

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam bahasa Indonesia kata Pramuka merupakan sebuah singkatan dari kata *Praja Muda Karana*, yang artinya *memiliki jiwa muda yang suka berkarya*. Kegiatan Pramuka merupakan sebuah kegiatan pendidikan non-formal di luar lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga, biasanya dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik, menyenangkan, menantang, keratif, dan inovatif, sesuai dengan prinsip dasar dan metode kepramukaan. Kegiatan pramuka menjadi salah satu media yang berperan dalam mengembangkan pendidikan karakter, karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan yang bisa mengembangkan karakter seseorang. Pramuka juga dianggap sebagai satu di antara sarana yang efektif untuk menanamkan jiwa nasionalisme dan cinta kepada Pancasila. Menurut Irjen Pol Anton Charliyan dalam Tribun Jabar, kegiatan pramuka harus dikembangkan lebih baik, karena bila negara sedang mengkhawatirkan Pancasila, maka satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui organisasi Pramuka. Diharapkan, segala aktivitas dan kegiatan yang dilakukan dapat membentuk pribadi yang bertakwa, terampil serta berani, khususnya bagi generasi muda.

Salah satu kegiatan yang menjadi ciri khas utama dari kegiatan kepramukaan adalah berkemah. Berkemah atau Perkemahan adalah salah satu kegiatan kepramukaan yang dilaksanakan dengan cara menetap di alam terbuka dalam kurun waktu tertentu. Kegiatan ini merupakan salah satu media pertemuan untuk Pramuka. Tujuan dilaksanakannya perkemahan adalah untuk memberikan kesadaran akan pentingnya hubungan saling ketergantungan antara unsur-unsur alam serta keinginan untuk melestarikannya, membentuk pesatuan dan persaudaraan antara anggota pramuka yang terbentuk dari kerja sama dan rasa saling peduli, menemukan kembali cara yang menyenangkan dalam kesederhanaan, serta menjadi sebuah wadah untuk mengembangkan kemampuan diri dan keterampilan dalam menghadapi tantangan yang akan dihadapi. Perkemahan banyak jenisnya, beberapa diantaranya jika ditinjau dari

tujuannya ada Kemah Jambore, Kemah Bakti, Kemah Rekreasi, Kemah Lomba, dan masih banyak lagi. Kegiatan berkemah juga bisa menjadi solusi untuk beristirahat dari ramainya perkotaan.

Namun seiring berkembangnya zaman, pramuka kini kurang diminati. Salah satu faktor yang menjadi masalah utama penurunan minat kegiatan pramuka adalah munculnya modernitas, pramuka dianggap sebagai kegiatan yang kuno dan ketinggalan zaman. Gerakan pramuka yang selama ini menempel pada pendidikan formal mulai dari SD hingga SMA terlihat terlalu menekan kepada pemahaman akademis dan kurang menyenangkan, sehingga alasan malas dan keterpaksaan untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pramuka, sudah menjadi rahasia umum. Generasi muda saat ini sudah tergiur akan kemudahan dan kepraktisan, segala sesuatu yang dilakukan tergantung pada teknologi. Selain itu, tanggapan dari Yeremias T. Keban, FISIPOL-UGM, menyatakan dalam materi diskusinya: *Peluang dan Tantangan Pengembangan Pramuka di Perguruan Tinggi*, “Di tingkat SLTA, SLTP dan SD nampak semakin luntur semangat menjalankan gerakan pramuka, bahkan terkesan sekedar menjalankan ketentuan kurikulum pendidikan”. Pramuka yang dilakukan di sekolah-sekolah saat ini, hanya menjadi sebuah formalitas,

Pramuka sering dilekatkan dengan citra kuno dan tidak menarik. Padahal pramuka banyak mengandung kegiatan asik yang juga bermanfaat, pemikiran tersebut dapat timbul karena kurangnya kepekaan dan pengetahuan akan makna dari gerakan tersebut. Tugas untuk menjaga pramuka supaya tetap hidup sebenarnya ada di tangan para pemuda generasi saat ini. “Generasi Milenial memiliki cara berfikir yang jauh berbeda dengan generasi sebelumnya, mereka adalah generasi adaptif dengan kemajuan teknologi, generasi yang sangat kreatif juga inovatif. Gerakan pramuka harus diupayakan dengan cara-cara yang dekat dengan generasi milenial untuk menanamkan rasa bangga dan cinta tanah air didalam diri setiap anggota gerakan pramuka”. (Antara, Agregasi. 2017. *Hari Pramuka ke-56, Jokowi: Gerakan Pramuka Harus Punya Terobosan*. <https://news.okezone.com/read/2017/08/14/65/1755466/hari-pramuka-ke-56-jokowi-gerakan-pramuka-harus-punya-terobosan>, diakses tanggal 15 September 2017.)

Hal ini merupakan sebuah tantangan yang dihadapi pramuka saat ini. Pramuka mulai merencanakan strategi revitalisasi, yang salah satunya adalah melakukan *rebranding*. Dengan *rebranding*, diharapkan dapat terbentuk wajah baru yang lebih muda dan segar sehingga membuat pramuka lebih menarik. Adhyaksa Dault (Mantan Ketua Kwarnas Pramuka) berpendapat bahwa *Rebranding* dapat membantu kegiatan pramuka agar dapat diterima generasi 2000-an yang terbiasa di dunia maya. Akan dibentuk sebuah gambaran bahwa pramuka itu adalah kegiatan yang asik, senang, riang, dan gembira, sehingga perasaan terpaksa untuk mengikuti pramuka sedikit demi sedikit dapat berubah menjadi rasa senang dan bangga. Semua keterampilan dasar dan materi yang diajarkan pramuka seperti mempelajari sandi, tali-temali, pengetahuan umum, hingga kemampuan untuk bertahan di alam bebas harus tetap dipertahankan, namun dikemas dengan lebih menarik mengikuti perkembangan zaman. (Nurfuadah, Rifa Nadia, 2015, *Stengah Abad, saatnya pramuka Berubah*. <https://news.okezone.com/read/2015/08/14/65/1196389/setengah-abad-saatnya-pramuka-berubah>, diakses tanggal 15 September 2017.)

Meneruskan solusi masalah diatas, penulis ingin ikut berkontribusi dalam usaha *rebranding* kegiatan kepramukaan, yaitu dengan membuat *Art Game* yang bertemakan kegiatan kepramukaan. Kegiatan pramuka akan ditampilkan menjadi fitur *game* yang dikemas visualnya secara asik dengan genre *Adventure*. Penggunaan *platform mobile* mampu menghadirkan suasana yang unik dan menarik dalam keterbatasan layar. Peranan rancangan visual dalam sebuah *game* menjadi salah satu elemen daya tarik yang menentukan menarik tidaknya suatu *game*. Visual sebagai elemen penting yang membentuk kesan pertama pengguna tentu menjadi suatu hal yang diutamakan. Diharapkan, gambaran kegiatan pramuka yang terbentuk akan sangat mengasikan, menantang, serta menghibur, sehingga tujuan penulis untuk ikut berkontribusi dalam *rebranding* pramuka bisa tercapai, yaitu menambah minat para generasi muda saat ini untuk kembali ikut serta dalam kegiatan kepramukaan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan acuan penelitian dalam keperluan perancangan, masalah-masalah tersebut adalah:

- Kurangnya minat generasi saat ini akan kegiatan kepramukaan.
- Kegiatan pramuka hanya dianggap sebagai formalitas.
- Para pelajar mengikuti pramuka dengan keterpaksaan.
- Kekurangpahaman generasi muda tentang nilai dan tujuan yang terkandung dalam kegiatan pramuka.
- Kegiatan pramuka dikatakan sudah kuno, tidak berkembang dan ketinggalan jaman.
- Kegiatan pramuka teralihkan oleh kegiatan lain yang lebih menarik.
- Kegiatan pramuka harus dibawakan dengan kemasan baru.
- Pramuka membutuhkan pembaruan untuk dapat diterima generasi saat ini.
- *Art* dalam *video game* menjadi daya tarik.

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Apa

Penulis akan ikut berkontribusi dalam program *rebranding* pramuka dengan cara membuat *art game* yang bertemakan pramuka sebagai upaya membentuk tampilan yang menarik dan mengasikan untuk menumbuhkan minat pelajar terhadap kegiatan pramuka.

1.3.2. Siapa

Target *audience* yang dituju adalah para pelajar SMP dengan rentang usia 13 sampai 16 tahun dalam ruang lingkup sekolahan di Kota Bandung.

1.3.3. Bagian Mana

Dalam Proses pembuatannya, Penulis berperan sebagai *game artist*, yang meliputi perancangan dan pembuatan aset visual karakter dan *environment*.

1.3.4. Tempat

Tempat yang penulis tuju sebagai lokasi pengumpulan data adalah tempat-tempat yang menjadi tempat kegiatan perkemahan pramuka, seperti pegunungan, hutan, dan bukit, lokasi tersebut dituju untuk pengamatan tentang aset yang diperlukan dan akan dibuat nantinya.

1.3.5. Waktu

Aset *Environment* dibuat dalam empat versi berdasarkan pembagian hari, terdapat *environment* versi pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari.

1.4. Rumusan Masalah

- Bagaimana kegiatan pramuka penggalang yang ditampilkan sebagai fitur *game* bergenre *adventure*?
- Bagaimana *game art* yang mendukung *gameplay game mobile side scrolling* bergenre *adventure* dengan materi kegiatan pramuka sebagai fiturnya, sehingga mampu membuat permainan serta materi didalamnya dapat dinikmati dan diterima *target audience*?

1.5. Tujuan Perancangan

- Mengetahui kegiatan pramuka penggalang yang ditampilkan sebagai fitur *game* bergenre *adventure*.
- Menghasilkan *game art* yang mendukung *gameplay game mobile side scrolling* bergenre *adventure* dengan materi kegiatan pramuka sebagai fiturnya, sehingga mampu membuat permainan serta materi didalamnya dapat dinikmati dan diterima *target audience*.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Metode Studi Lapangan

Kegiatan pramuka yang pada dasarnya menggunakan metode kegiatan lapangan tentu membutuhkan studi lapangan sebagai salah satu metode utama untuk mendapatkan data primer. Dengan dilakukannya pengamatan secara langsung dalam proses pengumpulan data, metode lapangan menyediakan informasi yang signifikan juga lengkap. Metode ini dapat digunakan dalam semua bidang ilmu, baik ilmu kealaman, sosial humaniora, maupun kegiatan edukasi, sebab objek yang dituju pada dasarnya sudah tersedia di lapangan.

Pada dasarnya data lapangan sama seperti memindahkan lokasi penelitian, sebagai bentuk miniatur, ke atas meja peneliti. Dalam ilmu kealaman, pada umumnya objek dipindahkan, diisolasi dari kondisi alamiahnya. Oleh karena itu, hasil analisisnya dapat digeneralisasikan. (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 189-190).

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk melihat kondisi serta suasana dari sebuah lokasi. Selanjutnya data studi yang didapatkan akan digunakan sebagai referensi serta pendukung pembuatan karya, khususnya bagian aset properti dan *environment*.

B. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah sebuah teknik mendapatkan data kuantitatif maupun kualitatif, baik sosial maupun humaniora. Teknik observasi menjadi teknik utama dalam penelitian etnografi. Observasi juga dapat menyajikan sudut pandang menyeluruh mengenai kehidupan sosial tertentu.

Dalam penggunaan teknik observasi, penulis melakukan pengamatan dengan pengamatan bebas, yang dimana penulis tidak terlibat langsung dengan kegiatan yang dituju dan hanya menjadi

pengamat saja (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 217-219). Pengamatan yang dilakukan juga tidak terstruktur, segala sesuatu yang dianggap sebagai data kebutuhan akan disimpan untuk selanjutnya ditelaah lebih lanjut. Segala data yang didapatkan akan dijadikan sebagai data utama juga penunjang.

C. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan menggunakan materi yang terdapat dalam media cetak seperti buku, skripsi, jurnal, serta karya ilmiah. Sumber dari data pustaka dapat ditemukan di tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian. Penggunaan metode pustaka dengan metode lapangan semata-mata didasarkan atas dominasinya masing-masing. Studi pustaka dalam proses perancangan *game* ini berfungsi sebagai objek primer sekaligus objek sekunder (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 196-199).

Metode studi pustaka mendukung dari segi materi edukasi serta panduan tentang tema yang diangkat, yaitu pramuka, namun penelitian tetap didominasi oleh metode lapangan. Salah satu buku yang penulis gunakan untuk dijadikan studi pustaka adalah Buku Panduan Lengkap Gerakan Pramuka yang diterbitkan oleh Pustaka Agung Harapan, serta Buku Saku Pramuka sebagai acuan kegiatan kepramukaan.

D. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara berhadapan langsung dengan narasumber dan melakukan tanya jawab seputar topik yang dituju

Terdapat dua jenis teknik wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur, untuk mendapatkan data berdasarkan tujuan kualitatif, peneliti menggunakan teknik wawancara tak terstruktur, informasi diperoleh dari kata-kata

sendiri dan dengan sendirinya merupakan subjektivitas informan (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 222-225).

Informan yang akan dituju diantaranya adalah para pelaku kegiatan pramuka dan khalayak sasaran dari game ini, siswa-siswi SMP di Kota Bandung.

E. Kuisisioner

Metode pengumpulan data dengan cara membuat sebuah kumpulan pertanyaan, yang nantinya suatu kelompok orang atau komunitas tertentu diminta untuk mengisi, dari data jawaban yang didapatkan akan ditarik kesimpulan. (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 238-239).

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data Kuisisioner untuk mendapatkan data kuantitatif, dengan pertanyaan yang didasari oleh masalah dan fenomena yang sedang terjadi, bertujuan untuk mendapatkan data pendukung dan pertimbangan perancangan karya.

1.6.2. Metode Analisis Data

Dalam metode menganalisis data kebutuhan visual, penulis menggunakan metode campuran/*mix method*, yaitu dalam pengumpulan datanya, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, namun dianalisis menggunakan metode kualitatif, sehingga data yang dihasilkan adalah data kualitatif.

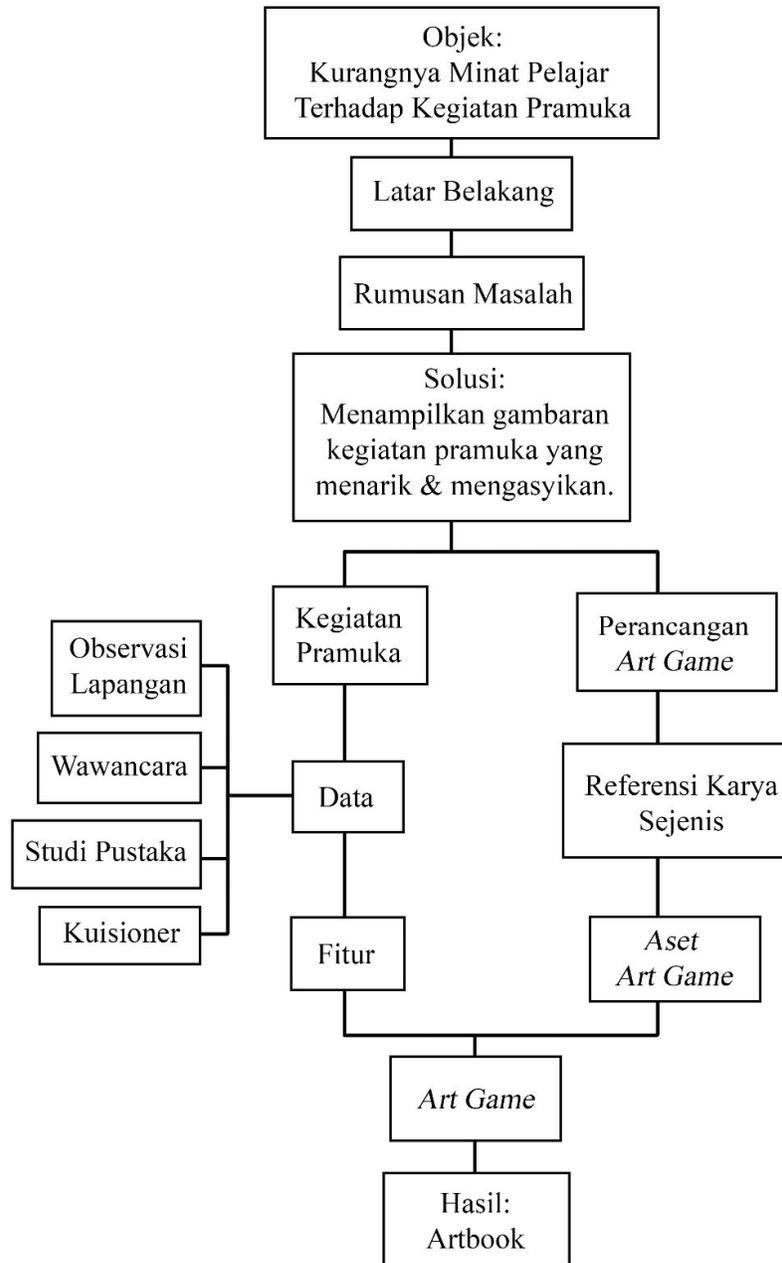
Data kualitatif dan kuantitatif dapat disatukan menjadi satu data besar yang bisa digunakan untuk saling mendukung dan memperkuat satu sama lain (Creswell Plano Clark, 2007). Jika tidak, kombinasi kedua metode tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang luas dan fleksibel. Strategi metode campuran yang digunakan penulis adalah metode campuran sekuensial (bertahap) dan metode campuran konkuren (satu waktu).

Metode campuran sekuensial/bertahap merupakan metode dimana peneliti menggabungkan atau memperluas penemuannya yang

diperoleh dari satu metode dengan penemuannya dengan metode lain. Penelitian dapat dimulai dari metode kuantitatif terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan metode kualitatif, melakukan eksplorasi dan pendalaman lebih lanjut dari sebuah kasus.

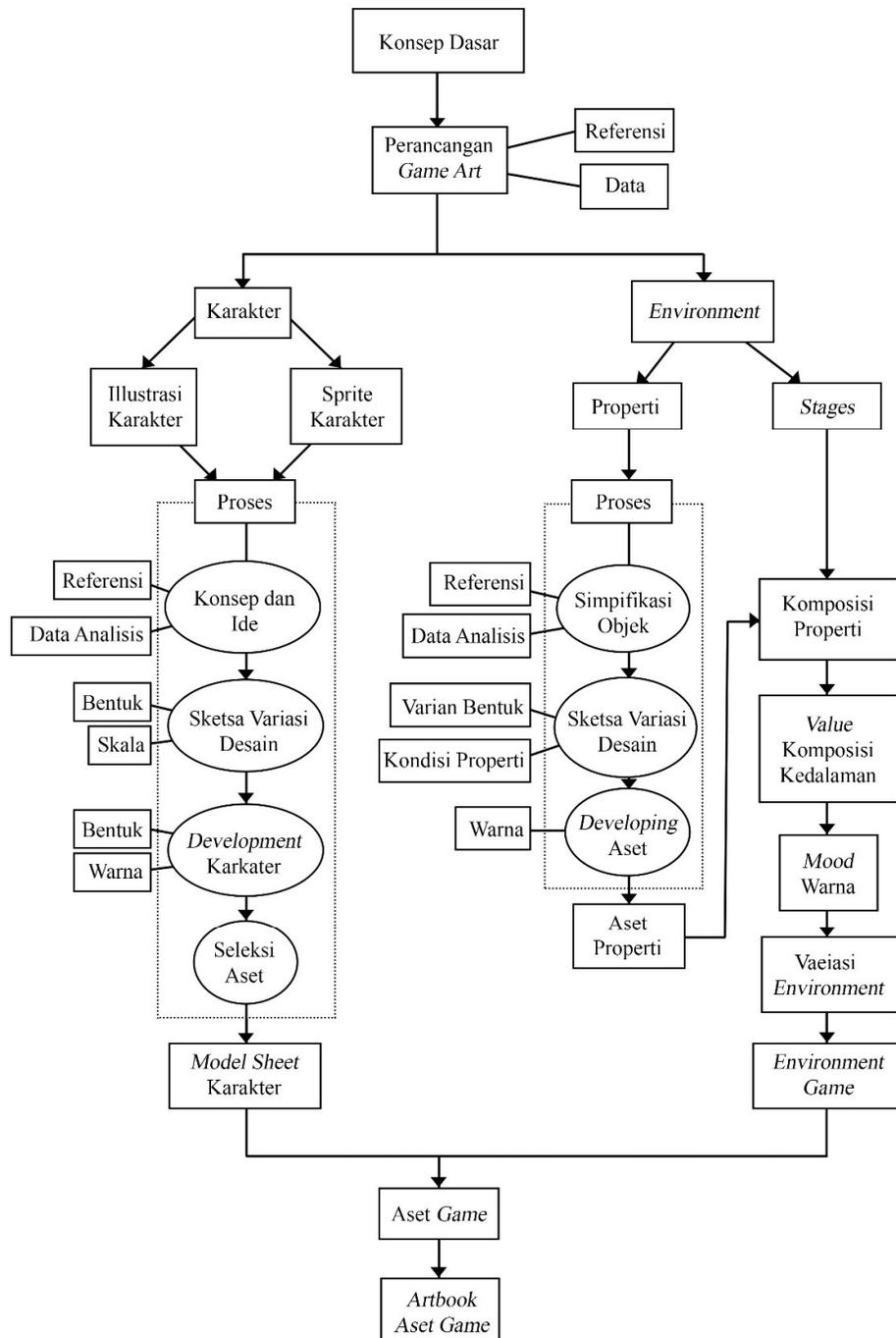
Metode campuran konkruen/satu waktu merupakan sebuah metode campuran dimana penulis mempertemukan dan menyatukan data kuantitatif dan kualitatif. Peneliti mengumpulkan dua jenis data tersebut pada satu waktu, kemudian menggabungkannya menjadi satu informasi dalam interpretasi hasil keseluruhan (John W. Creswell: 22-23). Intinya dalam pengumpulan data dan penelitian, metode pengumpulan yang digunakan adalah metode kuantitatif dan kualitatif, sedangkan dalam analisis datanya, menggunakan mix method, atau analisis campuran, sehingga data hasil yang didapat adalah data kualitatif.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1. Bagan Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8. Sistematika Pembuatan Aset



Bagan 2. Bagan Sistematika pembuatan Aset
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.9. Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diangkat yaitu Pramuka, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan kerangka dalam perancangan *game* bertemakan Pramuka.

BAB II. LANDASAN TEORI

Merupakan penjabaran landasan pemikiran juga teori yang menjadi dasar penelitian. Seperti teori tentang elemen visual bentuk dan warna, teori mengenai karakter, termasuk didalamnya; proporsi, skala, serta bentuk, serta teori tentang *environment*, mencakup; *setting*, *background*, dan pencahayaan.

BAB III. DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan uraian data objek dari hasil survei yang telah didapatkan, mencakup data serta analisis dari observasi lapangan secara langsung, data kuisisioner khalayak sasaran, wawancara, dan data analisis karya sejenis yang menjadi referensi untuk perancangan karya.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan uraian konsep karya yang akan perancang buat, mulai dari Ide besar, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, konsep visual, dan hasil dari perancangan itu sendiri.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan penjabaran perancangan *game art* secara menyeluruh dan singkat serta saran.