

## **BAB. I**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Si Pitung, adalah tokoh seorang pahlawan Nusantara dari Betawi yang bernama Salihoen yang lahir pada tahun 1800-an abad 19. Menceritakan tentang perjuangan pemuda yang membela orang lemah dari kenistaan para Juragan tanah kejam yang bekerja kepada Belanda. Memang pada era itu penjajah tidak hanya Belanda, tetapi penindasan lebih sering dilakukan oleh para tuan tanah lokal yang serakah yang memanfaatkan posisinya yang bekerja pada Belanda. Panggilan Pitung adalah suatu sebutan yang diberikan masyarakat kepadanya yang didasari dari bahasa Sunda pitulung (penolong). Dilihat dari topik karakter Pitung ini berpotensi untuk memberikan sedikit gambaran tentang Rakyat Betawi pada zaman penjajahan Belanda, walaupun isi topik pada untuk karakter ini. Pada masa sekarang memiliki banyak versi dan lebih dikenal sebagai cerita rakyat. Dalam versi cerita rakyat, konten yang disampaikan dalam cerita memiliki perbedaan dalam situasi masalah yang terjadi, tetapi tetap memiliki konten dengan tujuan yang sama. Cerita yang disampaikan memiliki isi yang tergambar dengan jelas juga mudah untuk dipahami bagi setiap pembaca, karena setiap versi cerita yang tersedia, disampaikan dengan bahasa yang baku dan sederhana.

Dengan informasi sejarah yang masih ada. Tentu karakter Si Pitung memiliki kesempatan untuk diangkat kembali ceritanya agar masyarakat tidak melupakan tokoh perjuangan dari Nusantara ini dan bisa mengenal kehadiran dari karakter ini. Dilihat dari globalisasi, perkembangan media dan budaya asing yang sudah menyebar luas, dikhawatirkan jika Karakter Si Pitung tidak dipertahankan, maka karakter yang satu ini akan terlupakan. Sangat disayangkan jika karakter Si Pitung sampai hilang tertelan oleh zaman. walaupun untuk buku-buku yang menceritakan tentang tokoh masih ada, tapi sudah tidak terlihat lagi media yang masih memperkenalkan tokoh dari Nusantara ini, serta buku yang menceritakan tokoh ini juga rata-rata sudah memiliki tahun terbit yang lama, dan bisa ditemui di toko buku bekas. Pasti ada tindakan untuk menanggulangi permasalahan ini agar kejadian tersebut tidak sampai terjadi. Untuk itu diperlukan cara atau sarana yang sesuai untuk dapat mengenalkan tokoh ini kembali, dengan diberikan sentuhan modern agar dapat mengikuti perkembangan pada zaman sekarang.

Diketahui media video game memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak-anak. Berdasarkan dari pencarian data yang dilakukan oleh perancang "*bahwa 43 dari 57 anak dari smpn 6 Bandung gemar bermain video game*", dan hal ini menjadi kesempatan yang bagi perancang untuk menggunakan media video game sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi penulis. Khususnya dengan memfokuskan pada desain di bagian aset, atau bisa dikatakan desain setiap properti dalam perancangan *video game* yang di desain sesuai dengan gambaran yang bisa menggambarkan setidaknya bisa mendekati situasi pada masa itu, dan menjadi solusi utama dari permasalahan yang dihadapi. Juga diketahui "*bahwa 23 dari 57 anak dari smpn 6 Bandung menyukai desain Pixel art. Sedikit lebih banyak dibandingkan dengan anak yang menyukai desain painting, yaitu berupa 20 anak, serta 14 anak yang menyukai desain vector*", semakin memperjelas desain macam apa yang sesuai untuk anak remaja usia 12-15 tahun, khususnya dalam desain perancangan aset video game ini. Juga diketahui "*Sebanyak 55 dari 57 anak dari smpn 6 Bandung diketahui memiliki smartphone sebagai alat komunikasi sehari-hari mereka*". Membuat perangkat *mobile smartphone* menjadi perangkat yang tepat sebagai realisasi dari perancangan aset untuk *mobile game* khususnya *mobile android*.

Dari data penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *video game* khususnya *mobile game* untuk *android* ini dapat memberikan dampak positif terhadap anak Remaja berkisar umur 12-15. Diketahui media massa khususnya *smartphone* adalah media yang paling berkembang saat ini, khususnya dalam wilayah perkotaan. Menjadi salah satu media yang memiliki potensi untuk mengenalkan topik ini kepada masyarakat khususnya bagi anak remaja. Agar tokoh Pitung bisa diketahui dan dikenal dari zaman ke zaman. Dengan mengenalkan tokoh ini terhadap anak-anak zaman sekarang, tentang kisah dari kehadiran seorang karakter Si Pitung sang pahlawan dari Betawi dalam bentuk *mobile game android* yang bergenre *action* ini. Diharapkan Agar topik ini dapat memberikan inspirasi kepada setiap generasi muda dan generasi mendatang.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang permasalahan dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Tokoh perjuangan Si Pitung yang sudah mulai terlupakan bagi masyarakat modern.
2. Globalisasi mancanegara yang begitu kuat yang telah menurunkan minat generasi muda untuk mengenal tokoh Pitung.

## 1.3 Rumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat anak remaja umur 12-15 tahun tertarik dengan *mobile game android* Pitung?
2. Apakah anak muda jaman sekarang masih banyak yang mengenal tokoh Pitung?
3. Berapa persentase jumlah pelajar yang gemar bermain *mobile game* khususnya *mobile android*?

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah dari analisis topik ini agar masalah tidak meluas, untuk itu diberikan batasan ruang lingkup sebagai berikut:

### 1.4.1 Apa

Topik sejarah Si Pitung sebagai dasar ide dalam rancangan untuk media aset mobile game android.

### 1.4.2 Bagian Mana

Media Desain Komunikasi Visual sebagai sarana untuk pembelajaran topik sejarah tentang perjuangan Si Pitung.

### 1.4.3 Siapa

Anak-anak berumur sekitar usia 12-15 tahun

### 1.4.4 Tempat

Topik ini memiliki latar tempat pada lokasi di Jawa Timur wilayah Jakarta Barat di Desa Rawa Belong,

#### **1.4.5 Waktu**

Analisis topik ini dimulai pada pertengahan tahun 2015 dan mulai dilanjutkan kembali awal 25 Agustus 2016. Setting cerita berkisar tahun 1800-an.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari dilakukannya perancangan ini adalah sebagai pengenalan kepada anak-anak tentang kehadiran dari karakter pitung, dan lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Dapat mengenalkan karakter Si Pitung kepada remaja yang belum mengenal dari kehadiran tokoh ini
2. Dapat melestarikan keberadaan dari karakter Si Pitung agar selalu di kenang oleh masyarakat dan tidak terlupakan.
3. Bisa memberikan hiburan dan keseruan bagi para remaja yang memainkannya.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari dilakukannya perancangan ini yaitu dijelaskan sebagai berikut:

1. Membuat remaja menjadi lebih mengenal karakter Si Pitung.
2. Dapat memberi gambaran tentang keadaan Jakarta pada zaman penjajahan terhadap siapapun yang memainkan, khususnya para remaja.

### **1.7 Metode perancangan**

perancangan ini adalah gambaran struktur untuk tata cara pengumpulan data kedepannya, dan lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

#### **1.7.1 Cara pengumpulan Data**

Selanjutnya tata cara pengumpulan data dapat dilihat sebagai berikut:

##### **a. Metode Studi Literatur**

Dengan metode Studi Literatur atau dengan mencari informasi melalui bacaan dari buku dan catatan media internet yang penulis lakukan untuk mendapatkan informasi, Setelah Penulis mendapat informasi. Penulis melihat cukup banyak keseruan aksi-aksi dari sejarah Si Pitung, walupun masing-masing cerita memiliki versi yang bervariasi, tetapi tetapi memiliki maksud dan makna yang sama. Penulis berusaha mencari konten dari konflik dalam cerita-cerita Pitung yang

diolah kembali untuk menjadi suatu permainan video game berdasarkan dari cerita-cerita yang di dapat oleh penulis, tapi dengan diberi konten-konten tambahan dari penulis itu sendiri, agar cerita dan permainan dalam gameplay menjadi semakin menarik.

**b. Metode Wawancara**

Dengan metode wawancara, informasi yang didapatkan yaitu dengan melakukan wawancara atau bertanya seputar dari topik ini kepada pihak yang mengetahui dan memahami pembahasan dari topik ini.

**c. Metode Kuesioner**

Dengan metode kuesioner, penulis bisa mendapat informasi dengan melakukan kuis untuk menentukan hasil survei untuk mendukung analisis dari topik yang sedang dirancang.

### **1.7.2 Analisis Data**

**a. *Strength* (Kekuatan)**

Perancangan dari media *mobile game android* ini bisa dikatakan memiliki keunggulan dari segi cerita yang tidak begitu memiliki jalan cerita yang cukup berat dan mudah di mengerti, cocok untuk diikuti oleh anak-anak. Serta dapat juga menjadi wawasan lebih untuk anak-anak untuk mengetahui tokoh dari seorang pahlawan Betawi yang biasa dipanggil Pitung. Serta dengan media smartphone yang sudah menyebar dalam wilayah masyarakat luas, memudahkan topik ini untuk disebar.

**b. *Weakness* (Kelemahan)**

Analisis perancangan dari topik ini juga memiliki kelemahan, yaitu karena topik pembahasan dalam topik ini sudah lawas dan jarang diungkit kembali, menjadi sulit untuk mencari teori pendukung untuk mengembangkan topik ini, serta karena topik ini sudah tidak pernah diadaptasi kembali dalam bentuk media, khususnya dalam *mobile game android*. Diperlukan usaha lebih dalam pengembangan teori dari perancangan ini bisa mendekati maksud dan tujuan dari perancangan ini.

**c. *Opportunities (Peluang)***

Analisis perancangan dari topik ini cukup memiliki peluang untuk bisa diminati oleh konsumen, karena permainan video game ini berasal dari cerita rakyat yang cukup jarang untuk disaksikan kembali, yang kemudian tampil sebagai permainan membuatnya menjadi cocok untuk menarik rasa ingin tahu konsumen, terutama bagi anak-anak yang mungkin saja baru mendengar tentang tokoh yang satu ini. Serta karena sarana video game adalah sesuatu yang paling pas untuk menarik perhatian konsumen terutama anak-anak.

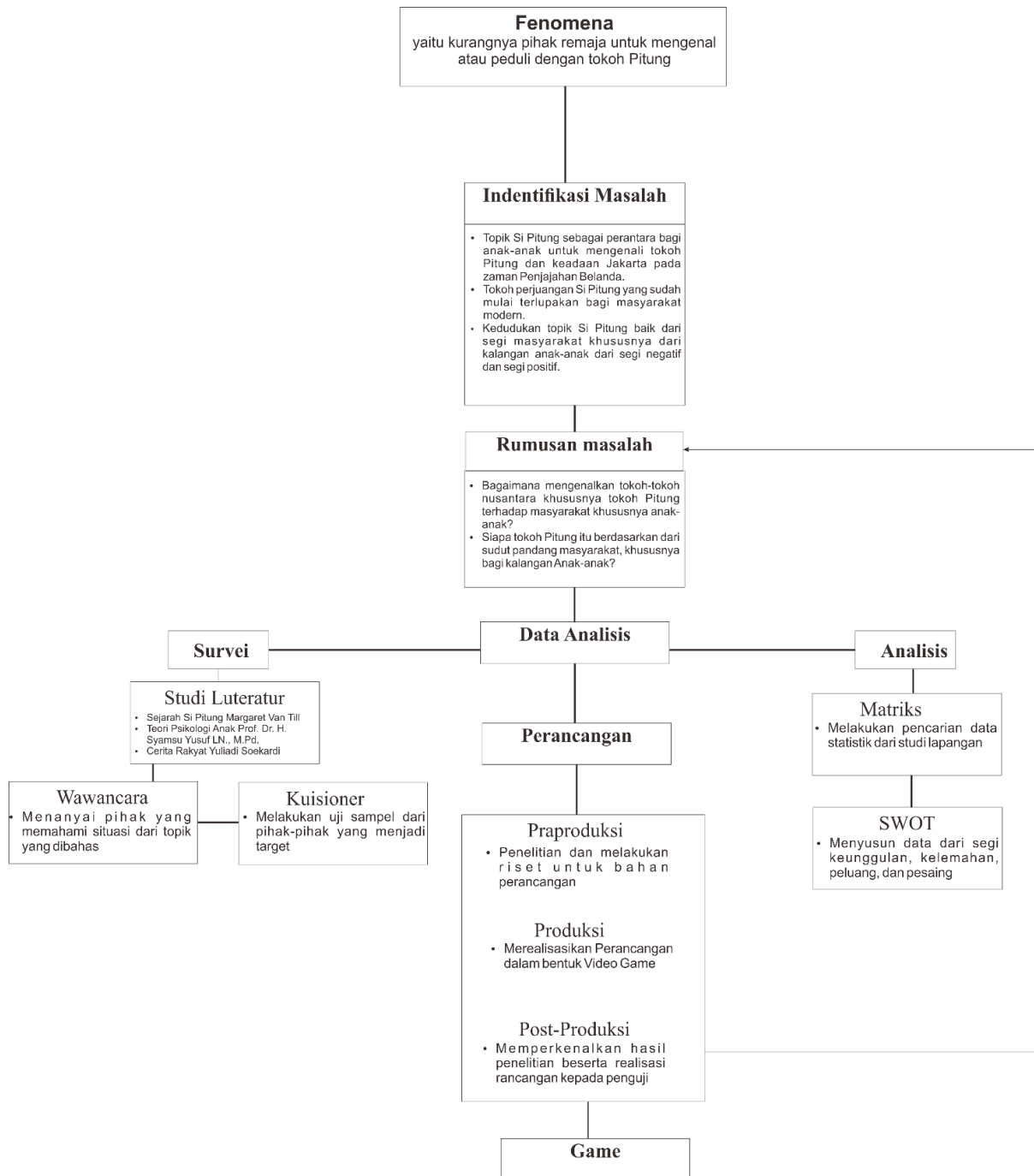
**d. *Threats (Ancaman)***

Ancaman dari analisis perancangan video game ini yaitu banyak pesaing yang memiliki rancangan dengan yang bisa direalisasikan dalam bentuk konten dan grafik permainan yang lebih baik, apalagi jika permainan tersebut sudah menggunakan kualitas gambar tiga dimensi dan memiliki animasi aksi yang lebih baik. Serta karena keterbatasan dalam ruang lingkup proses perancangan yang ditakutkan tidak sesuai harapan.

### **1.7.3 Sistematika Perancangan**

Dalam sistematika perancangan dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap post-produksi. Pra-produksi yaitu tahap di mana produk atau karya yg ingin diciptakan masih dalam bentuk konsep rancangan yang masih berupa tulisan atau ilustrasi. Untuk tahap produksi yaitu proses di mana perancangan sudah mencapai tahap prototipe dari suatu rancangan sampai produk atau karya tersebut selesai. Untuk tahap Post-produksi yaitu tahap di mana sudah dilakukannya promosi atau pengenalan terhadap audience dan sudah siap untuk memasuki dunia pemasaran.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1

Keterangan dari Kerangka Rancangan Game Si pitung

Sumber: Sumber Pribadi

## 1.9 Pembabakan

Laporan perancangan untuk analisis dari perancangan ini terdiri dari lima Bab dengan susunan penulisan sebagai berikut:

**a. BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang berisi fenomena dari topik yang diambil, rumusan masalah berisi masalah yang dihadapi, identifikasi masalah yang harus diselesaikan sesuai dengan topik, ruang lingkup dari bagaimana proses analisis perancangan berjalan, tujuan perancangan yang membahas tentang tujuan dari analisis rancangan, cara pengumpulan data dan analisis yaitu membahas tentang metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi Serta isi tentang analisis sesuai SWOT, kerangka perancangan membahas tentang skema atau bagan dari analisis topik yang akan dirancang, dan pembabakan dari analisis topik yang akan dirancang.

**b. BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dalam Bab dua ini menjelaskan tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan yang didasari dari topik perancangan.

**c. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Dalam Bab tiga ini yaitu membahas tentang data berdasarkan topik. Menjelaskan dari data institusi pemberi proyek, data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis yang pernah dilakukan dan penilaiannya, data hasil observasi, wawancara, kuisisioner, dll. Serta analisis data seperti matriks atau tabel, analisis SWOT, analisis sebab akibat, analisis perbandingan, atau cara yang lainnya untuk menghasilkan konsep perancangan. Yang dijelaskan berdasarkan topik yang diambil.

**d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Dalam Bab empat ini membahas konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep bisnis dan konsep marketing dari perancangan. Dengan hasil dari perancangan yang akan direalisasikan dalam bentuk trailer atau prototipe.

**e. BAB V PENUTUP**

Dalam Bab lima ini membahas kesimpulan dan saran dari perancangan yang dianalisis dan akan dibahas khusus pada saat sidang.