

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Jika mengambil pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, koleksi merupakan kumpulan (gambar, benda bersejarah, lukisan, dan sebagainya) yang sering dikaitkan dengan minat atau hobi objek (yang lengkap). Kemudian kolektor adalah orang yang mengumpulkan benda untuk koleksi (prangko, benda bersejarah, dan sebagainya yang sering dikaitkan dengan minat atau hobi) (berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia). Bisa dikatakan koleksi dapat menjadi sebuah hobi bagi beberapa orang, terlepas dari adanya motif lain seperti misalnya mengoleksi untuk dijadikan investasi ke depannya atau tidak sama sekali. Koleksi bisa berarti berhubungan dengan studi penelitian, benda bersejarah, atau lukisan yang biasanya dipajang di museum, atau pun bisa juga hanya berupa suatu benda yang merupakan hobi dan minat dari seorang kolektor dan disimpan sendiri.

Dalam perancangan tugas akhir ini, dimiliki asumsi bahwa seorang kolektor adalah orang-orang yang memiliki dedikasi tinggi terhadap kesetiaan mereka terhadap hobinya, sehingga kerap rela mengeluarkan uang hanya untuk membeli benda yang ingin mereka koleksi meski apa yang mereka koleksi itu belum tentu dapat bermanfaat secara finansial untuk ke depannya. Di jaman ini, masih banyak yang memandang kolektor sebelah mata, beberapa mengatakan mengoleksi sesuatu itu tidak ada gunanya, hanya membuang- buang uang. Meski demikian, berbagai macam kolektor sebenarnya ada di sekitar kita, hanya saja mereka cukup tertutup dan cenderung baru terlihat setelah berada di satu komunitasnya.

Begitu banyak macam-macam kolektor di sekitar kita, mulai dari kolektor prangko, uang lama, kendaraan, binatang, buku, hingga mainan seperti *action figure* dan *Nendoroid* pun ada. *Nendoroid* merupakan seri figuran seukuran telapak tangan dengan perkiraan ukuran 10 cm yang sudah cukup dikenal di lingkungan masyarakat, khususnya bagi masyarakat yang berkecimpung di dunia *pop culture* Jepang. Di masa ini, kolektor *Nendoroid* sudah cukup ramai

di masyarakat. Namun sayangnya media yang mengangkat tentang kolektor *Nendoroid* masih kurang terekspos, terlebih dari media berupa *game*. Padahal media *game mobile* cukup berkembang pesat di jaman sekarang, terlebih karena penggunaan *game* untuk *smartphone* yang begitu mudahnya dimiliki dan diakses. Selain itu juga dikarenakan media *mobile* yang dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Maka dari itu dalam perancangan tugas akhir ini, ingin diinformasikan dan merepresentasikan secara visual bagaimana kehidupan dan kondisi seorang kolektor *Nendoroid* melalui perancangan aset *game* untuk karakter, *background*, dan properti terhadap *game* simulasi yang menarik secara visual sehingga dapat meningkatkan perhatian target *audience* untuk mengenal lebih jauh bagaimana seorang kolektor *Nendoroid*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kolektor *Nendoroid* yang dipandang sebelah mata, dianggap tidak ada gunanya.
- b. Belum adanya *game* mengenai kolektor *Nendoroid*.
- c. Kurangnya bentuk visualisasi yang mampu merepresentasikan dan menginformasikan kondisi seorang kolektor *Nendoroid*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Pada pembuatan tugas akhir ini, adapun rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana merepresentasikan seorang mahasiswa/i yang merupakan kolektor *Nendoroid*?
2. Bagaimana merancang visual aset *game* mengenai kolektor *Nendoroid* dengan penggambaran yang menarik untuk target *audience*?

## **1.4. Ruang Lingkup**

### **1.4.1. Apa**

Perancangan *game* simulasi untuk menggambarkan dan merepresentasikan kondisi seorang kolektor *Nendoroid*.

### **1.4.2. Siapa**

Target *audience* untuk perancangan tugas akhir ini adalah remaja akhir dengan rentang usia 18-22 tahun, dengan tipe pemain *casual gamer*.

### **1.4.3. Bagian Mana**

Penelitian dilakukan terhadap kolektor *Nendoroid* di bagian perancangan aset visual *game* 2D.

### **1.4.4. Dimana**

Tempat yang dipilih dalam perancangan tugas akhir ini adalah di wilayah Bandung.

### **1.4.5. Kapan**

Waktu yang ditempuh dalam mencari data untuk tugas akhir ini adalah tahun 2018.

## **1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan proyek tugas akhir ini antara lain:

1. Merepresentasikan seorang mahasiswa/i yang merupakan kolektor *Nendoroid* dalam fitur *game* dengan *genre* simulasi.
2. Merancang aset *game* mengenai kolektor *Nendoroid* dengan penggambaran yang menarik terhadap target *audience*.

## **1.5.2. Manfaat**

### **1.5.2.1. Manfaat Teoritis**

Perancangan tugas akhir berupa *game* simulasi tentang kolektor *Nendoroid* ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa pemberian informasi yang dapat digunakan untuk lebih mengetahui dan lebih memahami apa yang dimaksud dengan kolektor *Nendoroid*, apa hal yang mendasari seseorang untuk menjadi kolektor *Nendoroid*, bagaimana perilaku dan kehidupan seorang kolektor *Nendoroid*.

### **1.5.2.2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Perancang

Manfaat yang didapatkan ialah bertambahnya ilmu pengetahuan dan wawasan terhadap perilaku seorang kolektor, seberapa jauh seorang kolektor berdedikasi terhadap kebutuhan koleksinya, hingga dapat dijadikan informasi tersebut sebagai acuan yang dapat dijadikan pembelajaran dalam mengambil sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

#### b. Bagi Universitas

Manfaat yang didapatkan bagi universitas yaitu dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pendidikan mengenai sikap dan perilaku seorang kolektor dan bagaimana cara menyikapi hal tersebut.

## **1.6. Metode Perancangan**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data terhadap perancangan tugas akhir ini adalah:

#### 1. Wawancara

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, dilakukan wawancara tidak terstruktur secara *online* dan *offline* dengan seorang mahasiswi yang juga merupakan kolektor *Nendoroid* bernama Mahdiya Dwi P dan Devika Vidya Sekarwulan. Yang ditanya antara lain mengenai hal yang mendorong

responden untuk mengoleksi *Nendoroid*, berapa jumlah *Nendoroid* yang sudah dikoleksi, perkiraan keseluruhan pengeluaran dalam mengoleksi *Nendoroid*, hingga bagaimana cara merawat semua koleksinya.

## 2. Studi Pustaka

Pada perancangan ini, mengambil studi pustaka dari buku untuk mencari pengertian teori *game*, *game* simulasi, *game* aset, kemudian teori pada desain karakter seperti proporsi, skala, pencahayaan, dan bentuk. Selain itu juga menggunakan dokumen untuk teori warna, pencahayaan, teori animasi, teori *background*, juga teori metode pengumpulan dan analisis data seperti teori wawancara, studi literatur, dan teori kualitatif.

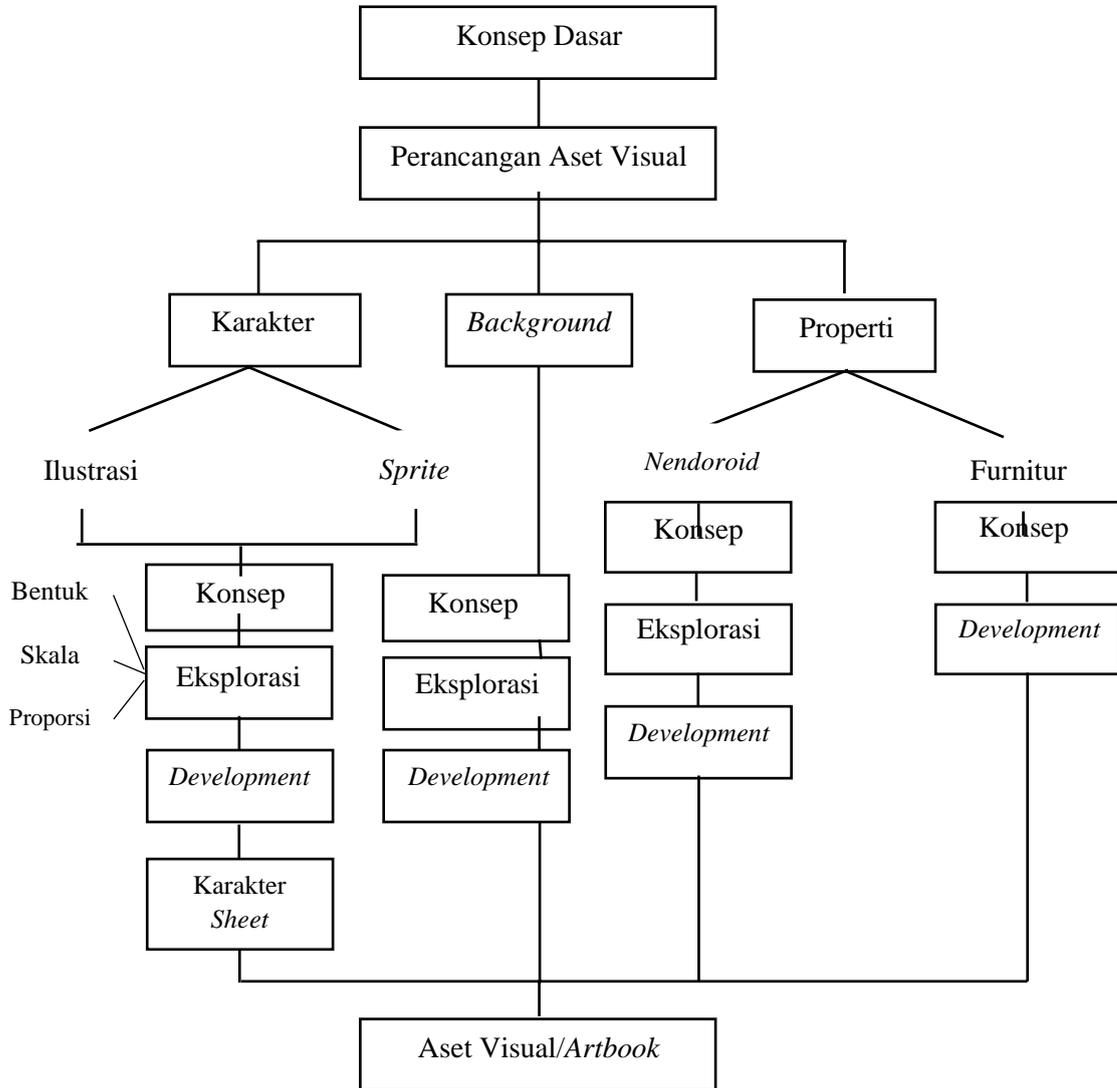
## 3. Audio Visual

Pada perancangan ini dilakukan pencarian audio visual secara internet khususnya melalui *website Youtube* untuk mencari informasi mengenai cerita kolektor-kolektor mainan *action figure* juga *Nendoroid* mengenai *unboxing* produk, perawatan produk, suka duka yang mereka rasakan sebagai kolektor, serta menunjukkan ruangan khusus untuk koleksi mereka (jika ada).

### 1.6.2. Metode Analisis Data

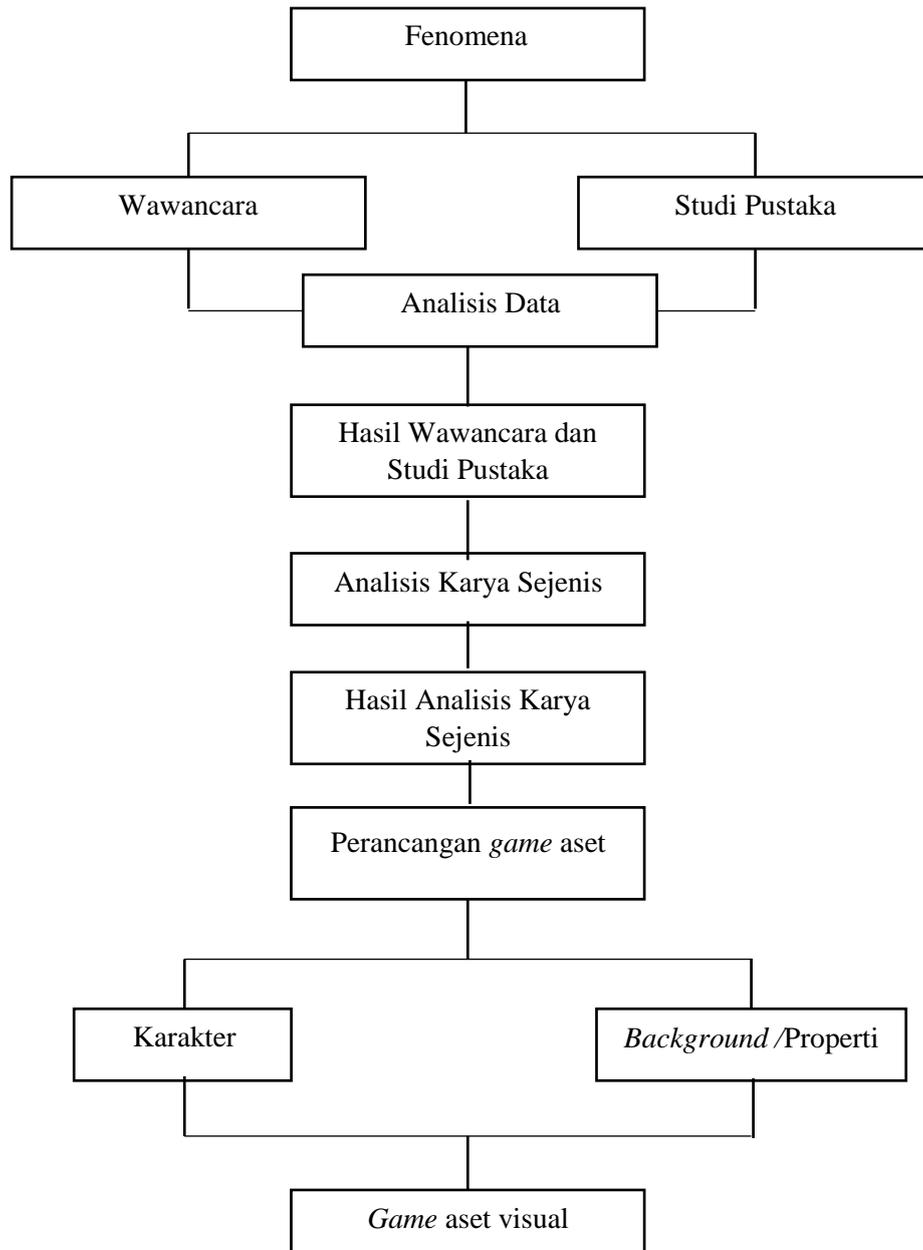
Metode analisis yang dilakukan terhadap data di perancangan tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Yaitu dengan cara menelaah dan menganalisis objek perancangan berdasarkan penelitian yang dilakukan secara wawancara maupun studi pustaka. Setelah mendapatkan dan mengumpulkan data, maka dipilih data tersebut dengan cara memfokuskan data terhadap hal yang menjadi pokok permasalahan.

## 1.7. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan  
Sumber: Dokumen Pribadi

## **1.9. Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang latar belakang mengenai kolektor *Nendoroid* dan penggambaran seorang kolektor *Nendoroid* secara umum, identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang ditulis, rumusan masalah, ruang lingkup dari perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan yang di dalamnya terdapat metode pengumpulan data dan cara menganalisis data yang sudah dikumpulkan, serta kerangka yang dilakukan terhadap perancangan tugas akhir ini.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Landasasan pemikiran berupa teori-teori utama dan pendukung yang didapatkan dari buku-buku teori, dokumen, juga jurnal yang disesuaikan dengan hasil penelitian yang didapatkan. Adapun teori-teori yang diambil berupa: teori *game*, *game* simulasi, *game* aset, kemudian teori pada desain karakter seperti proporsi, skala, pencahayaan, dan bentuk. Selain itu juga menggunakan dokumen untuk teori warna, pencahayaan, teori animasi, teori *background*, juga teori metode pengumpulan dan analisis data seperti teori wawancara, studi literatur, dan teori kualitatif.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berupa data analisis terhadap objek yang ingin dirancang berdasarkan hasil wawancara, serta analisis terhadap beberapa karya sejenis berdasarkan aset dari segi bentuk, proporsi, skala, pencahayaan, animasi, dan warna dari rancangan yang akan dibuat.

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

Konsep dan hasil perancangan berisikan konsep, perkembangan-perkembangan yang dilakukan dalam proses perancangan hingga hasil dari perancangan yang sesuai berdasarkan data yang telah dicari, dikumpulkan, dan dianalisis.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berupa kesimpulan serta saran terhadap data yang sudah dikumpulkan mengenai perancangan aset *game* simulasi dalam penggambaran kelakuan seorang kolektor *Nendoroid*.