

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan salah satu aset tiap negara, begitupun Indonesia. Indonesia sebagai negara dengan ribuan kepulauan sewajarnya kaya akan budaya. Tentunya, budaya memiliki bentuk yang beraneka ragam. Lagu, bahasa, cerita, atribut, pakaian, dan jenis budaya lainnya dimiliki tiap daerah di Indonesia. Salah satu kebudayaan yang besar namanya di Indonesia adalah kebudayaan Sunda. Sayangnya, Budaya Sunda mulai meluntur seiring berlalunya waktu. Tidak seperti Bali atau Yogyakarta, dimana unsur kebudayaannya masih kental bahkan merupakan mayoritas obyek wisata yang banyak digemari bukan saja masyarakat Indonesia, melainkan negara seberang. Daerah Jawa Barat, sebagai wilayah perkotaan dengan kepadatan paling tinggi di Indonesia telah mengalami pengikisan nilai budaya secara perlahan, baik dalam bentuk material maupun ideal. Adapun salah satunya ialah kisah Ciung Wanara yang berasal dari kebudayaan Sunda daerah Ciamis.

Ciung Wanara bukan saja sebagai cerita rakyat belaka. Lokasi atau situs Ciung Wanara sendiri keberadaannya masih dipelihara oleh Kemendikbud dan Dinas Pariwisata hingga kini. Situs yang berlokasi di Kabupaten Ciamis, kecamatan Cijeungjing dari desa Kamulyan ini juga memiliki museum Ciung Wanara. Masyarakat setempat masih melestarikan budaya dengan turut serta berziarah ke Situs Ciung Wanara atau berwisata ke situs. Namun demikian, mereka hanyalah segelintir orang-orang dari kisaran 46.497.175 juta orang di Jawa Barat (sumber: jabarprov.go.id, 14 Oktober 2018). Angka besar tersebut berasal dari Database SIAK Provinsi Jawa Barat pada tahun 2011. Situsnya saja sepi didatangi pengunjung, belum lagi pengetahuan masyarakat Ciamis yang tidak seluruhnya mengetahui seluk beluk Ciung Wanara.

Generasi muda sebagai penerus bangsa merupakan penggerak dan harapan dalam pelestarian budaya, terutama anak-anak. Masa berseragam sekolah merupakan masa penting yang menentukan bukan saja masa depan anak itu sendiri, melainkan masa depan negara. Bukan hanya itu, masa anak-anak adalah

masa perkembangan yang fundamental, sebab apa yang dipelajari dan diajarkan pada mereka pada usia dini akan diingat hingga masa dewasa. Kaerannya usia ini merupakan usia sensitif dan bentuk langkah awal yang penting. Alasan itu pula yang menjadikan usia tersebut menjadi target permainan yang akan dirancang dalam laporan ini.

Anak-anak tentunya menyukai permainan. Salah satu permainan yang banyak digemari kawula muda salah satunya ialah permaianan *mobile game*. *Mobile game* adalah permaianan yang dimainkan melalui *smartphone*. Keunggulan dari media ini ialah fleksibilitas yang ditawarkan, dimana pemain dapat memainkan permainan dimana saja dan kapan saja. Meskipun sebenarnya *smartphone* lebih banyak digunakan oleh remaja dan mereka yang berusia dewasa, tak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi telah memudahkan bagi anak-anak untuk dapat ikut serta memilikinya. Permaianan melalui media ini merupakan cara yang cukup efektif dalam memperkenalkan kisah Ciung Wanara mengingat anak-anak tingkat sekolah dasar sekalipun dapat memilikinya. Maka dari itu, dipilihlah *mobile game* sebagai media yang menghantarkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Data cerita Ciung Wanara dan data pendukungnya untuk diaplikasikan kedalam media game.
2. Perancangan pengaplikasian visual cerita rakyat Ciung Wanara kedalam *mobile game*.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Cerita rakyat Ciung Wanara yang diangkat merupakan versi yang dibuat oleh Ajip Rosidi.

1.3.2 Bagian Mana

Perancangan terhadap bagian visual game Ciung Wanara.

1.3.3 Siapa

Target pengenalan cerita Ciung Wanara menggunakan aplikasi mobile game ini ialah anak-anak dengan kisaran usia 9 tahun hingga 12 tahun.

1.3.4 Tempat

Wilayah berdasarkan asal cerita rakyat Ciung Wanara yang berarti wilayah garis besar ialah Indonesia dengan spesifikasi pulau Jawa bagian barat, atau Jawa Barat.

1.3.5 Waktu

Cerita rakyat Ciung Wanara memiliki latar belakang yang jauh dari masa sekarang. Dengan jarak ratusan tahun yang lalu dengan masa kini, yaitu abad ke 7. Meski demikian, keterangan mengenai data visual yang akan digunakan dalam permainan mengalami adaptasi yang disesuaikan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah diutarakan, maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menggambarkan cerita Ciung Wanara kepada anak-anak melalui visual?
2. Bagaimana proses perancangan visual cerita Ciung Wanara yang diadaptasi ke dalam *mobile game*?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan game ini, adalah :

1. Menyampaikan cerita Ciung Wanara kepada anak-anak melalui visual.
2. Menggambarkan secara visual cerita Ciung Wanara yang diadaptasi ke dalam *mobile game*

2.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapat dalam perancangan game ini, adalah :

1. Bagi Perancang

Mengimplementasikan seluruh ilmu pengetahuan yang telah didapatkan melalui berbagai media dan metode selama menempuh pendidikan di jurusan Desain Komunikasi Visual jurusan Fakultas Industri Kreatif di Universitas Telkom.

2. Bagi Institusi

Sebagai referensi perancangan karya sejenis mengenai proses perancangan visual mobile game dengan pengaplikasian cerita rakyat Ciung Wanara untuk anak-anak.

3. Bagi Masyarakat

Mengenalkan cerita rakyat Ciung Wanara bagi yang belum mengetahuinya serta turut menjaga atau melestarikan cerita rakyat Ciung Wanara. Selain itu merupakan bentuk tersirat berupa upaya memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam melestarikan budaya. Adapun sebagai bentuk apresiasi terhadap Indonesia dengan kekayaannya akan budaya yang melimpah.

2.6 Metode Perancangan

Cerita rakyat Ciung Wanara memiliki latar belakang yang jauh dari masa sekarang. Dengan jarak ratusan tahun yang lalu dengan masa kini, yaitu abad ke-7. Meski demikian, keterangan mengenai data visual yang akan digunakan dalam permainan mengalami adaptasi yang disesuaikan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data membutuhkan beberapa variasi, adapun metode yang dilakukan ialah :

1. Observasi

Observasi ialah peninjauan secara cermat atau pengawasan yang dilakukan secara teliti (Sumber : KBBI). Peninjauan ini dilakukan dengan

mengamati obyek yang diteliti secara langsung. Adapaun obyek pada perancangan kali ini mengandalkan observasi pada bagaian karya sejenis.

2. Studi Literatur

Membaca, mempelajari, dan berusaha memahami data-data tertulis yang berkaitan dengan tema, topik, atau tulisan lainnya yang mendukung perancangan.

3. Wawancara

Data wawancara dapat digunakan dalam penggalian data pendukung atau objek utama. Wawancara merupakan cara untuk mendapatkan informasi mendalam atau meluas dari narasumber melalui percakapan. Adapun metode-metode cabang wawancara seperti wawancara terarah atau tidaknya. Data dari narasumber melalui wawancara ialah kualitatif.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis adalah membagi keseluruhan yang kompleks ke dalam bagian-bagiannya, suatu bentuk keterbalikan dari sintesis yang menyatukan bagian-bagiannya (Rakhmat dan Ibrahim, 2016 : 172). Analisis yang dilakukan mengaitkan obyek pembahasan dengan data-data dukungan serta bagian-bagian lain yang dibutuhkan dalam analisa.

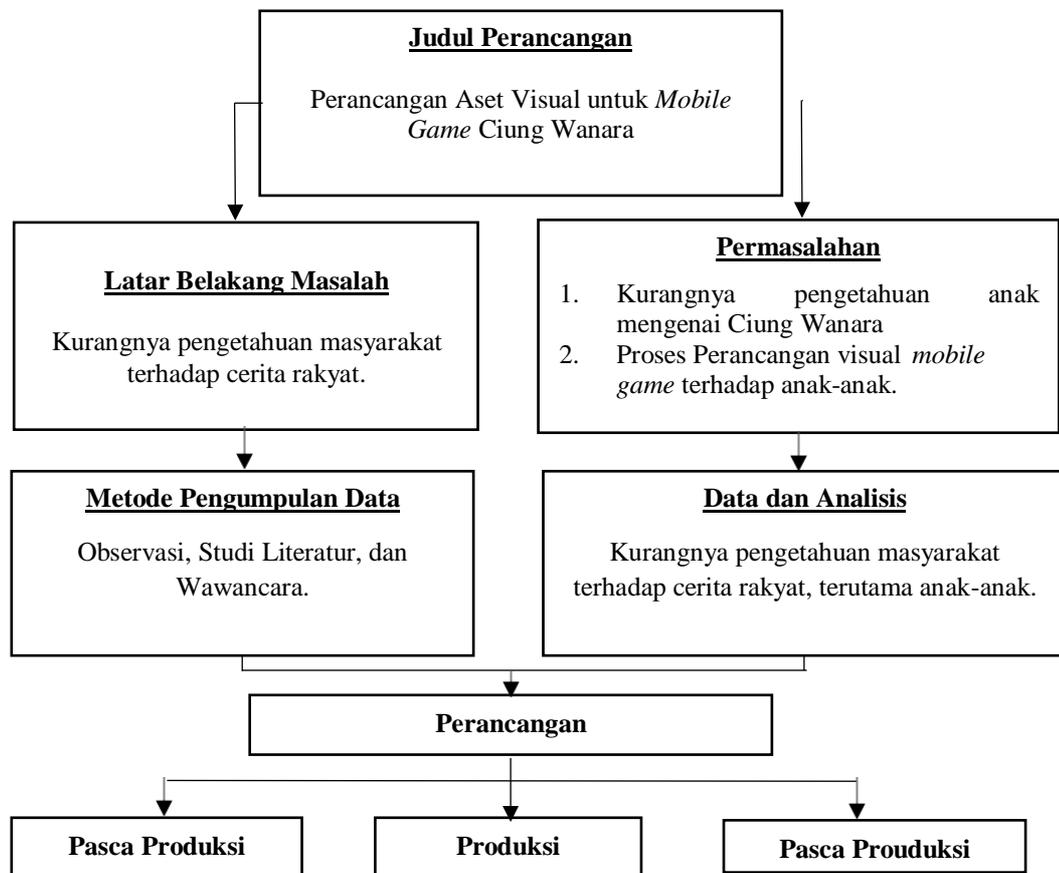
1.7.3 Alur Produksi

Terdapat 3 tahapan dalm memproduksi sesuatu, yakni tahap 1 pra produksi, tahap kedua ialah tahap produksi sedangkan tahap terakhir pasca produksi. Proses Pra Produksi adalah masa persiapan, umumnya mengenai pembuatan rencana produksi dan perancangan jadwal hingga pembuatan konsep. Tahap kedua, ialah Produksi dimana pada tahap inilah proses pengerjaan produk dilakukan sepenuhnya atau proses realisasi terhadap konsep yang telah dibuat. Terakhir ialah pasca produksi, contohnya pada perancangan ini tahap pasca produksi dilakukan dengan uji coba permaianan.

1.7.4 Sistematika Perancangan

Ide dalam penentuan topik disusul dengan media serta genre yang akan digunakan adalah proses pertama yang dilakukan. Setelah menentukan topik, tema serta aspek dasar lainnya maka dapat ditemukan masalah pada topik yang tengah ditilik. Kemudian setelah rumusan masalah selesai, tujuan dan manfaat perancangan diutarakan. Jika semua bab 1 telah selesai maka pengumpulan data dilakukan hingga dapat dianalisa dan menghasilkan dasar yang kokoh dalam perancangan.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan mengenai topik latar belakang, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan rumusan masalah pada objek yaitu mengenai Ciung Wanara. Ruang lingkup yang mencakup mengenai batasan masalah, manfaat dan tujuan mengapa perancangan Ciung Wanara ini dibuat, hingga pembahasan mengenai metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan pada perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Mengandung materi mengenai objek, media, dan target atau mengenai Ciung Wanara, *mobile game*, dan anak-anak yang diangkat beserta teori pendukung yang digunakan sebagai landasan perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Membahas mengenai data untuk mendukung perancangan *mobile game* Ciung Wanara serta analisa karya sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjabarkan detail konsep, proses, serta hasil perancangan *mobile* Ciung Wanara.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menyampaikan kesimpulan dari keseluruhan perancangan serta kritik dan saran dari berbagai pihak mengenai perancangan laporan ini.