

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki budaya tutur yang berhasil bertahan cukup lama dan telah menjadi semacam ekspresi estetik masyarakat di tiap-tiap daerah. Warisan kebudayaan yang diekspresikan ini saling bersinergi membentuk pola penghubung dengan masa selanjutnya. Masyarakat Sunda memiliki budaya tutur yang sangat kuat yang bisa jadi merupakan pesan-pesan dari para leluhur. Salah satunya adalah cerita Lutung Kasarung, kisah tentang perjalanan Sanghyang Guruminda yang diturunkan ke bumi dengan mengenakan jubah lutung oleh Sunan Ambu yang kemudian bertemu dengan Purbasari. Cerita ini mengajarkan tentang perjuangan, cinta, dan ketulusan hati.

Di dalam cerita tersebut terdapat nilai serta ajaran tentang kehidupan yang sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi selanjutnya. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi seperti film, animasi dan *game* telah mengubah sebagian besar nilai-nilai, pandangan serta pola hidup banyak orang khususnya generasi muda saat ini yang telah melupakan budayanya sendiri.

Hal ini tentu saja memberikan pengaruh besar pada perilaku. Pengaruh ini tidak terbatas pada gaya pemikiran, akan tetapi juga merembet pada model rambut, pakaian serta tata cara berinteraksi dengan orang lain. Media-media ini kebanyakan memuat budaya luar, sehingga budaya lokal Indonesia (budaya tutur) lama-lama menjadi hilang. Generasi ini tidak tertarik dengan dengan cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai kebudayaan Indonesia, mereka cenderung menyukai *game*.

Industri *game* di Indonesia dalam beberapa tahun ini sudah mulai berkembang dan memiliki banyak penggemar, akan tetapi *game* yang berkonten lokal masih terbilang sedikit. Dikarenakan *gamer* Indonesia cenderung melihat *game* dari grafiknya. Menurut sebuah survey yang dilakukan pada bulan Mei 2015 dengan total 84 koresponden, sekitar 84% dari koresponden berpendapat bahwa jika *game* dengan

tema lokal ingin menarik minat pengguna maka harus memperhatikan beberapa elemen, salah satunya grafik/art dari sebuah *game*. (Dwijatmoko, 2015)

Visual yang menarik dalam *game* dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan yang ada pada cerita rakyat kepada *gamer* Indonesia. Dalam pembuatan sebuah *game*, tahap pra produksi merupakan tahap dasar yang penting dalam mengembangkan konsep sebuah *game*. Karena pada tahap ini sebuah ide, konsep, gagasan yang sudah diolah secara verbal, divisualkan kembali dengan sebuah desain ilustrasi. Bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau *mood* untuk digunakan dalam *game* sering disebut sebagai *entertainment design/concept art* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir.

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 bisa dibidang paling lengkap karena di dalamnya terdapat perpaduan antara karakter, *background*, *item* dan *vehicle design*. *Key art* adalah ilustrasi yang menyampaikan kejadian 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. (Setiawan, 2015: 3).

Dari target pasar generasi muda yang ada, penulis membatasi pada anak usia pra-remaja berusia 10-12 tahun karena pada usia 10 tahun, anak mampu mempertimbangkan pandangannya sendiri dan pandangan orang lain secara bersamaan. Pada umur 10-12 tahun, anak pra remaja menyadari bahwa baik diri sendiri maupun orang lain dapat memandang satu sama lain secara timbal balik dan secara serentak sebagai subjek. (Desmita, 2010:35).

Pada umur 10-11 tahun perkembangan gambar anak selain hasil imajinasi juga merupakan catatan peristiwa. Dan untuk anak berusia 11–13 tahun komunikasi mulai fokus pada berbagai indera yang ada namun masih menggunakan bahasa rupa. Untuk itu, anak praremaja dianggap cukup matang untuk menerima konten cerita rakyat dengan sudah memiliki kemampuan untuk menilai sesuatu.

Karya tugas akhir yang dilakukan penulis didasari oleh hal-hal yang disebutkan di atas, sehingga diharapkan *key art* yang akan dibuat ini dapat mejadi fondasi visual bagi *game* Lutung Kasarung yang mengandung unsur-unsur budaya Sunda sehingga dapat menjadi sarana revitalisasi budaya tutur masyarakat Sunda sehingga dapat diterima kalangan anak praremaja usia 10-12 tahun.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Budaya tutur yang mulai hilang dikarenakan maraknya media digital yang membawa budaya luar sehingga mengubah sebagian besar nilai-nilai, pandangan serta pola hidup seseorang khususnya para generasi muda saat ini yang telah melupakan budayanya sendiri.
2. Diperlukan visual yang menarik untuk menyampaikan pesan yang ada pada cerita Lutung Kasarung untuk diterjemahkan kedalam *key art game* sehingga dapat menarik minat anak praremaja umur 10-12 tahun untuk bermain *game* dengan konten lokal.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Proses pembuatan sebuah *game* melibatkan banyak dengan berbagai bidang keahlian, maka perancangan *game* yang dilakukan sebatas pada tahap praproduksi saja. Dalam tahap pra produksi banyak sekali elemen yang dibutuhkan, oleh karena itu perancangan *key art game* Lutung Kasarung ini penulis membatasi hanya pada ilustrasi dua dimensi yang berfokus pada perancangan konsep cerita maupun *gameplay* yang ada dalam cerita.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu:

1. Bagaimana cara mengadaptasi cerita Lutung kasarung kedalam *key art game* Lutung kasarung?
2. Bagaimana merancang *key art game* Lutung Kasarung yang dapat menarik minat kalangan praremaja berumur 10-12 tahun?

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Dari rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka batasan masalahnya difokuskan pada proses perancangan serta perwujudan *concept art* seperti ilustrasi *key art game* dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini menitik beratkan pada:

- 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 sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat yang akan mengarah pada generasi muda yang akrab dengan budaya nusantara.
- b. Tujuan khusus dari perancangan ini adalah merancang *key art game* Lutung Kasarung yang dapat menarik minat kalangan praremaja usia 10-12 tahun.

#### **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**

*key art* merupakan hal yang sangat potensial ke depannya dalam dunia industri kreatif, sehingga perancangan *key art* ini diharapkan dapat memberi suasana baru dalam pengerjaan Tugas Akhir (TA)

**c. Bagi Masyarakat**

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

**d. Bagi Perusahaan**

Terciptanya sebuah panduan visual untuk pembuatan *game* Lutung Kasarung agar menarik minat anak praremaja usia 10-12 tahun. Karya ini juga diharapkan dapat memajukan industri kreatif serta menambah lapangan pekerjaan, juga dapat menjadi pilihan dalam menentukan tema sebuah *game*.

## **1.7 Metodologi perancangan**

Dalam perancangan ini penulis melakukan beberapa metode untuk melancarkan jalannya proses pengumpulan data sebagai dasar penelitian ini

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan karya ini metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan bahasan yang ada adalah sebagai berikut:

**1. Metode Studi Pustaka**

Dengan menggunakan metode ini penulis mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku-buku kajian teori yang berkaitan dengan bahasan yang akan disampaikan.

**2. Metode Interview**

Dengan menggunakan metode ini penulis mengumpulkan data – data lebih lanjut dengan cara melakukan wawancara mengenai objek yang diangkat penulis. Jenis wawancara semi-terstruktur, hasil wawancara ini direkam menggunakan *recorder* kemudian didata kembali (diktetik).

### 3. Metode Kuesioner

Dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Jenis kuisisioner yang diadakan adalah Kuesioner pilihan ganda dan isian (kuesioner terbuka).

### 4. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan dan observasi dengan objek-objek yang berhubungan dengan cerita Lutung Kasarung juga observasi terhadap jenis visual yang diminati anak pra-remaja.

### 5. Audio Visual

Menganalisis video yang ada di *youtube*, *vimeo* tentang *concept artist*, *design fundamental*, dll. Untuk dipelajari dan diambil teori-teori yang bersangkutan dengan kebutuhan penulis.

## 1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah data–data terkumpul kemudian diolah. Pertama - tama data tersebut diseleksi atas dasar reliabilitas dan validalitasnya, menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam pengkaryaan. Dalam pengkaryaan ini penulis akan menggunakan analisis non-statistik, dimana analisis yang dilakukan atas data deskriptif atau data textular. Dan akan dilakukan analisis isi ( *Content Analysis* ).

## 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

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dari observasi, kuisioner, wawancara, studi pustaka, dan audio-visual. Dengan tujuan untuk mendukung proses perancangan agar mendapat hasil yang valid dan optimal.

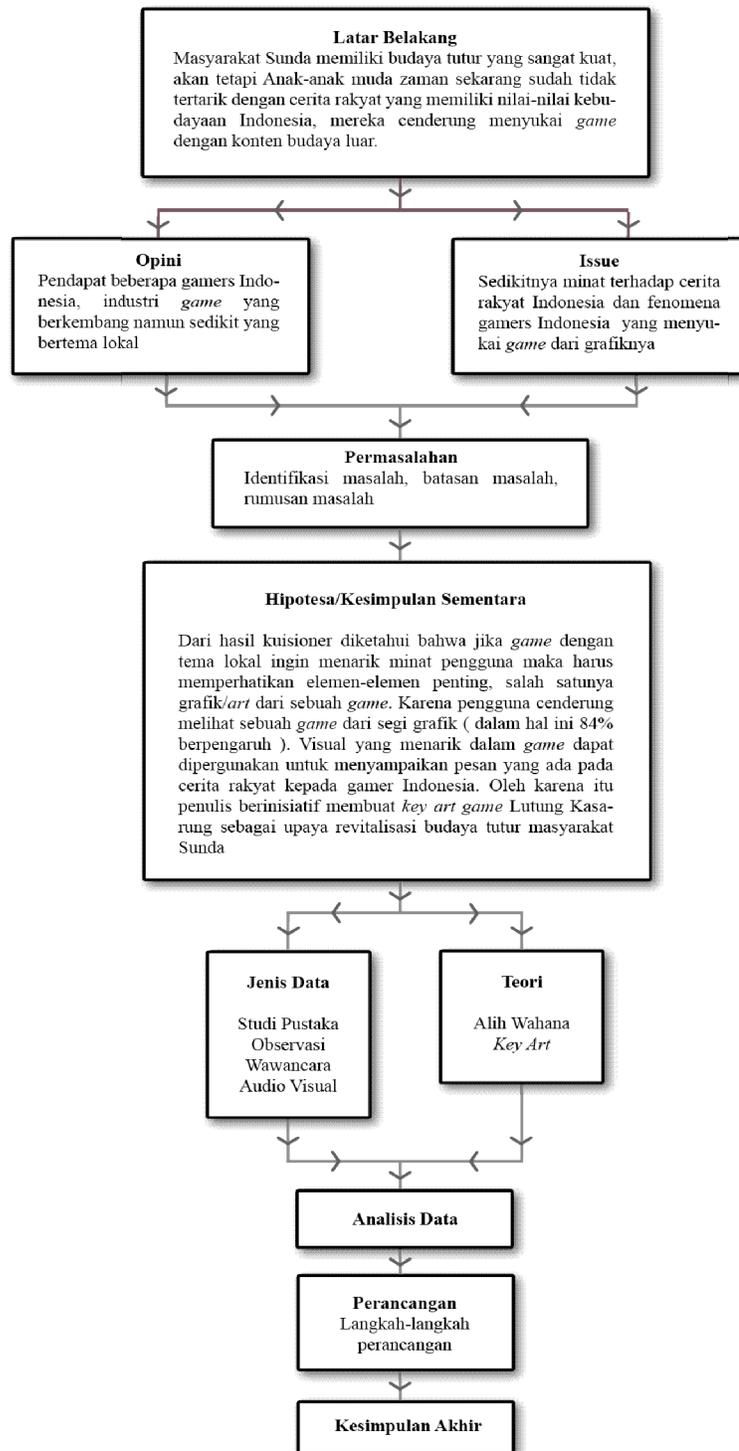
c. Perancangan Visual

Data-data yang didapat menjadi referensi dalam menyusun *key art* untuk *game* Lutung Kasarung, mulai dari penggambaran fisik yang ada, aksesoris yang dipakai, atribut, *environment*, maupun penggambaran sifat, dll.

d. Penggambaran Visual

Dalam tahap ini penulis akan melakukan penggambaran terhadap *key art* yang sudah dirancang, juga makna-makna yang ada terhadapnya.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Penulis (2016)

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang pemilihan tema.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang bersangkutan dalam perancangan *key art* ini.

### **BAB III : ANALISIS DATA**

Berisikan tentang data-data yang didapat selama perancangan *key art* ini, juga hubungannya dengan teori-teori yang sudah didapat.

### **BAB IV : PERANCANGAN KONSEP**

Bab ini berisikan tentang konsep-konsep visual yang akan dibangun.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan di dalam perancangan *key art* yang telah dilakukan dan pada bab ini berisikan beberapa saran yang dikiranya akan lebih memajukan karya dengan tema yang sama agar dapat terus berkembang dan menjadi lebih baik.