

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan yang berbeda-beda dari satu tempat ke tempat lain, kebudayaan itu sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Dari sekian banyak bentuk kebudayaan, salah satunya adalah budaya cerita pewayangan, budaya Pewayangan umumnya ditemukan di Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Masing-masing memiliki ciri khasnya tersendiri.

Pewayangan adalah budaya Indonesia yang memiliki induk cerita dari Mahabharata India, lalu mengalami sinkretisasi seolah-olah cerita tersebut terjadi di Jawa, di Jawa Pewayangan disampaikan melalui pertunjukan wayang, digunakan dengan tujuan untuk sebatas hiburan, ataupun untuk kebutuhan politik. Pada era modern sekarang ini, kebudayaan seperti pewayangan, saat ini mengalami kesulitan bahkan hanya untuk sekedar bertahan dan diingat masyarakat, budaya – budaya dari luar negeri banyak yang berdatangan dan menjadi populer yang mendominasi di kalangan masyarakat, contohnya budaya – budaya Jepang yang masuk ke Indonesia melalui dunia hiburan menggunakan berbagai media, salah satunya film dan *video game*, banyak film dan game yang disukai masyarakat Indonesia yang didalamnya disisipkan kebudayaan dari negeri pembuatnya, sehingga secara tidak langsung kita dibuat tahu dan mengenal budaya tersebut, bahkan menyukainya. Negeri-negeri seperti Jepang, Amerika dan Korea sudah sangat ahli menggunakan media seperti *video game* dan film dalam membuat sebuah acara hiburan yang didalamnya terdapat kebudayaan dari negara mereka masing-masing. Berbeda dengan Indonesia yang kurang efektif dalam menggunakan media modern seperti film dan *video game* untuk melestarikan dan mengenalkan budayanya sendiri, para pegiat dan ahli kebudayaan Indonesia masih nyaman menggunakan cara konvensional untuk memperkenalkan budayanya. Salah satu budaya Indonesia yang paling terkenal adalah budaya pewayangan, tetapi sayang, semakin hari budaya pewayangan semakin hilang, sudah sangat

jarang kita melihat atau bahkan mendengar adanya pertunjukan wayang di lingkungan hidup kita, juga di media lain seperti acara televisi, terlebih media yang lebih modern seperti *video game*.

Salah satu cerita dari pewayangan adalah cerita para pandawa, yaitu persaudaraan yang terbentuk dari prabu pandu raja hastinapura yang menikah dengan dewi kunti dan dewi madrim, anak- anak mereka yaitu prabu puntadewa, bima, arjuna, nakula, sadewa. Perjalanan ke lima bersaudara ini dari mulai terlahir ke dunia, hingga cucu terakhir mereka yang terbunuh diceritakan secara menarik dan cukup singkat pada sebuah novel berjudul parikesit. Novel parikesit adalah novel yang mengangkat kisah para pandawa sepanjang hidupnya, walaupun sebenarnya tokoh utama dalam novel ini adalah parikesit, cerita para pandawa memegang peranan yang sangat besar dalam pertumbuhan dan kisah parikesit dari kecil hingga ia menjadi raja negeri Hastinapura.

Masyarakat indonesia banyak yang lebih menyukai hiburan dari budaya luar daripada dari negerinya sendiri, tak terkecuali masyarakat dewasa awal, walaupun sudah lama tinggal di indonesia, bisa diketahui dari populernya film-film dan *video game* dari luar indonesia dibanding dari hasil ciptaan dalam negeri, masih banyak orang dewasa yang tidak mengetahui sama sekali cerita wayang dan hanya mengetahui sedikit tokoh- tokoh wayang dari indonesia, salah satu karakter wayang yang paling terkenal adalah para pandawa, yang terdiri dari Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, berdasarkan data hasil kuisisioner kepada 50 orang dewasa tahap awal (dalam rancangan ini di umur 24-26), dari 52 responden, sebanyak 46 orang tidak mengenal tokoh wayang pandawa, terlebih parikesit, mereka sekedar mengetahui nama- nama tokoh wayang seperti gatotkaca, bima dan cepot.

Salah satu game hasil adaptasi yang sukses di dunia video game adalah game the witcher 3 wild hunt, game tersebut dibuat berdasarkan adaptasi dari novel hasil karya andrzej sapkowski, yang berjudul the last wish, bahkan game tersebut diadaptasi tidak hanya dari buku the last wish saja, walau novel berjudul the last wish adalah buku utama yang diadaptasi menjadi sebuah game tetapi game tersebut juga mengambil adaptasi dari novel series yang sama dengan judul berbeda, dilihat dari keberhasilan adaptasi dari sebuah novel ke game yang

dialami series the witcher, perancang akan mengadaptasi novel parikesit ke medium yang baru, yaitu video game. dalam pembuatan game itu sendiri salah satu unsurnya ada yang dinamakan sebagai game desain, jelaskan game desain itu apa di latar belakang

Video game adalah sebuah permainan interaktif yang dimainkan secara digital melalui media elektronik seperti TV, komputer, dan mesin- mesin khusus untuk bermain video game, dalam pembuatan game itu sendiri salah satu tahapan pembuatannya ada yang dinamakan sebagai *game desain*, menurut Tracy Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop*(2008 :2) tugas *game designer* adalah merancang permainan dengan membayangkan bagaimana permainan akan bekerja selama bermain, ia menciptakan tujuan, aturan, dan prosedur.

pada era masa kini video game telah menjadi sarana hiburan yang sangat disukai oleh segala kalangan masyarakat, video game adalah sarana hiburan yang sangat mudah didapatkan, apalagi di era modern masa kini, masyarakat sudah banyak yang memiliki dan mahir menggunakan teknologi yang mempunyai kapasitas yang cukup untuk bermain game, seperti *smartphone*, pada era sekarang, diperkirakan sudah sangat banyak masyarakat yang memiliki *smartphone*.

Dari uraian diatas penulis mencoba mengenalkan cerita dan tokoh pewayangan Pandawa bersaudara, berdasarkan adaptasi dari novel Parikesit. Dengan *target audience* masyarakat dewasa awal, melalui media *video game* bergenre *Action Platformer 2D* dengan judul “Sang Legenda”, agar *target audience* setidaknya mengenal dan tahu tentang tokoh para pandawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan uraian diatas adalah sebagai berikut:

- Kurangnya pengetahuan masyarakat dewasa awal terhadap cerita pewayangan pandawa
- Kurangnya pengetahuan masyarakat dewasa awal terhadap tokoh pewayangan pandawa
- Minimnya penyampaian cerita budaya pewayangan pandawa di lingkungan sekitar masyarakat dewasa awal

- Kurang efektifnya penggunaan media untuk mengenalkan pewayangan

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Apa
Perancangan game Platformer 2D berdasarkan adaptasi novel parikesit untuk orang dewasa awal yang kurang mengenal kisah pewayangan pandawa
- Bagian mana
Mendesain Game yang di adaptasi dengan fokus memperkenalkan tokoh dan cerita pewayangan berdasarkan novel parikesit
- Siapa
Target audiens yaitu orang dewasa tahap awal, menurut Drs. Alex Sobur (2016:119) salah satu fase pendewasaan berdasarkan umur ada yang dinamakan tahap dewasa awal, dengan kisaran umur dari 21 hingga 40 tahun, tahap ini dikatakan sebagai masa penyesuaian terhadap pola- pola hidup baru, dan harapan mengembangkan sifat- sifat, nilai- nilai yang serba baru
- Tempat
Penulis memutuskan untuk memilih Jawa Barat sebagai batasan penempatan wilayah pada perancangan ini
- Waktu
Pengaturan waktu perancangan berdasarkan dari kronologis peristiwa yang terjadi dari media acuan novel Parikesit.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana Mendesain sebuah *game* bergenre *Platformer 2D* berdasarkan adaptasi novel Parikesit untuk orang dewasa tahap awal.
- Bagaimana memperkenalkan tokoh pewayangan berdasarkan novel parikesit melalui media video game.

1.5 Tujuan Perancangan

- menghasilkan sebuah *game* bergenre *Platformer 2D* berdasarkan adaptasi novel Parikesit untuk masyarakat dewasa awal.
- Memperkenalkan cerita dan tokoh pewayangan pandawa kepada masyarakat dewasa awal melalui media video game bergenre platformer 2 dimensi.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

- Pada perancangan ini target audiens diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cerita dan karakter pewayangan pandawa
- Pada perancangan ini diharapkan dapat menambah sudut pandang baru dari sebuah novel yang di adaptasi.
- Pada perancangan ini diharapkan dapat menunjang hasil penelitian dari metode kualitatif, dengan pendekatan Sosiologis pada perancangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Bagi penelitian *Video Game*
Sebagai sebuah media penyampaian pesan untuk mempertahankan budaya dan pemeliharaan budaya yang disampaikan secara menyenangkan, agar pesan tersampaikan dan generasi selanjutnya setidaknya mengetahui tentang cerita dan karakter pandawa yang diangkat dari hasil adaptasi.
- Bagi Pemerintah
Sebagai alternatif lain untuk penyampaian informasi kebudayaan kepada masyarakat, sebagai pengingat pemerintah tentang minimnya pengetahuan masyarakat dewasa awal terhadap kebudayaan pewayangan, dan juga sebagai pengingat bahwa video game adalah media yang efektif untuk menyampaikan informasi.

- Bagi Masyarakat

Diharapkan bisa menjadi sebuah media alternatif untuk hiburan masa kini yang sudah banyak menggunakan teknologi seperti *smartphone*. Penulis berharap perancangan ini bisa menghibur sekaligus memberi pengetahuan dasar tentang cerita pandawa kepada target audiens khususnya dan masyarakat umum, agar kelak di masa depan informasi kebudayaan tersebut dapat tetap di ingat masyarakat.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan data

- metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan metode kualitatif, metode pustaka, dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan jenis penjawab informan dan responden, menurut Jauss walker (2010:196-201) dalam Kutharatna (2016: 223) wawancara dalam hubungan ini para informan termasuk responden, bermanfaat untuk mengetahui penerimaan masyarakat dalam mengungkapkan pikiran- pikiran kolektivitas selama proses penelitian.

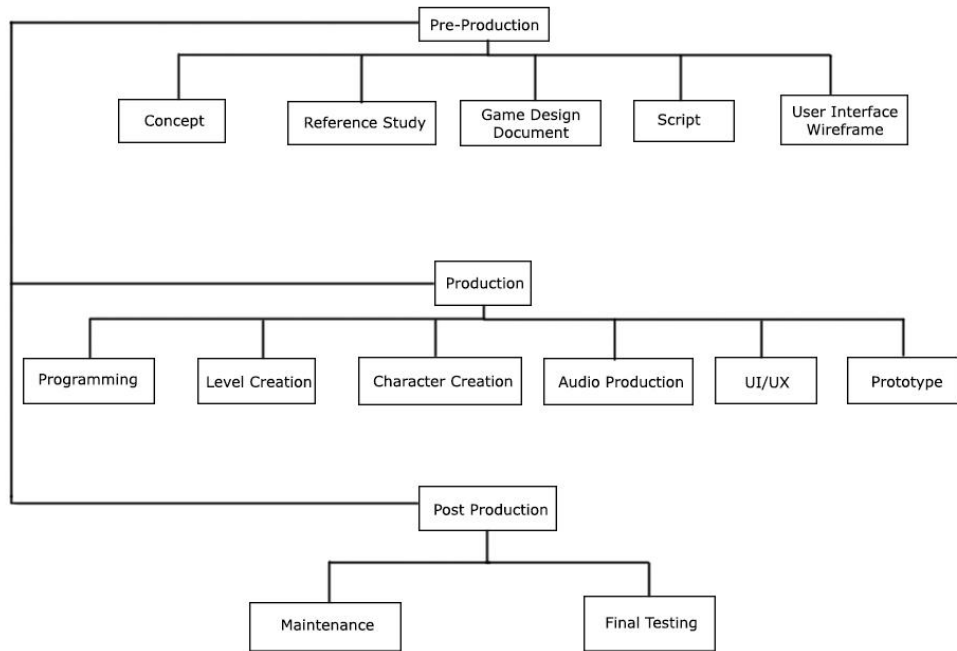
1.7.2 Analisis Data

- metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif interpretatif, yaitu dengan menginterpretasi data hasil wawancara dan studi literasi secara deskriptif, metode dengan intensitas kualitas, nilai- nilai, sedangkan interpretasi adalah penafsiran (Kutharatna : 206).

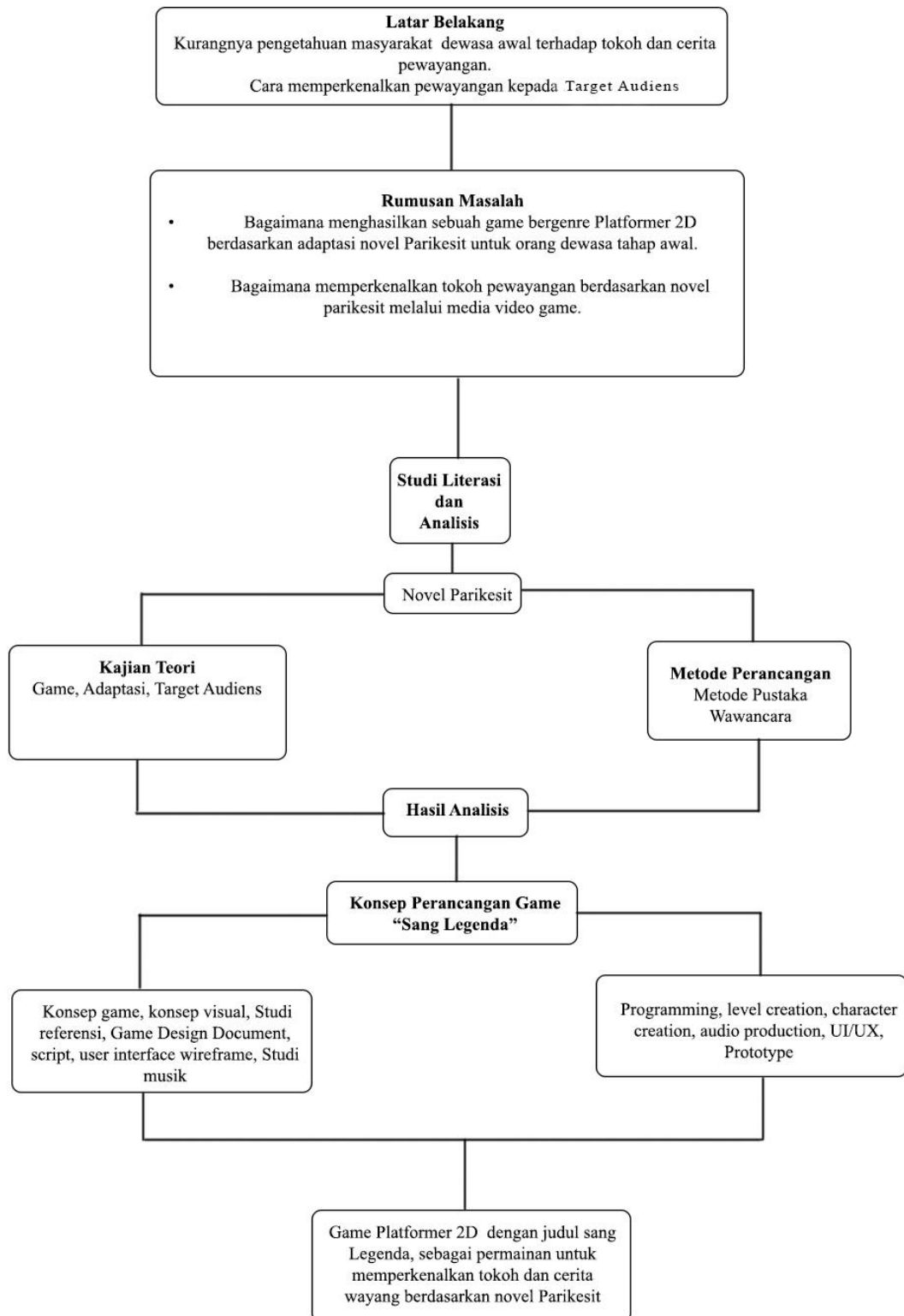
1.7.3 Sistematika Perancangan

- Pra produksi: Konsep, Studi referensi, *Game Design Document*, *script*, *user interface wireframe*,
- Produksi: *Programming*, *level creation*, *character creation*, *audio production*, *UI/UX*, *Prototype*

- Paska Produksi: *Maintenance*, *Final testing*, publikasi



1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Penulisan pada perancangan ini terdiri dari 5 bab dimana garis besarnya adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang diangkat, identifikasi masalah , Ruang lingkup , rumusan Masalah , tujuan Perancangan ,manfaat perancangan , dan metode Perancangan.

Bab II Dasar Pemikiran

Teori objek berdasarkan latar belakang masalah , Teori- teori dasar sebagai acuan untuk merancang keseleruhan game.

Teori Target Audience

Bab III Data dan Analisis

Data dan Analisis Novel Media Acuan, yaitu novel Parikesit, juga data dan analisis yang digunakan dan dalam perancangan ini.

Bab IV Konsep Dan Hasil Perancangan

Merupakan hasil dari analisis data- data yang terkumpul, berdasarkan teori- teori yang digunakan di perancangan ini.

Bab V Penutup

Berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil perancangan ini.