

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencak silat sebagai salah satu seni bela diri, merupakan budaya bela diri khas Indonesia yang telah ada dari generasi ke generasi bahkan berasal dari zaman kerajaan. Pencak silat Awalnya bermula dari Sumatera Barat dan Jawa Barat yang kemudian berkembang ke seluruh wilayah Indonesia dengan berbagai keunikan gerakan dari berbagai aliran dan perguruan. Bahkan pada tanggal 12 Desember 2019 dalam acara *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage (IHC)* di Bogota, Kolombia, Delegasi Tetap Indonesia untuk UNESCO, Surya Rosa Putra menyampaikan bahwa pencak silat tradisi Indonesia telah resmi masuk daftar warisan budaya dunia tak benda UNESCO (CNN Indonesia, 2019).

Diakuinya pencak silat sebagai salah satu budaya warisan dunia tidak lepas dari peran Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) sebagai satu-satunya organisasi resmi pencak silat yang mempersatukan berbagai aliran dan perguruan di Indonesia hingga menstandarisasi teknik dasar serta membuat jurus tunggal. Bersama dengan Persekutuan Silat Singapura (PERSISI), Persekutuan Silat Kebangsaan Malaysia (PESAKA), dan Persekutuan Silat Kebangsaan Brunei Darussalam (PERSIB) dimana keempat organisasi tersebut juga membentuk organisasi pencak silat dunia yaitu Persekutuan Pencak Silat Antar Bangsa (PERSILAT), (pshtrawamangun, 2018).

Namun sayang remaja saat ini mulai melupakan bela diri khas Indonesia tersebut. Budaya bela diri pencak silat mulai kalah popularitasnya dengan bela diri dari negara luar, seperti Tae Kwon Do, Karate, Judo, dan lainnya. Dengan berbagai alasan mereka lebih memilih bela diri dari negara lain daripada bela diri yang berasal dari negaranya sendiri (Ardyan, 2015). Berbicara tentang topik pencak silat kepada masyarakat umum, maka yang tergambar dalam benak masyarakat adalah sebuah olahraga yang dipertandingkan, yang tidak ada bedanya dengan tinju (saling pukul), gulat (saling membanting dan

bergumul). Sehingga tidak ada sesuatu yang membanggakan dari pencak silat. (Sobih, 2016).

Menurut Faizal (2018) di sisi lain para remaja saat ini mulai meninggalkan budaya lokal salah satu penyebabnya adalah para remaja sekarang lebih memilih untuk bermain *game* sehingga mereka mengetahui akan seluk beluk sejarah dan karakter yang terdapat di dalam *game* tersebut. Fenomena tersebut membuktikan minat remaja untuk mengenali sejarah dan budaya Indonesia rendah. Dapat dibuktikan bahwa penduduk Indonesia khususnya para remaja, kebanyakan sudah menjadi seorang penggemar *game*, yang dimana-mana selalu disertai dengan *game* seperti Mobile Legend, Heroes Envolved dan juga *game* lainnya. Hal tersebut tidak dapat dihindari, solusinya yaitu dengan memperkenalkan dan memasukan budaya Indonesia melalui *game* kepada para remaja. Sehingga para remaja dapat bermain sekaligus belajar secara tidak langsung, Menurut Multahada, Swasty, dkk. (2016 : 279) Media *game* dapat diimplementasikan dengan pengetahuan dan edukasi sehingga dapat diterapkan di dunia nyata. Pencak Silat dalam media di industri kreatif pun masih terbilang sedikit jika dibandingkan dengan bela diri lainnya, berdasarkan Arbiawalia dan Fathiani (2019) Industri kreatif memiliki banyak cabang yang terdiri atas animasi, *game*, film, ilustrasi, komik dan lain sebagainya.

Maka dari fenomena itulah, penulis perlu menarik minat para remaja yang berdasarkan peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) nomor 11 tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik, bahwa usia remaja berlangsung dari mulai umur 13 hingga 18 tahun. Menjadi tertarik terhadap *game* yang bertemakan budaya pencak silat. Berdasarkan Aghniya dan Wahab (2018 : 75) seorang *Game Developer* mengatakan bahwa *game* sebuah media ekspresi yang memberikan ruang interaksi antara pembuat dan pemainnya, karena pesan yang disampaikan tidak hanya di dengar ataupun dilihat namun mengajak juga pemain untuk berinteraksi pada *game* tersebut. Penulis memilih *jobdesk* sebagai *game animator* dimana penulis membuat sebuah animasi karakter yang dapat dimainkan di *game* 2D yang disebut dengan animasi *sprite*, Dilansir di godotengine.org yang di akses pada 8 Juli 2020 Penggunaan teknik animasi dalam 2D bermacam macam salah satu teknik

yang mulai sering digunakan adalah *cutout animation* seperti contohnya adalah Paper Mario dari Nintendo dan Rayman Legends dari Ubisoft.

Alasan dari penulis membuat animasi *sprite* karakter untuk *game 2D* ini adalah untuk mendapatkan *target audience* yang luas Dilansir dari *meliorgames.com* yang diakses pada 11 Juli 2020 *game 2D* memiliki keuntungan yaitu mudah dipahami untuk pemain pemula sehingga memiliki target audience yang lebih banyak, dan sangat cocok digunakan untuk menghabiskan waktu, dan dalam segi animasi, berdasarkan Kuuranta (2012) Animasi dalam game adalah cara yang sangat alami bagi kita manusia untuk membaca informasi. Karena sistem visual manusia dibuat untuk mengamati visual yang bergerak seperti dunia di sekitar, animasi memberikan cara yang sangat alami untuk mewakili informasi itu. Semua orang pun bisa mengerti animasi dan tidak perlu belajar cara memecahkan kode informasi seperti dalam kasus rambu-rambu jalan, animasi pun dapat membuat gerakan pemain terasa lebih alami dan, yang tidak mengejutkan, secara umum meningkatkan daya tarik visual *game*. Animasi juga membuat *game* lebih menghibur. Menurut Diantana dan Fathiani (2019:2) Animasi sendiri adalah sebuah media yang dapat dengan mudah untuk dipahami dan menjadi sebuah *entertainment* bagi masyarakat. Secara teknis penggunaan animasi *sprite* pun dapat diterapkan di berbagai software untuk membuat game dua dimensi seperti Construct, Unity, RPG maker, Game maker dan banyak lainnya. Penulis juga bertujuan untuk membuat sebuah animasi karakter yang ber-acuan dari gerakan pencak silat sehingga pemain secara tidak langsung dapat mempeleajari dan mengenal bagaimana gerakan yang mempresentasikan tangan kosong dari teknik dasar dan senjata pencak silat dari jurus tunggal.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Remaja saat ini lebih sering bermain *game* sehingga melupakan budaya sendiri dan juga kurangnya media seperti

videogame yang terdapat unsur animasi *sprite* untuk mempresentasikan budaya seperti pencak silat.

2. Banyak remaja lebih memilih bela diri yang berasal dari luar negeri daripada bela diri pencak silat dikarenakan tidak mengetahui keunikan dan kekhasan dari gerakan pencak silat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keunikan dan kekhasan pencak silat berdasarkan teknik dasar dan jurus tunggal senjata sebagai acuan gerakan untuk pembuatan animasi *sprite* ?
2. Bagaimana perancangan animasi *sprite* yang mempresentasikan kekhasan dan keunikan pencak silat berdasarkan gerakan teknik dasar dan jurus tunggal senjata?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan animasi *sprite* dalam *game* dua dimesi yang mengacu pada gerakan teknik dasar pencak silat dan jurus tunggal.

1.3.2 Siapa

Target dari *game* penulis adalah remaja 13-18 tahun

1.3.3 Tempat

Penulis melakukan observasi ke Gedung IPSI Jawa Barat dan perguruan pencak silat Merpati Putih yang terdaftar di IPSI yang bertempat di Telkom University sebagai unit kegiatan mahasiswa.

1.3.4 Waktu

Penulis menggunakan waktu dari bulan September 2019 hingga Februari 2020 ini untuk mengumpulkan data tentang pencak silat.

1.3.5 Bagian Mana

Perancangan animasi *sprite* untuk kebutuhan *game* pencak silat yang akan mengangkat bela diri pencak silat merupakan bagian dari jobdesk penulis sebagai *game animator* yang bertugas untuk menganimasikan karakter.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan animasi *sprite* ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keunikan, kekhasan, kegunaan, dan gerakan dalam pencak silat
2. Untuk membuat sebuah animasi *sprite* yang mengenalkan gerakan pencak silat kepada remaja.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sebuah animasi *sprite* yang mempresentasikan gerakan pencak silat dan dapat dimainkan secara baik oleh pemain sehingga membuat pemain tertarik serta berkeinginan untuk mencari tahu lebih dalam tentang pencak silat.

1.5.2 Manfaat Umum

1. Bagi Penulis

Perancangan ini adalah sebagai tantangan bagi penulis untuk membuat sebuah animasi *sprite* dengan animasi yang baik dan dapat dimainkan, dengan adanya perancangan ini penulis dapat mengasah kembali kemampuan animasi dan gambar penulis hingga dapat dijadikan sebagai portofolio baik untuk studio *game* maupun animasi.

2. Bagi Industri *Game*

Perancangan ini diharapkan dapat membuat studio *game* lain atau rekan lain untuk tetap mengingat terhadap budaya sendiri dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan *game* yang dapat mengenalkan budaya Indonesia baik untuk negara sendiri maupun internasional.

3. Bagi Pencak Silat Indonesia

Diharapkan perancangan ini menjadi salah satu gerakan dalam melestarikan budaya pencak silat kepada remaja di Indonesia.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Metode yang digunakan adalah kualitatif. Untuk mendalami fenomena apa yang terjadi dan memahami dengan lebih mendalam baik dari individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial.

a. Observasi

Observasi dilakukan di dua tempat yang berbeda yaitu Gedung IPSI Jawa Barat yang bertempat di Gor Padjajaran, Kota Bandung dan UKM Merpati Putih yang bertempat di Telkom University, penulis melakukan pengamatan terhadap para atlet pencak silat yang memperagakan gerakan silat sehingga penulis mengetahui bagaimana gerak dari para pesilat tersebut.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wakil ketua IPSI bidang prestasi bernama Dr. Mulyana, M.Pd. untuk mengetahui keunikan dan kekhasan dari pencak silat serta mengetahui kegunaan dalam gerakan pencak silat. Wawancara dengan menggunakan *focus group interview* juga dilakukan kepada sekelompok remaja untuk mengetahui pendapat dan saran mereka.

c. Studi Literatur

Menggunakan berbagai buku, jurnal, dan tesis tentang pencak silat, media *game*, dan animasi sebagai landasan dalam teori untuk jobdesk yang dipilih oleh penulis dan data objek yang diteliti.

1.7 Metode Analisis Data

Pada tahap ini, data-data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan dari hasil observasi untuk mempelajari gerakan silat, pendapat khalayak sasaran, dan karya sejenis dan referensi yang nantinya akan di analisis, dengan tujuan untuk mendapatkan landasan untuk perancangan sebagai proses akhir dari penelitian ini. Analisis dimulai sejak dilakukannya perumusan masalah dan turun ke lapangan secara langsung, dan baru akan selesai setelah hasil penelitian tersebut ditulis.

1.8 Sistematika Perancangan

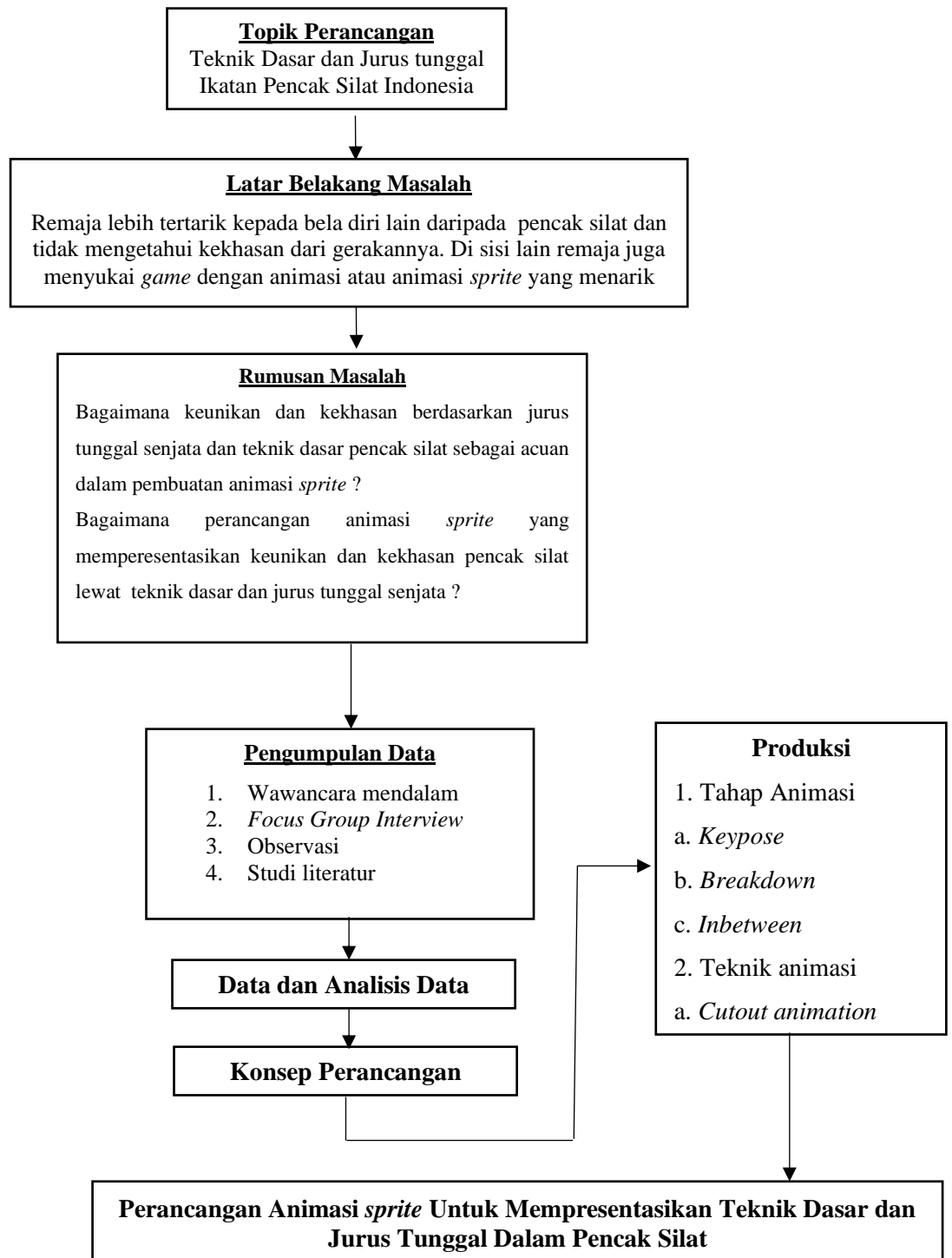
a. Pra Produksi

Dalam proses ini penulis mengumpulkan berbagai data gerakan tentang objek penelitian yang dibutuhkan oleh penulis dan mempelajari karya yang serupa dengan apa yang dibutuhkan oleh penulis, setelah itu penulis akan menggunakan hasil analisis data sebagai pembuatan animasi *sprite* ini dalam proses produksi

b. Produksi

Penulis membuat karakter yang akan di animasikan sesuai dengan hasil analisis gerakan dari objek penelitian sehingga menjadi sebuah karakter yang dapat dimainkan oleh pemain berdasarkan teori animasi dan teori *game* yang penulis kumpulkan dari berbagai sumber.

1.9 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.10 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Bab I adalah pendahuluan, yang berisikan latar belakang dari perancangan penulis, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

Bab II Landasan Teori

Bab II adalah landasan teori dari berbagai sumber baik buku, jurnal maupun tesis sebagai acuan dalam pembuatan animasi *sprite* yang berlandaskan gerakan pencak silat.

Bab III Data dan Analisis

Bab III berisi semua data yang akan dijadikan sebagai perancangan animasi *sprite* yang dilakukan oleh penulis berdasarkan hasil analisis objek dan karya sejenis.

Bab IV Konsep dan Hasil Rancangan

Berisikan proses pembuatan animasi *sprite* yang didasari oleh pencak silat dari data yang sudah diteliti dan teori berdasarkan studi literatur. Semua hasil seluruhnya adalah tanggung jawab penulis.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pemberian kesimpulan dan saran untuk hasil rancangan penulis.