

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan, atau bisa diartikan sebagai negara dengan kumpulan pulau yang terpisahkan lautan. Karena ini pula Indonesia memiliki julukan sebagai negara maritim, negara yang memiliki perairan yang lebih luas dibandingkan daratannya. Tentunya dengan fakta tersebut, Indonesia merupakan negara dengan hasil laut yang melimpah, mulai dari keberagaman ikan yang mampu ditemui, banyaknya rumput laut, hingga pemandangan indah di laut yang mampu dijadikan sebagai objek pariwisata.

Video game merupakan salah satu sarana yang mampu menyalurkan visual, pengalaman, dan pengetahuan akan suatu hal. Di dalam video game, terdapat komponen yang menjelaskan dunia, cerita, karakter, dan suara-suara yang mampu memberikan pengalaman kepada orang yang memainkannya sehingga ia bisa merasakan dunia apa yang ditunjukkan oleh video game tersebut. Melalui video game, seseorang dapat mengetahui bagaimana keadaan tempat dan suasana yang belum pernah ia kunjungi, dan juga merasakan sebagai salah satu karakter yang ada di tempat tersebut. Pengalaman tersebut, dengan bantuan teknologi yang semakin canggih sekarang juga semakin bertambah variasi dan keestetikannya, sehingga membuat visual merupakan komponen yang penting dan berpengaruh kepada video game.

Visual yang ditunjukkan oleh video game memerlukan sebuah konsep. Dimana konsep tersebut, apabila ditambahkan dengan elemen fantasi, mampu menciptakan visual yang selain menunjukkan pengalaman yang bisa dirasakan di dunia nyata, juga mampu memberikan pengalaman yang tidak mungkin ada di dunia nyata. Di dalam visualisasi video game, konsep itu disebut dengan *concept art*. *Concept art* merupakan gambaran

awal untuk digunakan di dalam video game dengan memperlihatkan *look and feel* yang hendak disampaikan kepada pemain. Perancang ingin membuat *concept art* untuk menciptakan visualisasi dunia fantasi yang meminjam elemen maritim Indonesia. Melalui pembuatan *concept art* ini, diharapkan mampu menciptakan visualisasi game yang memuat elemen maritim Indonesia dan elemen fantasi di dalamnya dan kedepannya membuat masyarakat tertarik untuk bermain game tersebut.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang telah ditemukan adalah sebagai berikut.

- a. Belum banyaknya media yang mengenalkan dunia maritim Indonesia untuk menarik minat masyarakat.
- b. Belum banyaknya video game yang mengambil visualisasi kemaritiman Indonesia dan juga memuat elemen fantasi.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diketahui, maka rumusan masalah yang disusun adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana kondisi obyek kemaritiman di Indonesia, terutama di area pantai Caringin?
- b. Bagaimana cara merancang *concept art* game dengan tema kemaritiman?

1.3. Ruang Lingkup

Dari semua permasalahan yang ada, ruang lingkup yang harus diperhatikan dalam perancangan karya ilmiah adalah :

1.3.1. Apa

Perancang akan berkontribusi untuk mengenalkan kemaritiman Indonesia melalui rancangan *concept art game* untuk membentuk tampilan yang menarik dan membuat masyarakat Indonesia ingin memainkan game tersebut.

1.3.2. Siapa

Target adalah masyarakat yang berusia 13 tahun hingga 17 tahun.

1.3.3. Bagian Mana

Dalam proses pembuatannya, perancang berperan sebagai *concept artist*, yang meliputi perancangan dan pembuatan karakter dan *environment*.

1.3.4. Tempat

Tempat yang perancang tuju untuk melakukan observasi adalah tempat-tempat dimana informasi mengenai kemaritiman Indonesia bisa didapatkan, seperti perpustakaan, internet, dan juga kemungkinan tempat yang mengenalkan tentang kemaritiman Indonesia.

1.3.5. Waktu

Waktu pengumpulan informasi dan proses perancangan dilakukan dari akhir tahun 2018 hingga pertengahan tahun 2019.

1.4. Tujuan Perancangan

- a. Memberi pengalaman akan *look and feel* kemaritiman Indonesia melalui *concept art game*.
- b. Merancang *concept art game* yang bertemakan kemaritiman untuk remaja berusia 13-17 tahun.

1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati objek sasaran, yang dimana kebanyakan adalah *environment* seperti pantai, laut dan objek pengamatan lainnya. Perancang tidak terlibat emosi secara langsung dengan objek penelitian, kecuali dalam beberapa bagian yang menyangkut objek manusia.

b. Studi Pustaka

Studi kepustakaan yang dilakukan berhubungan dengan material yang dikumpulkan perancang melalui sumber buku, internet dan jurnal. Data-data tersebut diolah dan dicantumkan sumbernya untuk memperjelas kevalidan data.

c. Kuesioner

Dengan menggunakan Google Form, perancang menyebar kuesioner yang ditujukan kepada remaja Indonesia sesuai dengan target. Kuesioner yang perancang buat mencakup seberapa besar pengetahuan remaja Indonesia tentang budidaya laut dan sekitarnya.

1.5.2. Analisis Data

Menurut Ali Muhson, analisis data adalah salah satu proses penelitian yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang telah diteliti, setelah semua data yang diperlukan terkumpul. Keakuratan dalam menggunakan alat analisa menentukan hasil kesimpulan, karenanya kegiatan analisis merupakan kegiatan yang penting dan tidak dapat diabaikan dalam penelitian. Kesalahan yang dilakukan dalam proses analisis, baik itu menentukan alat analisa atau kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang teknik analisis akan berdampak fatal terhadap kesimpulan.

Teknik analisis data terbagi menjadi dua jenis, yakni analisis kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan dari kedua teknik tersebut

terletak pada jenis datanya. Untuk data yang bersifat kualitatif (tidak dapat diangkakan) maka analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif, sedangkan terhadap data yang dapat dikuantifikasikan dapat dianalisis secara kuantitatif, bahkan dapat pula dianalisis secara kualitatif.

Dalam proses analisis data, perancang menggunakan metode analisis data kualitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif adalah metode yang menghasilkan hipotesis atau teori setelah menganalisis keseluruhan data faktual.

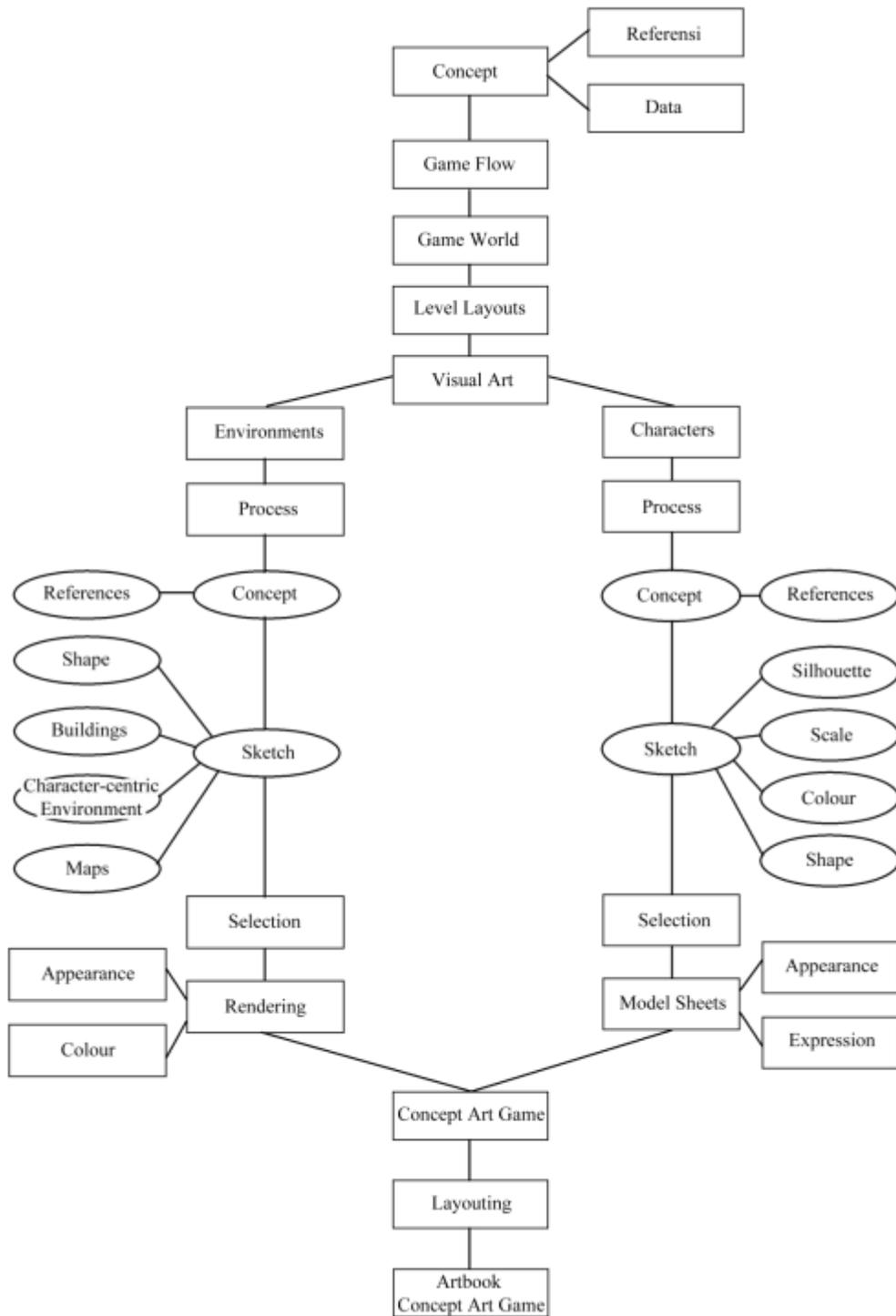
1.6. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Perancangan

Sumber : Data Pribadi

1.7. Sistematika Pembuatan Aset



Gambar 1.2. Bagan Sistematika Pembuatan Aset

Sumber : Data Pribadi

1.8. Pembabakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah yang menjelaskan gambaran umum tentang masalah yang diangkat, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah serta tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

b. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi penjelasan mengenai teori-teori dan referensi yang akan membantu perancangan karya, mulai dari teori utama hingga teori pendukung.

c. Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi penjelasan dan penguraian data-data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep perancangan yang terdiri dari konsep visual dan proses perancangan dari mulai sketsa hingga penerapan visual pada media.

e. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran, dari hasil analisis data dan perancangan tugas akhir ini.