

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan berbagai macam suku dan budaya, dengan segala cerita rakyat, kisah legenda serta mitos dari setiap masing-masing daerahnya. Hal tersebut adalah suatu identitas khas Indonesia, Cerita rakyat yang di turunkan secara turun temurun oleh nenek moyang kita adalah warisan yang kaya akan nilai moral. Sejatinya, banyak kisah dan filosofi yang dapat diangkat kembali dengan memberikan dampak positif tentang perjuangan, sifat teladan & pengetahuan kepada generasi muda. Seperti salah satu kisah mengenai “Mundinglaya Di Kusumah” karya Ajip Rosidi dimana isi dari novel tersebut mengangkat sejarah budaya Sunda berdasarkan cerita rakyat dari masyarakat Sunda melalui kisah Mundinglaya Di Kusumah.

Dari segi cerita, tokoh utama dapat menggambarkan perjuangan yang dilakukan oleh generasi muda pada masa kini, dimana segala sesuatu harus didapatkan dengan usaha maksimal serta keinginan yang kuat. Seperti contoh ketika Pangeran Mundinglaya Di Kusumah diperintahkan untuk mengambil sebuah Layangan Salaka Domas untuk kedamaian negerinya. Tentu saja dalam melakukan perjalanan tersebut banyak sekali rintangan yang menghadang Pangeran Mundinglaya Di Kusumah, namun ia mampu membuktikan bahwa ia bisa menyelesaikan rintangan tersebut dengan berpegang kepada keteguhan hati serta kerendahan hati dalam menghadapi setiap rintangan.

Namun seiring berkembangnya zaman, cerita rakyat kurang diminati oleh para generasi muda, cerita rakyat sedikit demi sedikit terlupakan diakibatkan munculnya modernitas dan globalisasi. Budaya dari luar yang masuk membuat para generasi muda lebih memilih hal yang berasal dari ke barat-baratan dibandingkan dengan kebudayaan Indonesia. Begitu juga dengan cerita rakyat, akibat masuknya budaya barat para generasi muda lebih tertarik untuk membaca dan mengetahui tentang cerita yang berasal dari budaya barat dibandingkan dengan cerita yang berasal dari Indonesia yang kebudayaannya masih kental.

Dari fenomena diatas, saya akan fokus pada pembuatan *side-scrolling background game*. Visi dari saya, yaitu dengan mengangkat kembali perjalanan dari Mundinglaya Di Kusumah dalam *environment* yang dilaluinya menjadi *side-scrolling background game*. Di dalam cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah terdapat berbagai macam *environment* yang dilalui saat Mundinglaya menjelajah untuk mencapai misi terakhirnya yaitu mendapatkan Layangan Salaka Domas meliputi Pulau Putri, Gunung Jonggrang Kalapitung dan Langit Luar. Dengan *environment* di dalam cerita rakyat dijadikan *visual side-scrolling background game* diharapkan masyarakat Indonesia khususnya di kalangan remaja dan anak-anak dapat mengetahui bahwa masih banyak cerita rakyat dari Indonesia yang juga menarik untuk diminati. Selain itu juga ingin menanamkan kesan bahwa suatu hal yang berlatarkan sejarah ternyata dapat menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam. Lalu dengan 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.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas ditemukan beberapa identifikasi masalah, sebagai berikut:

- Cerita rakyat telah tergantikan dengan cerita yang berasal dari budaya barat.
- Kurangnya *background game* dengan bertemakan fantasi dengan mengambil nilai budaya sunda.

## **1.3. Ruang Lingkup**

### **1.3.1. Apa**

Perancangan *side-scrolling background* mengadopsi beberapa *environment* dalam cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah yang memiliki nuansa ke-Sundaan dari segi alam dan bangunannya dan juga menambahkan beberapa *background* baru namun masih berada di

kawasan Jawa Barat dengan pengayaan kartun, dan juga bertemakan fantasi.

### **1.3.2. Siapa**

Pengayaan dan pembawaan *background* dalam *game* ditargetkan untuk anak-anak dan remaja sebagai *target audience* utama, namun tidak menutup kemungkinan juga untuk dapat dimainkan oleh semua umur dan semua kalangan.

### **1.3.3. Bagian Mana**

Saya bertanggung jawab pada bagian *background* dalam bentuk *side-scrolling* 2D dengan penampilan khas nuansa ke-sundaan.

### **1.3.4. Dimana**

Perancangan *side-scrolling background* mengambil referensi dari beberapa tempat yang ada dalam novel yaitu Pulau Putri, Gunung Jonggrang Kalapitung dan Langit Luar dan juga dengan menambahkan *background* baru yaitu wilayah dalam laut. Referensi bangunan arsitektur, flora dan fauna sebagian besar mengambil dari daerah Jawa Barat dan Indonesia.

### **1.3.5. Kapan**

*Background* dalam *game* berlatar pada masa lampau dan mengambil referensi arsitektur, flora dan fauna dari daerah Jawa Barat.

## **1.4. Rumusan Masalah**

- Bagaimana mengetahui *setting* dari novel Mundinglaya Di Kusumah dan aset-aset seperti flora, fauna, jenis arsitektur dan arca-arca yang dapat merepresentasikan budaya sunda untuk dapat digunakan dalam *game* yang berjudul Astramaya Di Kanaya?
- Bagaimana merancang sebuah *side-scrolling background* yang bertema fantasi untuk digunakan kedalam *game* berjudul Astramaya Di Kanaya yang cukup mewakili nuansa ke-sundaan?

## **1.5. Tujuan Perancangan & Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Tujuan Perancangan**

- Mengetahui *setting* dari novel Mundinglaya Di Kusumah serta aset-aset seperti flora, fauna, jenis arsitektur dan arca-arca yang dapat merepresentasikan budaya sunda untuk dapat digunakan dalam *game* yang berjudul Astramaya Di Kanaya.
- Dapat menampilkan *side-scrolling background* dengan tema fantasi untuk digunakan kedalam *game* berjudul Astramaya Di Kanaya yang cukup mewakili nuansa ke-sundaan.

### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

- Manfaat Teoritis, secara teoritis hasil perancangan dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh dan referensi untuk jurusan Desain Komunikasi Visual Multimedia pada bidang animasi dan *game* dalam penggunaan *background game* sebagai sebuah media untuk penyampaian pesan yang efektif untuk khalayak sasaran khususnya kalangan generasi muda
- Manfaat Praktis, secara praktis hasil perancangan dan penelitian ini dapat memperlihatkan background yang bertema fantasi dengan nuansa ke-sundaan. Dan juga dapat menarik perhatian khalayak sasaran khususnya generasi muda agar lebih tertarik dengan sejarah Indonesia mencakup cerita rakyatnya khususnya dari daerah Jawa Barat.

## **1.6. Metodologi Perancangan**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1. Teknik Observasi**

Menurut Nyoman Khuta Ratna (2010: 217-219) teknik observasi adalah salah satu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data secara kualitatif atau kuantitatif dan yang terpenting dalam menggunakan teknik observasi adalah adanya observer yaitu pengamat dan objek yang diamati oleh observer yang disebut informan.

Pengamatan yang dilakukan melalui teknik observasi adalah dengan pengamatan bebas, sehingga penulis tidak perlu terlibat langsung dalam kejadian, sehingga apa yang pengamat lihat bisa dijadikan data dan diteliti lebih lanjut.

Observasi yang dilakukan perancang untuk mendapatkan data adalah dengan mengunjungi Museum Sri Baduga untuk mendapatkan informasi flora dan fauna apa sajakah yang hidup di Jawa Barat dan bagaimana bentuk arca-arca peninggalan khas Sunda, bagaimana bentuk dari arsitekturnya yang tradisional berikut juga dengan barang-barang tradisional Sunda lainnya yang berada disana.

#### **1.6.1.2. Studi Pustaka**

Menurut Nyoman Khuta Ratna (2010:196-200) studi pustaka adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui tempat-tempat yang bisa diteliti atau terdapat hasil penelitian di dalamnya contoh perpustakaan. Selain itu, bisa terdapat juga penelitian yang di dominasi oleh pengumpulan data non lapangan.

Cara melakukan studi pustaka adalah dengan menganalisis sebuah buku untuk mendapatkan informasi mengenai data, sehingga pengamat tidak perlu melakukan wawancara,

observasi dan membuat daftar pertanyaan untuk melakukan studi pustaka.

Studi Pustaka yang akan dilakukan oleh Perancang menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan materi yang terdapat dari novel *Mundinglaya Di Kusumah*. Untuk landasan teori menggunakan buku-buku lain seperti *Beginning Game Level Design*, *Game Development Essentials*, *Interactive Stories and Video Game Art*, *Level Up* dan *Mobile Game Design Essentials*. Dan untuk mendukung data menggunakan buku *Pesona Wisata (Taman Hutan Raya)*, *Album Busana Tradisional Indonesia* dan *Kampung Adat Jawa Barat*.

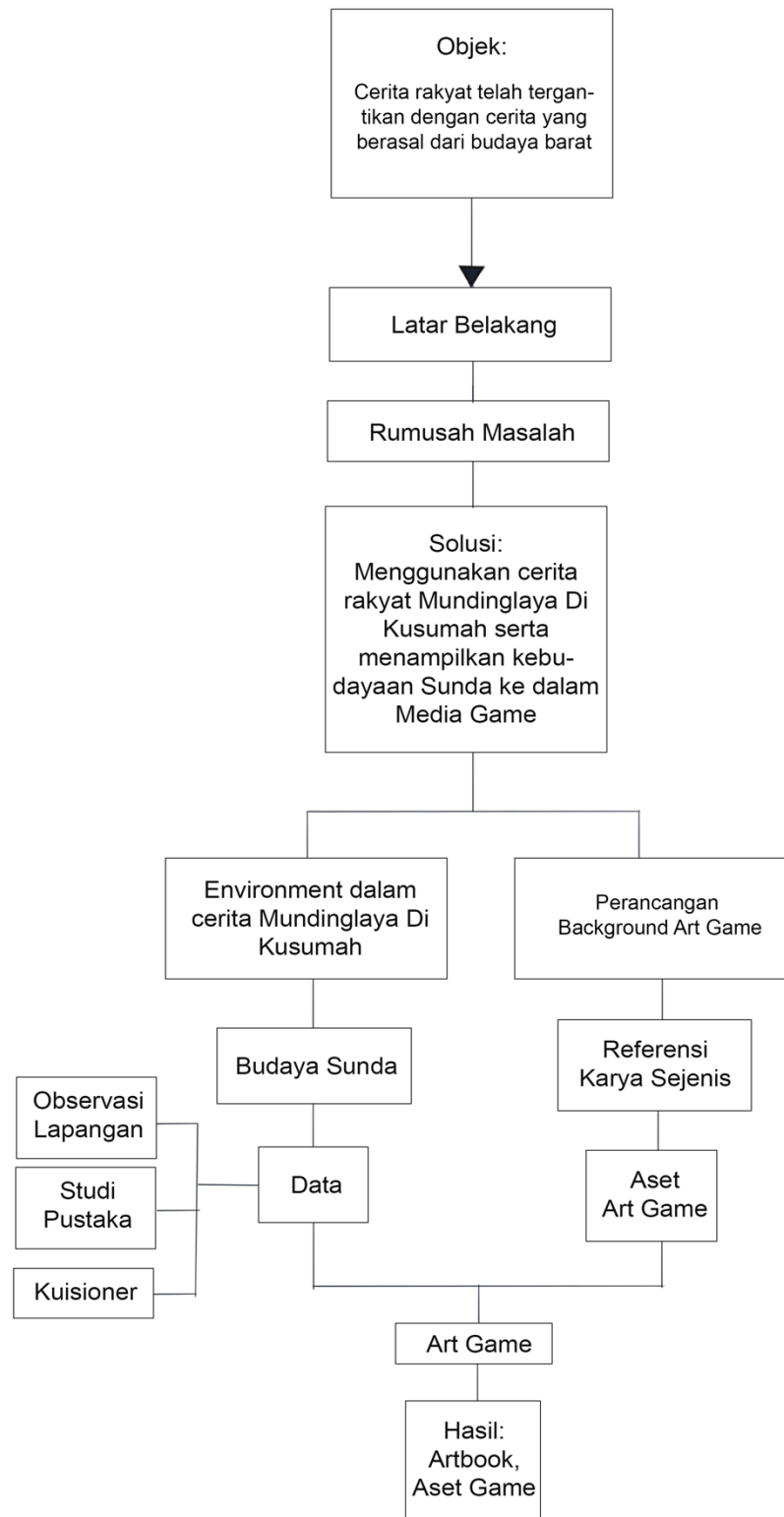
#### **1.6.2. Metode Analisis Data**

Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010: 303-304) metode analisis dibagi kedalam metode kuantitatif dan kualitatif. Namun, sebelum mendapatkan hasil analisis data, peneliti harus melakukan pengumpulan data terlebih dahulu.

Selain itu, seperti yang dijelaskan Nyoman Kutha Ratna (2010:94) bahwa metode yang dihasilkan melalui data deskriptif dengan bentuk kata-kata yang tertulis atau lisan disebut metode kualitatif.

Dalam perancangan *side-scrolling background* *Astramaya Di Kanaya* ini perancang menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan sedangkan untuk metode analisis data menggunakan metode kualitatif dengan cara; pertama mengumpulkan data dari objek perancangan, khalayak sasaran dan karya sejenis. Lalu data yang telah terkumpul dikembangkan dan dievaluasi kembali bagian mana saja yang akan diambil berdasarkan landasan teori yang sudah ditentukan. Setelah itu ditarik kesimpulan dari hasil analisis data final.

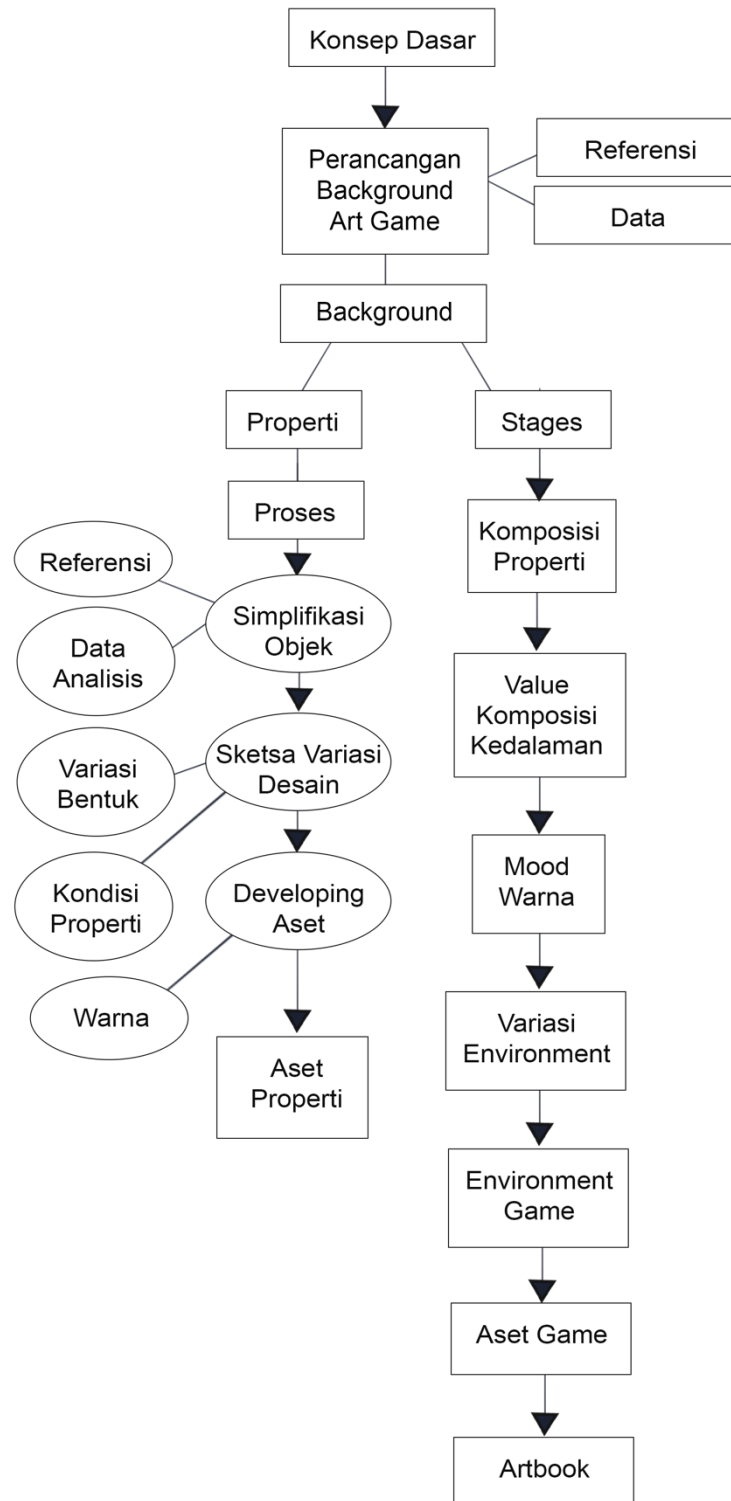
## 1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1.1. Bagan Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 1.8. Sistematika Pembuatan Aset



Bagan 1.2. Bagan Sistematika Pembuatan Aset

(Sumber: Dokumen Pribadi)



## **1.9. Pembabakan**

Pembabakan berisi sistematika Perancangan yang dibagi sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Landasan perancangan karya yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan & manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan dan sistematika pembuatan aset yang akan dibuat.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Macam-macam teori yang meliputi budaya Indonesia dan sunda, *genre*, dan *background* yang semuanya digunakan sebagai landasan pemikiran untuk analisis data dan konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

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

Data-data diperoleh dari hasil analisis objek sebagai referensi dalam perancangan dan penjelasan mengenai hasil observasi, studi pustaka serta analisis karya sejenis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

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

Konsep dan hasil perancangan yang berlandaskan dari analisis, data dan juga teori-teori yang digunakan untuk merancang karya secara keseluruhan.

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

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang dilakukan.