

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada dewasa ini berjalan begitu pesat dan mampu menempatkan kedudukan suatu bangsa berdasarkan kemampuan bangsa tersebut menguasai kebaruan teknologi yang setiap waktu semakin berkembang. Hampir dari seluruh aspek kehidupan kini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi, baik dari kebutuhan individu, individu antar individu ataupun kelompok dan sebaliknya, hingga sistem pemerintahan suatu negara.

Kebutuhan hiburan menjadi salah satu aspek utama yang perkembangannya banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Dapat dikatakan kini *video game* telah menjadi media hiburan utama di tengah perkembangan teknologi. Menurut statistik yang dikeluarkan oleh BigFishGames pada tahun 2015, Asia Tenggara memiliki tingkat perkembangan *mobile gaming* tertinggi dan diperkirakan akan mencapai titik tertingginya pada tahun 2019 dan Indonesia adalah negara terbesar kedua setelah Filipina yang memiliki tingkat mengunduh aplikasi *game* tertinggi setiap minggunya, *game* yang dimaksud disini adalah *game* pada era digital, seperti *mobile games*, *game consoles*, *handhelds game* dan *game-game* lain yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil statistik yang dikeluarkan oleh entertainment software association pada tahun 2016, 27% pemain *game* berumur dibawah 18 tahun, 29% berumur 18-35 tahun, 18% berumur 36-49 tahun, dan 26% berumur 50 tahun. Pada data tersebut terlihat bahwa penggunaan *video game* di dominasi oleh anak-anak, remaja dan dewasa muda. Sebuah statistik dari BigFishGame pada tahun 2015 juga menunjukkan bahwa 46% pemain *game* *mobile* didominasi oleh remaja, dibandingkan dengan rata-rata pemain pada usia lain yang hanya sebesar 36%. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan pengguna terbesar *video game*. Dalam data riset yang dikeluarkan oleh Entertainment Software Association pada tahun 2016, 11.6% *video game* yang paling digemari dipasaran adalah *video game* dengan genre *role-playing* (RPG). RPG adalah salah satu genre *video game* yang menempatkan pemain dalam peran tokoh-tokoh didalam *game* untuk menyelesaikan permainan, sehingga pemain memiliki ikatan batin yang lebih dengan tokoh dibandingkan dengan genre *game* lain.

Menurut Sarwono (2016) remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Dalam masa transisi ini, remaja mengalami perkembangan individu untuk merealisasikan dirinya agar dapat berkembang ke arah yang telah dikehendakinya sendiri.

Seiring perkembangan zaman, kehidupan remaja saat ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK dan masuknya kebudayaan luar, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa hal tersebut menimbulkan perubahan perilaku remaja masa sekarang yang berbeda dengan remaja pada masa lalu. Hal ini menimbulkan pergeseran pemahaman nilai dan moral pada remaja masa kini yang berdampak pada perilaku remaja tersebut.

Remaja saat ini cenderung menyukai keberadaan budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal sendiri. Hal ini tercermin dari mulai munculnya fenomena remaja yang kehilangan pemahaman mengenai asas sopan santun dan mulai mengedepankan individualitas. Gaya hidup remajapun kini lebih cenderung pada sikap hedonisme dan liar. Seakan-akan kehilangan sistem sosial tanpa ada petunjuk atau pedoman untuk mengatur tingkah laku.

Budaya Indonesia penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diterapkan oleh seluruh masyarakat Indonesia. Secara etimologis, kearifan (wisdom) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, obyek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansial merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain, kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat (Hafid,dkk. 2015:7).

. Kearifan lokal budaya Indonesia secara umum telah terkandung didalam kisah pewayangan, sesuai dengan pernyataan JJ Rizal, Sejarawan Universitas Indonesia yang menyatakan bahwa wayang menjadi sumber dari kearifan dan moral lokal Indonesia (Media Indonesia, *Patut Belajar Kearifan Lokal dari Wayang*, 11 Juni 2015, diakses tanggal 16 September 2016, <http://www.mediaindonesia.com/news/read/4311/patut-belajar-kearifan-lokal-dari-wayang/2015-06-11>)

Wayang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* ('Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia'). Wayang diakui sebagai karya agung karena wayang mempunyai nilai tinggi bagi peradaban umat manusia. Wayang sarat nilai, baik yang tercermin pada karakter tokoh, cerita, maupun berbagai unsur

lain yang mendukung. Semua itu baik dijadikan rujukan pengembangan karakter bangsa (Nurgiyantoro,2011:1).

Dalam kisah pewayangan terdapat karakter punakawan yang merupakan pengikut dan pengasuh kesatria. Namun punakawan bukanlah hanya sekedar abdi atau pengikut biasa. Mereka sering bertindak sebagai penasehat dan penghibur majikan-majikan mereka. Punakawan merupakan gambaran perpaduan dewa kahyangan dan rakyat kecil. Oleh sebab itu muncul penyimbolan dalam kisah pewayangan bahwa suara punakawan adalah suara rakyat kecil yang bagaikan suara Tuhan, walaupun kontribusi punakawan selalu diperhitungkan oleh para petinggi kerajaan, namun mereka tetap menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri-sendiri berdasarkan pengkarakterannya. Penulis menganggap bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang disampaikan oleh punakawan ini merupakan pesan penting yang seharusnya dipahami oleh remaja sebagai generasi penerus bangsa untuk tetap menjaga nilai dan moral yang seharusnya dimiliki oleh remaja agar dapat berkontribusi terhadap lingkungannya dengan caranya masing-masing. Namun sayangnya, banyak remaja yang tidak mengetahui tokoh ini dan perannya dalam kisah wayang bahkan dianggap kurang menarik.

Namun seiring berkembangnya zaman, penikmat wayang di Indonesia semakin menurun, hal ini terlihat dari semakin sedikitnya jumlah penonton pagelaran wayang kulit maupun golek, bahkan penonton pertunjukan wayang selalu didominasi oleh generasi tua, hampir tidak ada generasi muda yang tertarik untuk menonton pertunjukan wayang yang biasanya semalam suntuk. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan minat anak muda terhadap wayang di Buenos Aires, Argentina. Pada tahun 2015 lalu, seorang dalang kawakan asal Yogyakarta, Ki Seno Nugroho memamerkan pentas wayang kulit disana hingga mengadakan 3 pentas berturut-turut, padahal Ki Seno membawakan pentas wayang itu tetap dalam Bahasa Jawa dan penonton hanya dibekali selebar teks ringkasan cerita dalam bahasa Argentina. Tak hanya di Argentina, Ki Seno juga diminta untuk melakukan pentas di negara-negara lainnya.

Hal ini sangat berbanding terbalik dengan keadaan di negara asal wayang itu sendiri. Para generasi muda, khususnya remaja memiliki tingkat antusias yang sangat rendah terhadap wayang. Sangat disayangkan apabila para generasi penerus bangsa tidak mengetahui dan mendapatkan nilai-nilai kearifan lokal dari kebudayaannya sendiri. Oleh sebab itu penulis menganggap bahwa pengenalan kebudayaan Indonesia terhadap remaja dapat dilakukan melalui media game yang sudah sangat dekat dengan remaja, dengan memasukan konten kebudayaan Indonesia yaitu wayang dengan punakawan sebagai penyampai pesan nilai kearifan lokal. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan

perancangan game dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Mobile Game RPG Punakawan : Pusaka Amarta Sebagai Media Pengenalan Punakawan Untuk Remaja**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Remaja lebih antusias terhadap game dengan penokohan barat yang kurang sesuai dengan budaya timur.
2. Banyaknya remaja yang tidak mengetahui dengan cerita budaya Indonesia khususnya wayang
3. Remaja tidak mengetahui budaya wayang sehingga tidak mengenal punakawan.
4. Punakawan sebagai tokoh dalam pewayangan dalam bentuk wayang kulit dianggap kurang menarik oleh remaja.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penulisan ini disusun dalam bentuk 5W 1H yaitu : *What* (Apa), *Who* (Siapa), *Where* (Dimana), *When* (Kapan), *Why* (Mengapa) dan *How* (Bagaimana).

- 1.3.1 Apa** : Perancangan karakter dan elemen-elemen game dengan genre RPG sebagai media pengenalan punakawan untuk remaja.
- 1.3.2 Siapa** : Penelitian serta perancangan ini mengobservasi kebudayaan wayang purwa, khususnya karakter punakawan dalam pewayangan tersebut.
- 1.3.3 Dimana** : Penelitian secara observasi dan perancangan akan dilakukan di Kabupaten Bandung dan daerah-daerah lain.
- 1.3.4 Kapan** : Penelitian dilakukan sejak Agustus hingga Desember 2016 dan perancangan dilakukan sejak Februari 2017 hingga Juni 2017.
- 1.3.5 Mengapa** : Untuk memberikan mengenalkan punakawan kepada remaja.
- 1.3.6 Bagaimana** : Dengan elemen-elemen game punakawan dan memvisualisasikan ulang karakter punakawan yang berbeda dari bentuk wayang kulitnya, berdasarkan pada hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan penulis untuk menghasilkan game yang sesuai untuk remaja.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang game dalam bentuk elemen-elemen game sehingga dapat mengenalkan tokoh punakawan?
2. Bagaimana memvisualisasikan wayang kulit punakawan agar menjadi lebih menarik?

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Memberikan visualisasi karakter punakawan sesuai dalam game yang menarik bagi remaja.
2. Merancang elemen-elemen pada game punakawan agar punakawan dapat dikenal oleh remaja.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini;

1. Untuk remaja, semakin meningkatkan kecintaannya terhadap budaya Indonesia serta mampu mengenal dan mendalami punakawan sehingga mendapatkan pesan-pesan moral yang disampaikan karakter tersebut.
2. Untuk orangtua, memudahkan pengenalan kebudayaan lokal terhadap anak serta menambah referensi game yang mendidik.
3. Untuk masyarakat Indonesia, menjaga, melestarikan dan mengenalkan kebudayaan Indonesia bagi generasi muda agar kebudayaan wayang ini tidak punah dan tetap menjadi identitas negara Indonesia.

#### **1.7 Metode Perancangan**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini merupakan rangkaian yang berfokus pada game RPG. Dalam perancangan ini penulis memulai dari fenomena dan masalah yang terjadi dan berhubungan dengan topik perancangan.

##### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

## **1. Studi Literatur**

### **a. Literatur Pustaka**

Penulis mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku, karya ilmiah, jurnal ilmiah, dan sumber literatur lainnya yang dianggap berhubungan dengan topik perancangan dan data tersebut menjadi salah satu landasan teori dalam perancangan game punakawan.

### **b. Literatur Visual**

Data-data berbentuk visual yang berasal dari *artbook*, game dan animasi digunakan penulis sebagai acuan dalam perancangan unsur-unsur visual didalam game punakawan.

## **2. Observasi**

Dalam pengumpulan data dengan metode observasi, penulis mengamati langsung objek yang diteliti dipengkaryaan ini yaitu punakawan. Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan menyaksikan langsung pentas pewayangan, sehingga teori yang sudah didapatkan dalam studi pustaka dapat dibandingkan dengan keadaan dilapangan.

## **3. Kuesioner**

Pengumpulan data dengan menggunakan metode kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai target pengguna game punakawan, yaitu remaja. Kuesioner dilakukan dengan membagikan *link* yang berisi pertanyaan yang sudah disusun dengan tujuan mendapatkan gambaran umum mengenai cara pandang, selera, dan tanggapan remaja terhadap game dengan objek punakawan.

### **1.7.2 Analisis Data**

Menurut Soedarsono (1999), data yang diperoleh dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Yaitu penelitian yang mengharuskan seorang peneliti mengamati bahan penelitian dengan cermat serta menganalisisnya.

Data-data kualitatif itu perlu didekati dengan pendekatan yang cocok dengan/menurut kemauan peneliti dan salah satu sifat dari data kualitatif adalah bahwa data itu merupakan data yang memiliki kandungan yang kaya, multi-dimensional dan kompleks.

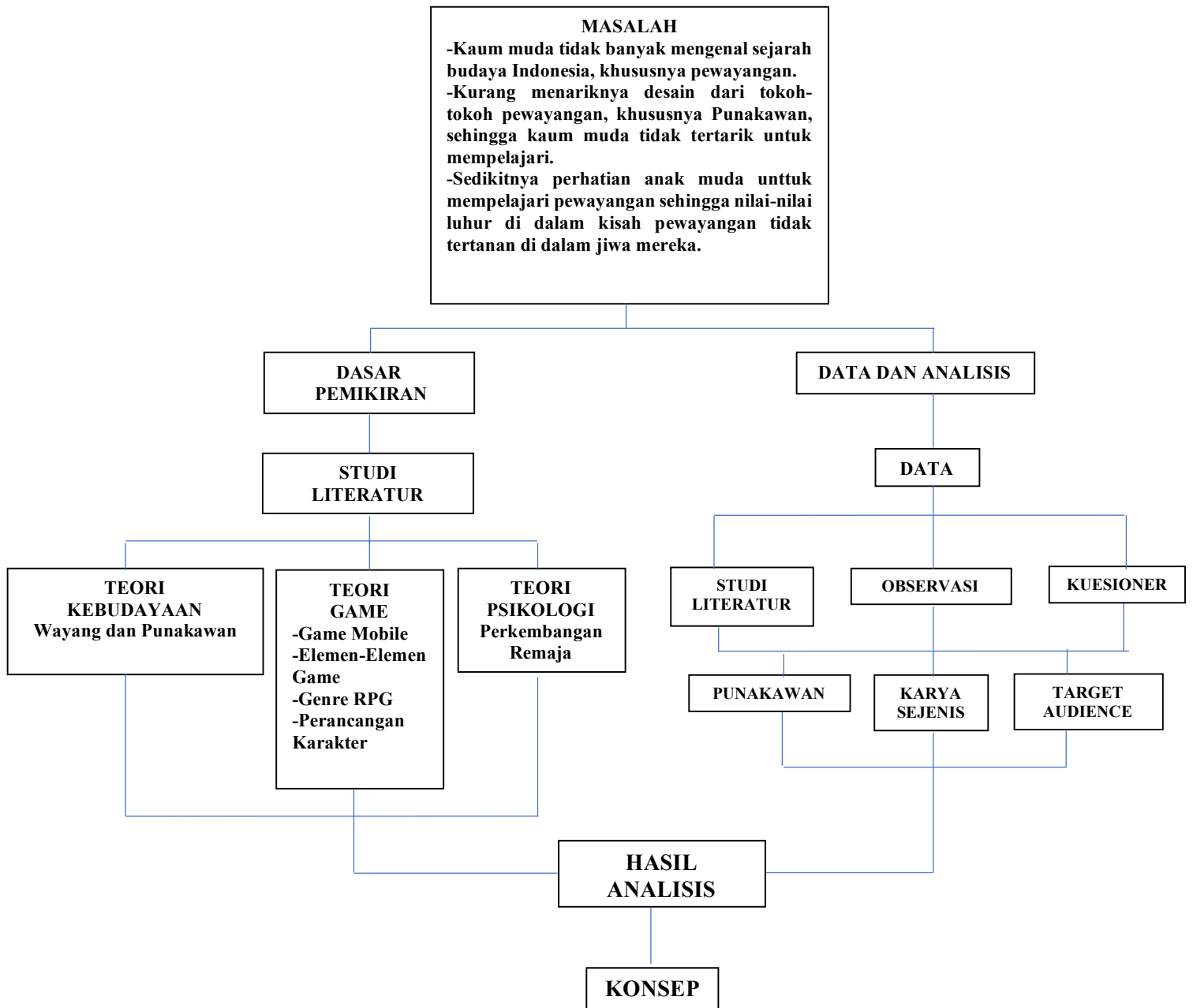
### **1.7.3 Sistematika Perancangan**

Pada tahap awal penulis menentukan topik perancangan. Setelah didapatkan topik perancangan, penulis menjabarkan rumusan masalah yang terdapat didalam topik

perancangan tersebut. Sehingga setelah didapatkan rumusan masalah yang tepat penulis dapat menentukan tujuan perancangan.

Untuk mencapai tujuan perancangan, penulis mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan. Hasil data tersebut akan dianalisis dan menjadi dasar dalam penyusunan konsep perancangan untuk membuat game punakawan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 – Kerangka Perancangan

(Sumber : Pribadi)



## **1.9 Pembabakan**

Dalam penyajian laporan penelitian tugas akhir ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PEMBAHASAN :**

Memberikan pendahuluan yang berisi Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah (berisi Apa, Bagaimana, Siapa, Tempat, dan Waktu), Rumusan masalah, Tujuan perancangan, Manfaat Perancangan, Metode perancangan (berisi Pengumpulan data, Analisis data, Sistematika Perancangan), Kerangka perancangan, Pembabakan.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN :**

Menjelaskan dasar pemikiran dan teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

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

Berisikan data-data berupa data objek, data pembanding karya sejenis, dan data pendukung seperti hasil observasi dan kuesioner serta analisis dari data-data tersebut yang disimpulkan kedalam hasil analisis.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN :**

Berisi konsep visual, sketsa, proses berpikir desain dan hasil perancangan.

### **BAB V PENUTUP :**

Berisi Kesimpulan dan Hasil dari proses penelitian dan proses perancangan.