

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam suku bangsa. Seperti kebudayaan yang memiliki ciri khas masing-masing. Kebudayaan tersebut dibangun dengan jangka waktu yang tidak sebentar, dibangun melalui pemahaman dan pengalaman masyarakat seperti suku-suku yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah suku Sunda yang memiliki kekayaan berbagai macam warisan budaya seperti Bahasa, kesenian, pakaian, perkakas, arsitektur (rumah adat), dan lain sebagainya. Ada juga warisan yang berupa perilaku seperti sistem pemerintahan, tata letak desa, upacara adat, atau cara bercocok tanam. Peninggalan budaya tersebut dianggap sebagai identitas dari suku Sunda, tidak jarang pula masyarakat Sunda modern membangun identitas Sunda berdasarkan dari peninggalan-peninggalan tersebut yang sifatnya *tangible* atau terlihat.

Selain warisan budaya yang berupa artefak dan perilaku, leluhur orang Sunda juga mewariskan warisan yang berwujud gagasan atau falsafah, serta pandangan hidup yang dijadikan sebagai pegangan dalam menjalani kehidupan ini. Gagasan tersebut dapat diketahui dalam beberapa ungkapan, salah satu yang terkenal bagi orang Sunda adalah *Tekad, Ucap, dan Lampah (Tritangtu)* atau bisa dimaknai menjadi niat, ucapan, dan tindakan. Selain itu, orang Sunda terkenal dengan pameo *silih asah, silih asih, silih asuh* yang menjadi pegangan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Masih banyak lagi gagasan-gagasan yang telah diwariskan dan bersifat *intangibile* atau tidak terlihat secara fisik. Warisan inilah yang sebenarnya menjadi aspek dasar atau pondasi dari terciptanya identitas dari sebuah kebudayaan. Seperti yang di ungkapkan Jakob Sumardjo (2015: 5), “Identitas budaya tidak terletak pada benda-benda budaya itu sendiri, tetapi cara kerja, cara berpikir, cara membangun makna atas benda-benda

budaya, dari zaman ke zaman” Dengan begitu, kita dapat memahami bahwa identitas yang sejati ada didalam diri individu atau masyarakatnya yang berbentuk gagasan (*intangible*), kemudian terwujud dalam budaya berbentuk makna pada artefak atau perilaku tertentu (*tangible*).

Saat ini mungkin sebagian besar orang Sunda modern tengah menjalani kehidupan dengan berpucuk pada kebudayaan global yang bercampur-campur. Bahkan mungkin sudah berakar pula pada kebudayaan global tersebut. Peribahasa Sunda menyatakan bahwa kebawah kita harus punya akar dan ke atas kita punya pucuknya, jangan sebaliknya, yakni ke bawah tak punya akar, ke atas tak punya pucuk, alias terombang-ambing tanpa tujuan yang pasti. Jakob Sumardjo (2015: 5) mengungkapkan, “Dengan demikian jelas permasalahannya, bahwa kita, masyarakat urban ini, telah melupakan akar-akar budaya lokal kita, tidak seperti masyarakat perdesaan terpencil yang sengaja atau tidak sengaja tetap berpegang teguh pada pikukuh nenek moyangnya”. Mengingat arus budaya modern yang semakin hari semakin kuat, apakah kita akan menjadi masyarakat yang “berakar” dan “berpucuk” pada budaya modern, sambil tetap mengaku sebagai orang Sunda? atau akan berusaha melihat kebelakang dan mencari akar dari budaya Sunda sambil berpucuk pada budaya modern? sehingga menjadi orang Sunda modern yang tetap mengakar pada budaya Sunda.

*Game* sebagai salah satu produk desain, merupakan hiburan yang banyak digemari oleh masyarakat berbagai kalangan. Nilai jual dari *game* terletak pada cerita serta tampilan visual yang dimilikinya. Unsur-unsur yang membangun *game* seperti: karakter, lingkungan, *user interface*.

Berdasarkan beberapa unsur-unsur pembangun *game* seperti yang telah disebut di atas, karakter merupakan elemen visual yang paling penting. Karakter merupakan representasi dari pemain yang memainkan *game*. Maka dari itu melihat dari fenomena ini, perancang sebagai generasi muda ingin menyampaikan kepada generasi muda lainnya, khususnya generasi muda sunda, bahwa sebenarnya kita memiliki akar dan

filosofi yang kuat dengan merujuk pada Tritangtu Sunda, hal yang harus dijaga kelestariannya.

Berangkat dari fenomena ini perancang bermaksud untuk merancang sebuah media yang dapat menyampaikan informasi mengenai Tritangtu Sunda dengan harapan hal ini dapat menjadi salah satu wujud pelestarian budaya lokal. Berdasarkan kompetensi ini dan latar belakang pendidikan yang penulis miliki, perancang akan merancang visual karakter yang nantinya akan dikembangkan sebagai konten dalam *game*. Dan sebuah *artbook* sebagai media pendukung yang berisikan konsep visual karakter yang sudah dapat merepresentasikan Tritangtu Sunda didalamnya. Sehingga dapat diketahui oleh masyarakat luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

- Masih kurangnya informasi mengenai Tritangtu Sunda.
- Masyarakat urban saat ini terlalu berpucuk dengan budaya modern saat ini, sehingga lupa akan akar budayanya.
- Arus budaya modern yang semakin hari semakin kuat sehingga budaya semakin terlupakan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis merumuskan suatu permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana merancang visualisasi karakter untuk kebutuhan game Path of Identity yang dapat merepresentasikan Tritangtu Sunda?
2. Bagaimana karakter dapat di aplikasikan pada *cutscene* dan *in-game*?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Dalam karya Tugas Akhir ini, perancang akan memfokuskan diri pada perancangan desain karakter yang memiliki nilai-nilai Kesundaan Tritangtu dan selanjutnya akan dikembangkan sebagai salah satu konten dalam sebuah game. Berikut adalah ruang lingkup yang perancang batasi sebagai acuan dalam melakukan perancangan.

### **1.4.1 Apa**

Penulis akan melakukan perancangan berupa visual karakter dalam *game* Path of Identity yaitu satu karakter utama dan tujuh karakter pendukung untuk keperluan game. Menambahkan nilai-nilai tritangtu pada proses kreatif agar mampu mempresentasikan nilai kebudayaan sunda.

### **1.4.2 Siapa**

Perancangan karakter pada *game* Path of Identity ini dirancang dengan khalayak sasar yang tergolong sebagai *core gamer* dengan rentang 20 hingga 25 tahun.

### **1.4.3 Tempat**

Tempat pencarian data yaitu di perpustakaan, baik online maupun offline yang memiliki sumber data tentang kebudayaan sunda.

### **1.4.4 Kapan**

Waktu perancangan akan dilakukan pada kurun waktu bulan Februari 2018 sampai Agustus pada tahun 2018.

### **1.4.5 Kenapa**

Visual karakter dalam *game* menjadi bagian yang sangat penting dalam *game* itu sendiri. Selain sebagai *avatar* yang menjadi penghubung antara pemain dengan *game*, dan agar pemain menjadi tertarik untuk memainkan *game* tersebut, hingga mampu menjadi media yang dapat mempresentasikan unsur budaya Sunda, karena dari kebudayaan Sunda dapat mampu digunakan dalam perancangan visual karakter tersebut.

### **1.4.6 Bagian mana**

Perancangan karakter untuk kebutuhan *game* yang bagian dari peran *jobdesk* saya dengan meninjau berbagai aspek dan referensi saat perancangan. Agar karakter yang diciptakan mampu merepresentasikan nilai-nilai Tritangtu dan dapat sesuai dengan kebutuhan pada *game* Path of Identity.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan *visualisasi* karakter untuk kebutuhan *game* Path of Identity sebagai jembatan penghubung antara pemain dengan dunia *game*.
- b. Dapat mempresentasikan nilai-nilai Tritangtu Sunda.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Bagi penulis, tujuan khusus dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu menginformasikan ulang dan melestarikan aset budaya.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Telkom.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

- a. Penulis mendapatkan wawasan lebih ketika mencari data mengenai kebudayaan sunda untuk keperluan perancangan visual karakter.
- b. Memberi pengetahuan kepada pemain mengenai kebudayaan Sunda yang terdapat dalam *game* Path of Identity.
- c. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Telkom.

## **1.7 Metodologi Perancangan**

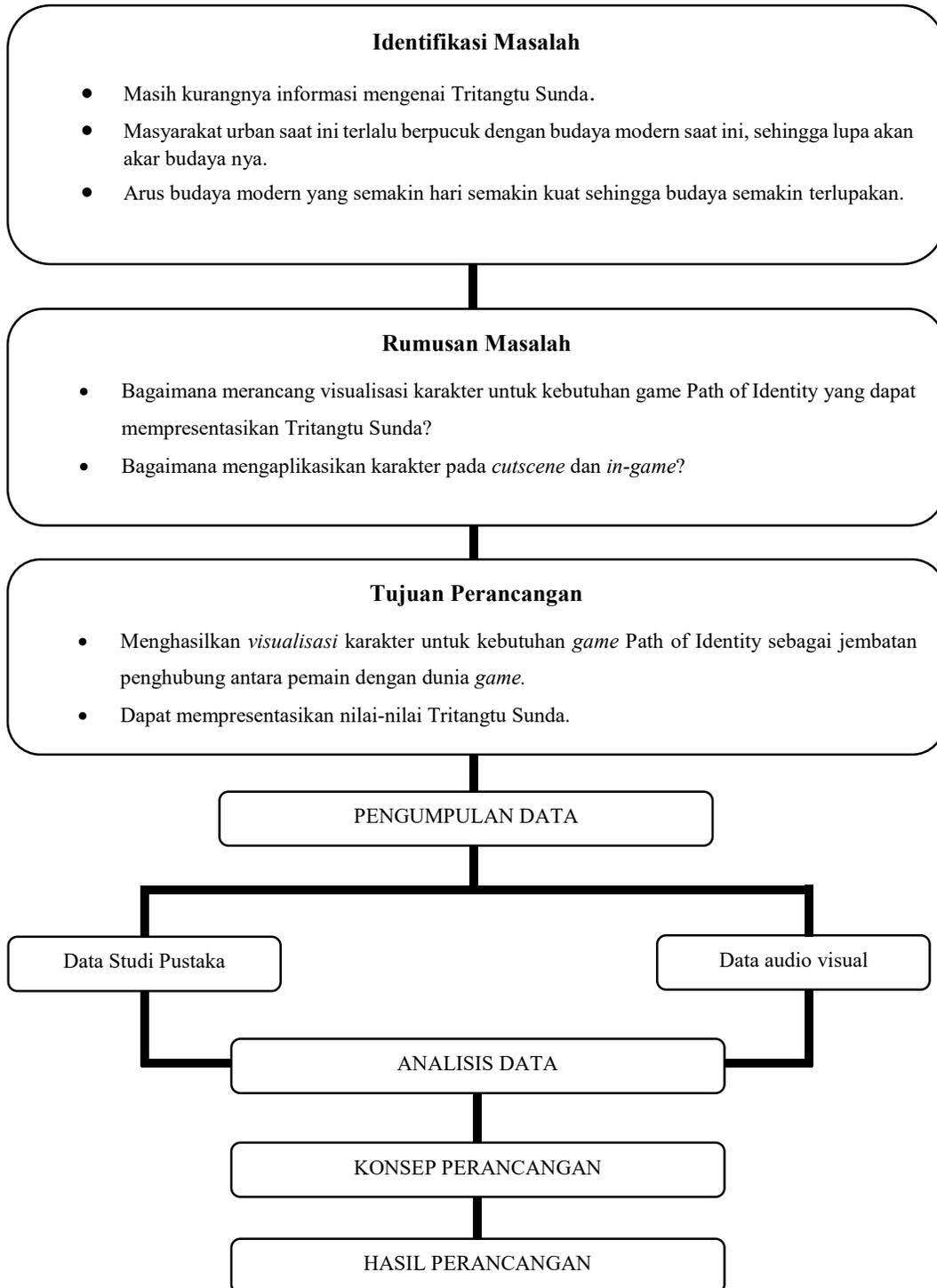
### **1.7.1 Studi Pustaka**

Studi kepustakaan digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam perancangan, perancang melakukan studi pustaka mengenai *Tritangtu* Sunda dari buku atau literature yang membahas hal tersebut. Yaitu pada buku karya Jakob Sumardjo yang memang membahas mengenai *Tritangtu* Sunda.

### **1.7.2 Materi Audio-Visual (Creswell, 2016: 255)**

Pengumpulan data dilakukan terhadap karya-karya sejenis untuk mendapatkan data dari aspek imaji yang dapat berupa visual, pipeline, isometric dan unsur lainnya yang dapat membangun visual karakter yang bersangkutan. Data tersebut akan dijadikan bahan referensi dalam perancangan.

### 1.7.3 Kerangka Perancangan



## **1.8 Pembabakan**

Penjelasan secara singkat mengenai pembahasan dalam tiap bab:

### **A. BAB I PENDAHULUAN**

Informasi umum seputar latar belakang, fenomena yang terjadi, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, metode analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### **B. BAB II LANDASAN TEORI**

Dasar pemikiran yang digunakan dalam perancangan ini, mengutip teori-teori dari hasil studi pustaka dalam buku teori para ahli. Teori yang digunakan menyangkut dengan teori kebudayaan, teori karakter, teori perancangan karakter, teori Tritangtu, teori desain komunikasi visual, teori isometric, teori cutscene, teori warna.

### **C. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Kumpulan data dan data karya sejenis yang berhubungan dengan dan membantu perancangan.

### **D. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Hasil dari Analisa data yang kemudian menjadi proses konsep perancangan hingga hasil jadi perancangan.

### **E. BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dalam perancangan.