

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan budaya seiring dengan perkembangan zaman membuat definisi budaya populer menjadi semakin kompleks (Burton, 2008 dalam Chaniago: 2011: 93). Budaya populer sekarang ini berkembang pesat. Televisi, misalnya adalah media yang efisien dalam mengkomoditaskan segala segala sesuatu dan menjualnya dalam bentuk praktis agar dapat mudah dicerna dan ditelan oleh masyarakat (Fertobhades, 2007). Budaya populer didominasi oleh produksi dan konsumsi barang-barang material dan seni-seni sejati, manakala penciptanya didorong oleh motif laba. Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktek-praktek dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktek-praktek, dan objek yang diproduksi dari pusat komersial dan politik. (Mukerji, 1991).

Indonesia sangatlah kaya dengan mitos yang terdapat dalam lingkungan masyarakat. Banyak mitos yang hanya dijadikan sebagai cerita hiburan lama, contoh mitologi atau mitos yang sering kita dengar yaitu seperti tuyul, manusia harimau cindaku, lembuswana, nyi blorong, leak, garuda, gatot kaca, dan jelmaan nyi roro kidul kadita. Kekayaan mitos-mitos di Indonesia tergambar dengan banyaknya cerita rakyat yang masih ditemukan sampai saat ini. Mitos biasanya tersusun dari cerita yang sangat panjang. Dalam artian lainnya mitos hadir pada manusia primitif sebagai sarana menyimpan pengetahuan mereka karena mereka belum bisa mengungkapkan semua pengalamannya dengan alam dalam bentuk tulisan. Mitos hadir agar dapat menjadi petunjuk arah kehidupan manusia. (Daeng, 1991). Mitos yang ada di dunia sebenarnya terdapat suatu struktur homogen, karena pada perinsipnya semuanya itu bersumber dari nalar manusia. (Levi Strauss, 1968: 70). Lewat mitos, manusia pada dasarnya menciptakan ilusi-ilusi bagi dirinya bahwa segala sesuatu tersebut sebenarnya logis atau masuk akal. (Ahimsa Putra, 2009).

Diplomasi kebudayaan adalah usaha memperjuangkan kepentingan nasional melalui kebudayaan, secara mikro, seperti olahraga, dan kesenian, atau secara makro seperti propaganda dan lainnya. (The Principle and Practice Diplomacy, 1995). Diplomasi budaya gencarnya dilakukan oleh negara lain melalui berbagai media. Contoh yang terjadi pada

negara Jepang seperti menyampaikan berbagai aspek kebudayaan melalui berbagai media seperti anime (animasi Jepang) dan video game. Karakter-karakter yang berada dalam anime dan videogame tersebut merepresentasikan dari karakter legendaris yang ada dalam cerita budaya Jepang. Contoh video game yang menjadikan diplomasi kebudayaan adalah game Okami. Okami adalah judul dari video game yang dikembangkan oleh Clover Studio dan diterbitkan oleh Capcom. Game ini dirilis untuk konsol video game Sony PlayStation 2 pada tahun 2006. Dalam sejarah Jepang klasik, game ini menggabungkan beberapa mitologi dan cerita rakyat Jepang untuk menceritakan kisah tanah kegelapan yang diselamatkan oleh dewi matahari Shinto bernama Amaterasu.

Belakangan ini game sangat diminati oleh berbagai kalangan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin tingginya inovasi, industri game di Indonesia diyakini akan terus berkembang pesat. Selain itu, bisnis gaming, adalah sebagai bagian dari industri kreatif yang merupakan satu dari 14 sektor industri yang akan mendapatkan dukungan positif dari pemerintah. Perkembangan teknologi game berkembang sangatlah pesat, terbukti dengan munculnya berbagai macam game engine yang dapat memfasilitasi pengembangan untuk mengembangkan suatu game dengan lebih flexibel dan mudah. (Schell, Jesse, 2008, *The Art Of Game Design*). Game didefinisikan sebagai salah satu tipe aktifitas bermain, dimana terdapat pemain yang berusaha untuk memenuhi tujuan sesuai dengan peraturan yang telah dirancang sedemikian rupa. (Zechner, Mario, 2011, *Beginning Android Games*. Apress). Banyak sekali game yang ber-genre platform, seperti game Mario Bros yang sudah dikenal banyak orang. Game ini juga dikatakan klasik bagi sebagian besar orang, dikarenakan game platform pada umumnya hanya mengutamakan kesenangan saja yang penuh dengan tantangan. Game platform ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* (John Dewey, *Experience and Education*) sehingga pemain dituntut untuk aktif menggali informasi, belajar, dan memahami sejarah dari karakter mitologi yang ada dalam game tersebut.

Game platform, atau platformer, adalah genre video game bersub-genre game aksi. Dalam platformer, karakter yang dikendalikan pemain harus melompat dan memanjat di antara platform yang ditanggung sambil menghindari rintangan. Di setiap level banyak medan yang tidak rata dengan ketinggian yang bervariasi dan musuh yang baru. Pemain sering memiliki skill yang tinggi dan kemampuan untuk menghindari rintangan agar karakter mereka selamat. Permainan platform ada sejak awal era 1980-an, dan dizaman sekarang game platformer telah berevolusi menjadi 3D dan lebih banyak variasi dan opsi lain untuk menghindari rintangan serta mengalahkan musuh. (Toni Minkinen, 2016).

Videogame memiliki peranan dalam diplomasi budaya yang cukup efektif, karena mampu memasukan serta menjelaskan aspek kebudayaan dalam setiap konten yang ada dalam game tersebut. Mulai dari storyline, karakter, dan environment didalam videogame tersebut. Karakter memiliki peranan yang sangat penting dalam videogame, dikarenakan videogame menciptakan dunia baru dan membiarkan kita hidup dalamnya melalui karakter tersebut. Di Indonesia sendiri tidak banyak karakter dalam videogame yang dapat merepresentasikan identitas kebudayaan Indonesia.

Dari penjelasan diatas, maka saya tertarik untuk memilih judul “PERANCANGAN KARAKTER DALAM GAME YANG MENGANGKAT TENTANG MITOLOGI INDONESIA”. Perancangan sebuah videogame bertemakan fantasi ini dapat membuat kita bereksplorasi dalam perancangan karakter yang diharapkan dapat merepresentasikan identitas budaya dan melestarikan mitologi dan legenda - legenda dari budaya Indonesia serta diharapkan juga masyarakat terutama pada remaja muda dapat tertarik dengan mitologi dan legenda-legenda di Indonesia yang mampu menjadi media untuk merepresentasikan nilai kultural seperti yang sudah dilakukan oleh negara-negara tertentu.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya media yang dapat meningkatkan ketertarikan akan mitologi dan legenda Indonesia bagi remaja dan anak.
2. Sedikitnya karakter dari videogame yang mengangkat tentang karakter mitologi di Indonesia sehingga dapat merepresentasikan nilai kultural Indonesia.

1.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi adalah:

1. Bagaimana cara mencari media yang tepat untuk dapat meningkatkan ketertarikan akan mitologi dan legenda bagi remaja dan anak.
2. Bagaimana prinsip pengembangan game yang tepat dan efektif sehingga para remaja mudah memahami maksud pesan yang disampaikan.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk cara mencari media yang tepat untuk dapat meningkatkan ketertarikan akan mitologi dan legenda bagi remaja dan anak.
2. Untuk mengembangkan game yang tepat dan efektif sehingga para remaja memiliki pola pembelajaran *learning by doing* dan mudah memahami maksud pesan yang disampaikan.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan program studi Desain Komunikasi Visual, maka batasan masalah yang akan dibahas dalam Proposal ini adalah:

- a) Memfokuskan penelitian Penggunaan game sebagai media pendidikan bagi remaja muda di Indonesia.
- b) Target visual dari proposal penggunaan game sebagai media pendidikan ini yaitu remaja berusia 11 sampai 18 tahun. Menurut Erickson masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik yang terprogram dan terencana untuk menyiapkan individu yang berkualitas melalui bimbingan pembelajaran baik secara & formal maupun informal. Dengan demikian, pendidikan mempunyai peran penting bagi remaja, sehingga remaja dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui alat atau media pendidikan yang dapat menemukan aktivitasnya sendiri dan dapat mengalami perubahan yang

positif dalam berbagai aspek aspek. Sunarto. H & Hartono Agung. B. *Penerkembangan Peserta didik* (Jakarta Rineka Cipta, 1999).

c) Analisa data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Dalam perancangan tugas perancangan game ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a) Metode Observasi

Dalam observasi, penulis akan mencari data aspek imaji yaitu dengan mengunduh film dan game dari internet. Film, iklan, documenter, pertunjukan, dan game banyak di unggah di internet, sehingga penelitian dapat memecahnya dengan cara capture menjadi komponen-komponen untuk diteliti dan diinterpretasikan. (Soewardikoen, 2013:19)

Studi lapangan yang peneliti lakukan adalah dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung tanpa perantara apapun, ini dilakukan saat peneliti melakukan pengamatan langsung di sekitar daerah Sukapura kecamatan Bojong Soang, Bandung, Jawa Barat terutama di SMP dan SMA untuk mengetahui bagaimana ketertarikan remaja pada game dan mitologi serta legenda-legenda Indonesia.

b) Wawancara

Wawancara adalah instrument penelitian. Kekuatan wawancara adalah menggali pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian lisan dari narasumber dengan bercakap-cakap dan bertatap muka (Koentjaraningrat, 1980: 165 dalam buku Soewardikoen, 2013: 20). Peneliti menggunakan metode pengumpulan data ini untuk mengetahui bagaimana sikap dari remaja tentang legenda dan mitos yang ada di Indonesia.

c) Kuesioner

Untuk penentuan jumlah responden pada kuesioner penelitian karena ukuran populasi yang ada tidak dapat diketahui dengan pasti. (Sedarmayanti, 2002: 149)

Peneliti memberikan pertanyaan seputar pengetahuan dan pandangan tentang game, mitologi, dan legenda - legenda Indonesia

d) Studi Pustaka

Kajian pustaka adalah pengkajian kembali literatur-literatur yang terkait (review of related literature). Sesuai dengan arti tersebut kajian pustaka berfungsi sebagai pengkajian kembali (review) pustaka (laporan penelitian dan sebagainya) tentang masalah yang berkaitan, tidak selalu tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk pula yang seiring dan berkaitan (Pedoman Penulis Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2008:2). Studi ini dilakukan peneliti untuk menjadi referensi teori dalam penulisan laporan tugas metode penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Metode Analisis Matriks

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis matriks perbandingan. Metode analisis ini berfungsi untuk membantu peneliti dalam membuat hasil laporan penelitian.

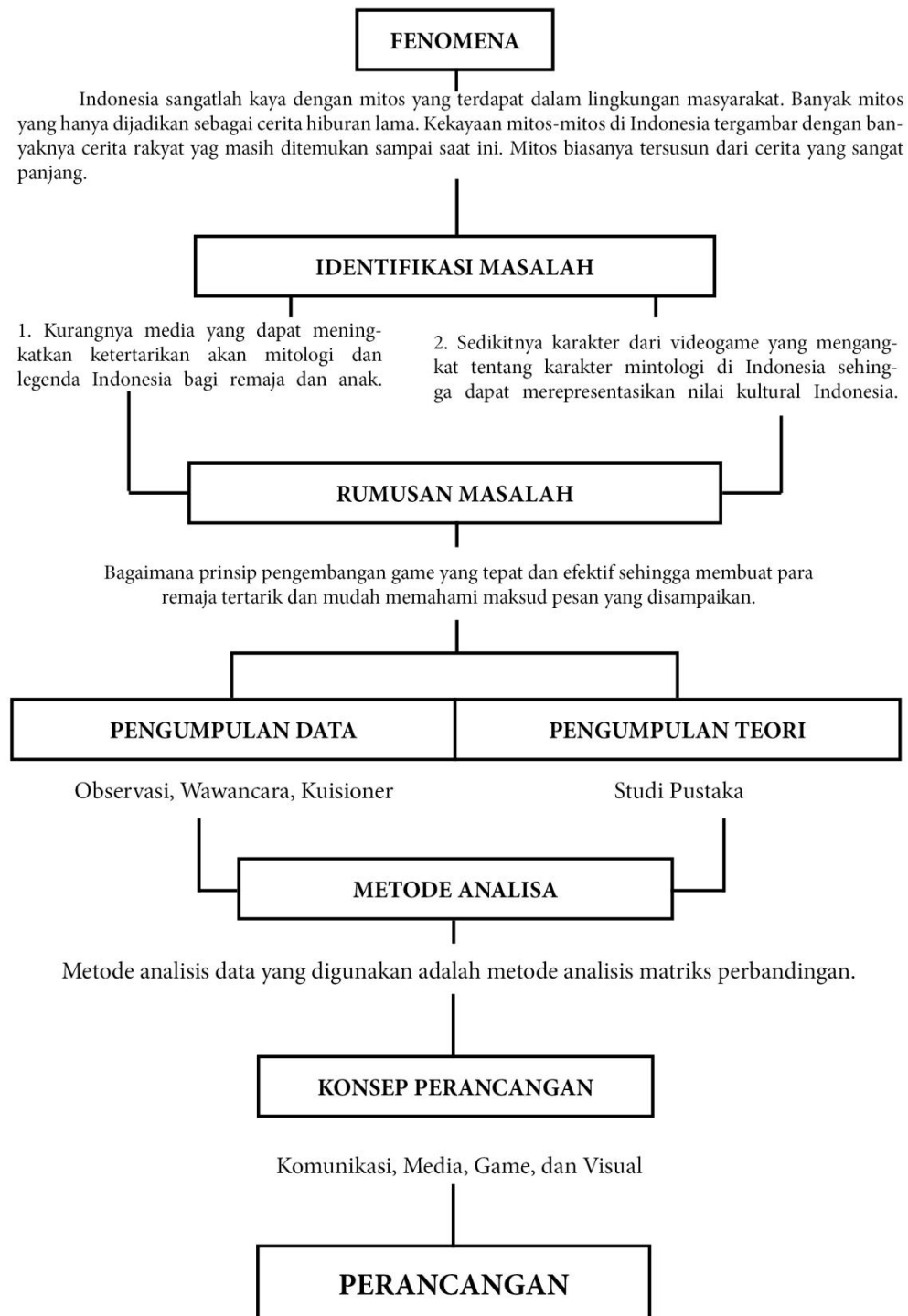
Matriks terdiri dari kolom dan baris yang mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atas kumpulan informasi. Analisis matriks adalah perbandingan data dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster akan terlihat perbedaan gaya gambar dan genrenya (Soewardikoen, 2013:50).

Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang

padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi pengelolaan informasi maupun analisis, (Rohidi, 2011: 247).

Matriks membantu mengidentifikasi bentuk penyajian lebih seimbang, dengan cara mensejajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris, memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misalnya mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dalam data penelitian. Ketika menyajikan hasil analisis melalui sebuah matriks dapat ditambahkan kolom dan baris berisi gambar yang dianalisis dan informasi-informasi ringkas (Soewardikoen, 2013:51).

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.6 Tabel Kerangka Penelitian (Sumber: Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari laporan penelitian ini.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk membuat laporan penelitian yang berjudul “Penggunaan buku cerita anak sebagai media pendidikan karakter”.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis visual, analisis kuesioner, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan tentang konsep perancangan dan hasil perancangan dari game yang mengangkat mitologi ini. Konsep perancangan yang dibuat berdasarkan konsep komunikasi, konsep game, konsep visual dan konsep media.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan perancangan yang telah penulis lakukan. Penutup juga terdapat saran yang diberikan pada sidang terkait dengan perancangan tugas akhir ini.