

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Background*, menurut Cantrell dan Yates (2012: xiii), adalah komponen yang termasuk dalam *environment* yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang mendukung suasana (*mood*) *scene* yang diharapkan, sehingga sebuah karya akan dapat dimengerti oleh pemirsa secara utuh.

Sayangnya, kebanyakan karya multimedia di Indonesia seperti *game* dan animasi, lebih mengutamakan perancangan karakternya, dan menomorduakan perancangan *background*. Ini mungkin disebabkan kurangnya tenaga ahli di bagian *background* sehingga pengerjaan *background* terlihat setengah-setengah (Ikin, dalam Prabowo dan Irawan, 2012:1).

Maka dari itu, penulis akan merancang sebuah *background* dalam *game* “*Cockatoo Savior*”. Perancangan berfokus pada *background* yang dapat membangun *mood* dengan menerapkan teori warna, pencahayaan dan atmosfer. Perancangan ini akan diaplikasikan pada sebuah *game* untuk anak-anak yang menceritakan tentang penyelamatan burung Kakatua Jambul Kuning Kecil yang merupakan burung endemik Indonesia yang hampir punah. Burung ini sekarang hanya tersisa di Pulau Masakambing, habitat aslinya, yang merupakan referensi utama perancangan *background* dalam *game* ini.

Pulau Masakambing, adalah pulau terbesar kedua di Kepulauan Masalembu, yakni di Laut Jawa. Pulau ini berada di bagian utara Kepulauan Masalembu. Secara administratif, Pulau Masakambing (bersama pulau-pulau lainnya di Kepulauan Masalembu) termasuk wilayah Kecamatan Masalembu di wilayah Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Namun jika kita lihat di peta, Pulau Masakambing dan pulau-pulau lainnya dari Kepulauan Masalembu berada di antara Pulau Jawa dengan Pulau Kalimantan dan Sulawesi. Luas Pulau Masakambing kurang lebih 500 hektar dan digunakan sebagai pemukiman dengan jumlah penduduk + 1.400 jiwa. Pulau tersebut dikelilingi dengan hutan bakau dan tambak dan mayoritas diisi perkebunan kelapa.

Untuk menjadi acuan dalam merancang *background*, tentu memerlukan pencarian data lebih lanjut mengenai Pulau Masakambing sebagai habitat asli burung Kakatua Jambul Kuning yang akan diperkenalkan kepada pengguna melalui *game*. Pencarian data

mencakup jenis-jenis pohon, topografi, iklim dan temperatur yang akan mempengaruhi atribut warna yang akan dipakai, dan juga objek atau tempat yang menjadi ciri khas pada pulau tersebut yang dapat dieksplorasi untuk menjadi *background* pada level *game*.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Sesuai penjelasan di atas, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya fokus perancangan pada *background* dalam karya multimedia di Indonesia.
2. Perancangan *background* yang dapat memengaruhi *mood* pengguna untuk mendukung tampilan *game* “*Cockatoo Savior*”.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang dapat dirumuskan sebagai fokus masalah yang akan diteliti adalah bagaimana merancang *background* yang dapat memengaruhi *mood* audiens pada perancangan *background* untuk mendukung tampilan *game* “*Cockatoo Savior*”?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah merancang *background* yang dapat memengaruhi *mood* audiens pada perancangan *background* untuk mendukung tampilan *game* “*Cockatoo Savior*”.

## **1.4 Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi pengguna :
  - Pengguna dapat mengenal karakteristik habitat burung Kakatua (*Cacatua sulphurea abbotti*) di Pulau Masakambing melalui *background* pada *game* yang dirancang, yang mana dapat menjadi informasi tambahan bagi pengguna untuk mengenal habitat seperti apa yang cocok untuk menjadi tempat tinggal Burung Kakatua tersebut.
  - Pengguna dapat merasakan *mood* atau suasana yang sesuai saat memainkan *game*

- Pengguna dapat memainkan *game* dengan tampilan dan menarik.
2. Manfaat bagi peneliti :  
Menambah pembuktian mengenai *background* di bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

## **1.5 Metodologi Perancangan**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dan diperoleh melalui :

1. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data menggunakan proses tanya-jawab yang dilakukan dengan narasumber untuk mendapatkan data. Narasumber yang akan menjadi sumber data adalah petugas Konservasi Kakatua Indonesia dan *Background Designer*.

2. Studi Literatur

Studi pustaka adalah proses pengumpulan data dari literatur resmi (online maupun cetak) atau yang bisa dipertanggungjawabkan sumbernya. Buku yang akan digunakan sebagai sumber data utama adalah buku teori warna dan buku desain *environment/background*,

3. Dokumentasi

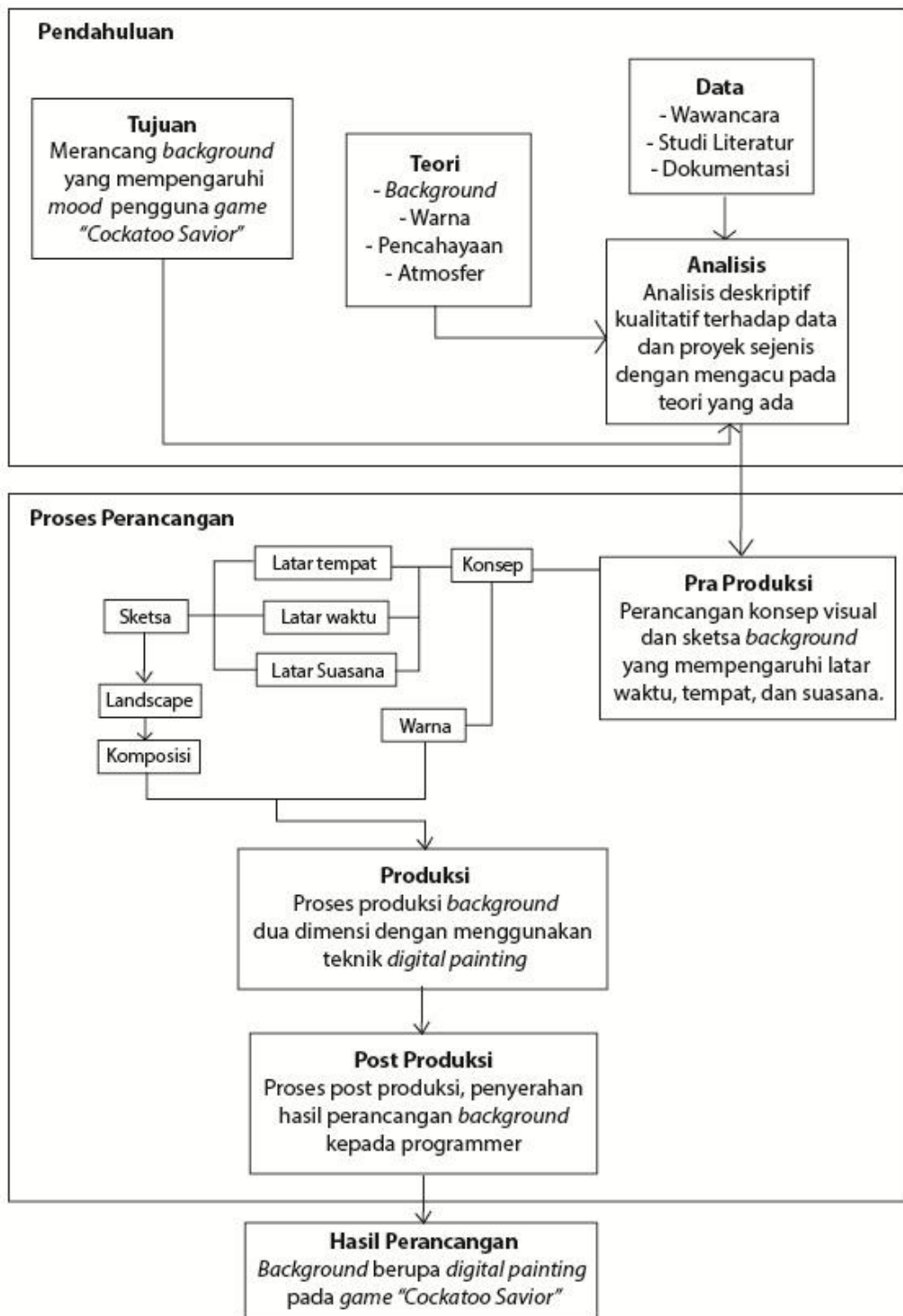
Dokumentasi adalah pengumpulan data melalui dokumen, dalam hal ini dokumen elektronik berupa video documenter dan foto-foto yang didapat dari observasi yang dilakukan oleh Konservasi Kakatua Indonesia, Indonesia Parrot Project, dan Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Timur.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan matriks perbandingan yang mengacu pada data yang sudah diperoleh dari pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan karya sejenis sebelumnya.

## **1.6 Kerangka Perancangan**

Kerangka perancangan akan dijelaskan melalui skema sederhana berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun makalah ini dibagi menjadi seperti demikian :

### Bab 1 Pendahuluan

Berisi penjelasan permasalahan atau fenomena yang melatar belakangi penelitian dan rancangan penelitian. Penjelasan ditulis dalam beberapa bagian yaitu latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan sistematika penulisan.

### Bab 2 Landasan Teori

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk proses perancangan. Teori yang akan digunakan adalah teori warna dan pencahayaan dan korelasinya dalam membuat *background* yang mempengaruhi *mood*, teori *background* dalam *game*, dan teori pendukung lainnya.

### Bab 3 Data dan Analisis Perancangan

Menjelaskan berbagai hasil data yang telah didapatkan melalui studi literatur, dokumentasi audio visual, wawancara, dan menjelaskan analisis masalah untuk menentukan proses perancangan.

### Bab 4 Perancangan

Proses perancangan berupa perancangan *background* pada *game* yang mengacu pada hasil pengumpulan data beserta penjelasannya. Merupakan pengaplikasian hasil analisis dan teori pada bab sebelumnya. Perancangan dilakukan mulai dari proses pra produksi, produksi, dan pascaproduksi.

### Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan penelitian dan saran terhadap permasalahan dari penulis.