan sudut. Terlepas dari itu semua, elemen-elemen tersebut bisa diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi (2D) maupun ilustrasi tiga dimensi (3D). Gaya ilustrasi yang digunakan bisa bermacam-macam tergantung konsep cerita yang diangkat, misal gaya realis, semi realis, kartun, dekoratif, dll. (Fajareka Setiawan, Pengantar Karya, 2015: 3). Selain itu terdapat unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam membuat ilustrasi, antara lain seperti komposisi, perspektif, pencahayaan, *storytelling*, *portraying emotion*, dan lain sebagainya.

Dari penjelasan di atas, akan sangat menarik untuk membuat *key art game* 'Arok' yang merupakan adaptasi dari novel 'Arok Dedes' karya Pramoedya Ananta Toer. Penulis berharap dengan dibuatnya *key art game* ini, masyarakat Indonesia menjadi lebih mencintai budayanya sendiri dengan *game* yang saat ini sedang digemari di kalangan masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil beberapa identifikasi masalah, antara lain :

- a. Dengan adanya arus globalisasi, masyarakat Indonesia banyak yang melupakan kebudayaan asli yang berasal dari Indonesia.
- b. Eksistensi *game* lokal di Indonesia masih belum bisa menguasai pasar dalam negeri karena lebih dikuasai oleh *game* asing yang masuk ke Indonesia.
- c. *Gamers* Indonesia lebih suka memainkan *game* asing karena ide, konsep, atau visualisasi dari *game* asing lebih menarik dibandingkan dengan *game* dalam negeri.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rincian masalah yang diangkat dalam penulisan ini adalah :

- a. Bagaimana melakukan adaptasi dari media novel 'Arok Dedes'?
- b. Bagaimana merancang *key art* dari *game* 'Arok' yang merupakan adaptasi dari novel 'Arok Dedes'?

1.4 Batasan Masalah

- a. Media yang digunakan adalah *key art* yang merupakan salah satu jenis *concept art game*.
- b. *Key art game* ini merupakan adaptasi dari novel “Arok Dedes” karya Pramoedya Ananta Toer.
- c. *Key art* ini berupa ilustrasi dari potongan-potongan adegan dalam *game* ‘Arok’.
- d. Ilustrasi ini sendiri mencakup cerita, karakter, senjata, tempat, dan benda-benda lainnya di dalam kisah Ken Arok dan Ken Dedes.
- e. Penggayaan gaya yang digunakan adalah *manga style* dengan *semi realis*.
- f. Target untuk *game* ini adalah pria dan wanita dengan usia 15-21 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah :

- a. Tujuan umum dari perancangan ini adalah untuk menciptakan *key art game* yang mengangkat budaya lokal Indonesia serta memperkenalkan kembali budaya Indonesia pada masyarakat luas.
- b. Tujuan khusus dari perancangan ini adalah merancang *key art game* ‘Arok’ yang kreatif, imajinatif, dan komunitatif yang terdiri dari cerita, karakter, senjata, tempat, dan benda-benda lainnya di dalam kisah Ken Arok dan Ken Dedes.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini diharapkan :

- a. Bagi Mahasiswa

Perancangan *key art* ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai budaya lokal melalui media ilustrasi digital yang sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.
- b. Bagi Institusi Pendidikan

Perancangan *key art* ini diharapkan dapat memberi suasana baru dalam pengerjaan Tugas Akhir (TA), apalagi *key art* merupakan hal yang sangat potensial ke depannya dalam dunia industri kreatif dan jarang ada

yang meminati *key art* sebagai topik Tugas Akhir (TA).

c. Bagi Masyarakat

Dengan adanya perancangan *key art* ini diharapkan dapat digunakan untuk memperkenalkan kembali budaya lokal di tengah masyarakat, serta membuat masyarakat semakin tertarik untuk mencintai dan melestarikan kebudayaan lokal.

d. Bagi Perusahaan

Dengan adanya perancangan *key art* ini diharapkan dapat memajukan industri kreatif serta menambah lapangan pekerjaan, berbanding lurus dengan bertambahnya pilihan dalam menentukan tema sebuah *game*.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a. Wawancara

Pada metode wawancara ini, penulis melakukan wawancara terhadap budayawan, pihak *game developer*, maupun masyarakat guna mendapatkan opini dan pandangan mereka.

Dari lima pendekatan metode wawancara, yang penulis gunakan adalah melaksanakan wawancara tak-terstruktur, wawancara terbuka dan membuat catatan-catatan wawancara.

b. Studi Pustaka

Pada metode studi pustaka ini, penulis menggunakan referensi dari novel “Arok Dedes” dengan ditambah berbagai sumber lain seperti dari buku, literatur, atau *website* kreatif untuk mempermudah perancangan ini. Literatur yang digunakan antara lain yang menyangkut tentang *game* dan *concept art*.

c. Audio Visual

Pada metode audio visual ini, penulis mempelajari video-video dan referensi-referensi visual yang didapatkan. Selain itu, juga mempelajari halaman *website*, dan lain sebagainya.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural.

Dalam bukunya, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset (edisi ke-3)*, John W. Creswell mengatakan bahwa penelitian kualitatif dimulai dengan asumsi dan penggunaan kerangka penafsiran/teoritis yang membentuk atau mempengaruhi studi tentang permasalahan riset yang terkait dengan makna yang dikenakan oleh individu atau kelompok pada suatu permasalahan sosial atau manusia.

Menurutnya, terdapat ciri-ciri umum yang sama pada semua bentuk penelitian kualitatif, dan ciri-ciri yang berbeda akan mendapatkan penekanan-penekanan yang berbeda bergantung pada proyek kualitatif yang dikerjakan.

Pendekatan struktural adalah suatu pendekatan yang memfokuskan pada analisis terhadap struktur karya sastra. Dalam pendekatan ini, karya sastra dianggap sebagai sebuah struktur. Pradopo (1997:118) mengatakan, unsur-unsur dalam karya sastra bukanlah merupakan unsur yang berdiri sendiri, melainkan saling terikat, saling berkaitan, dan saling bergantung. Jadi, dalam analisis dengan menggunakan pendekatan struktural, unsur dalam struktur karya sastra tidak memiliki makna dengan sendirinya, akan tetapi maknanya ditentukan oleh hubungannya dengan semua unsur lainnya yang terkandung dalam struktur tersebut (Hawkes dalam Pradopo, 1997:120).

1.7.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah :

a. Identifikasi Masalah

Pada proses perancangan, penulis harus mempelajari dan menganalisa permasalahan yang diteliti. Dengan melakukan identifikasi masalah, akan muncul rumusan masalah.

b. Pengumpulan Data

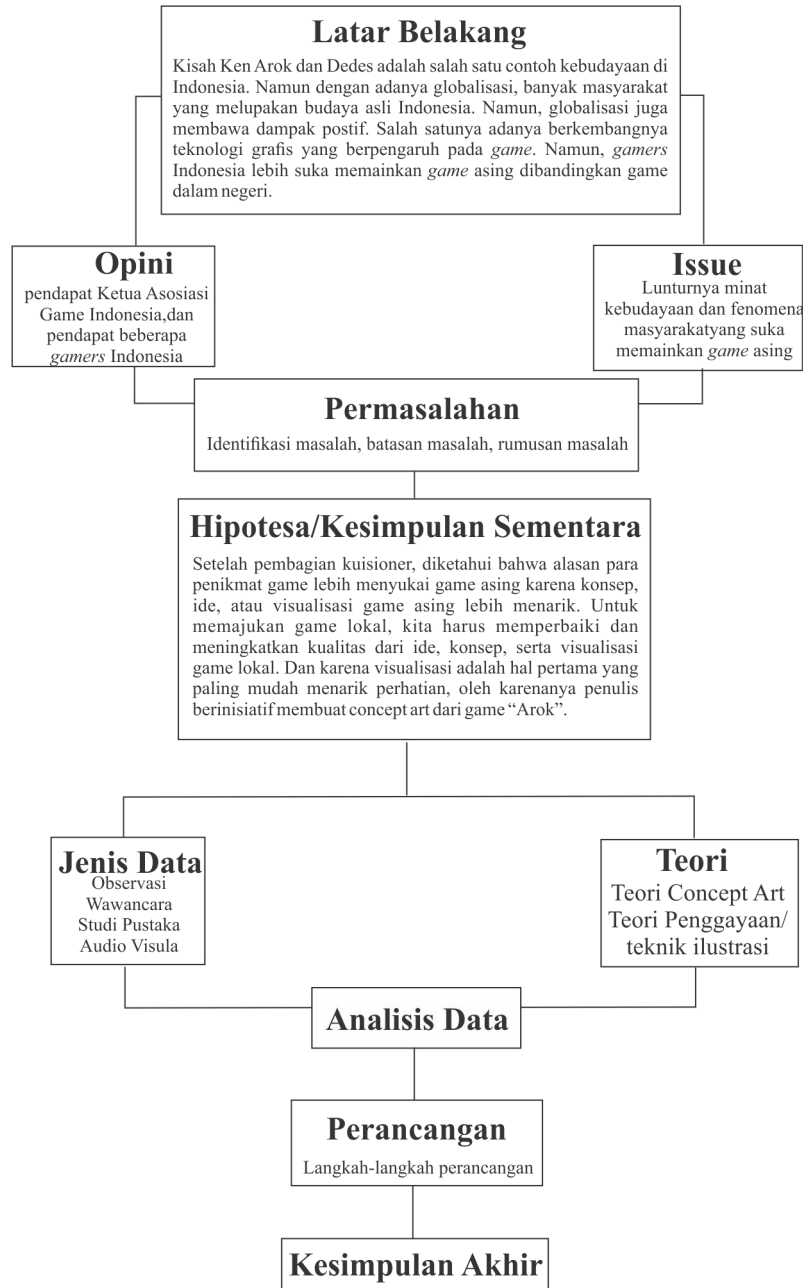
Penulis harus mengumpulkan data dari observasi, wawancara, studi pustaka, dan *audio-visual*. Tidak hanya itu, karena perancangan ini berasal dari adaptasi sebuah novel, tidak lupa untuk mencari modalitas (unsur instrinsik dan ekstrinsik) yang ada di dalamnya.

Pada bagian ini, juga menentukan gaya ilustrasi dan pengayaan yang sesuai.

c. Perancangan

Setelah semua data sudah didapatkan dan sesuai, penulis lalu memulai proses perancangan. Perancangan ini mencakup pembuatan *key art* yang berupa ilustrasi adegan yang terdapat pada *game* yang akan dibuat.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Sistematika penulisan pada penyusunan ini dibagi ke dalam lima BAB yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**
Menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan metodologi perancangan, kerangka perancangan, dan sistematika perancangan yang merupakan gambaran menyeluruh dari tugas ini.
- **BAB II LANDASAN TEORI**
Merupakan teori-teori yang mendasari analisis permasalahan yang berhubungan dengan topik yang dibahas.
- **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**
Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, studi pustaka, audio visual, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.
- **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**
Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan.
- **BAB V PENUTUP**
Berisi Kesimpulan dan Saran dari perancangan yang dilakukan
- **DAFTAR PUSTAKA**