

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Samarinda memiliki banyak ragam hewan endemik yang menjadi ciri khas tersendiri bagi Kota Samarinda, hewan endemik juga merupakan makhluk hidup yang tinggal di alam yang kita tempati yang merupakan salah satu kekayaan alam yang harus dilestarikan keberadaannya. Dikutip di dalam *website* kumparan.com yang diproduksi oleh Berita Update, 22 Desember 2020, hewan endemik yang menempati Indonesia ini menjadi ciri khas namun beberapa hewan endemik tersebut mempunyai status terancam punah terutama hewan endemik di Kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam. Beberapa hewan endemik di Samarinda memiliki status populasi yang terus menyusut adalah macan dahan dan orang utan Kalimantan, ketiga hewan tersebut ditandai daftar merah oleh IUCN yang mempunyai status kritis dan hampir terancam punah. Maka dari itu untuk mencegah kepunahan dan juga penurunan populasi hewan endemik di Samarinda, dapat dilakukan salah satu cara pelestarian dengan cara memberikan pengetahuan umum hewan endemik terhadap masyarakat seperti melalui media desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda menjadi bentuk *humanoid/gijinka*.

Namun di era digital yang semakin maju ini, kalangan remaja kurang mengetahui hewan endemik di Indonesia, terutama hewan endemik di Samarinda. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan pengetahuan umum orang-orang tentang hewan endemik di Samarinda. Dan masih kurangnya desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik *gijinka* dan masih kurangnya media informasi yang disampaikan tentang hewan endemik mau itu dimulai dari media edukasi, atau *game* di Samarinda.

Menurut Adam (2010), *game* adalah salah satu jenis yang dilakukan dalam konteks berpura-pura, di mana peserta mencoba untuk menjadi menjadi satu arbiter, tujuan nontrivial dengan bertindak sesuai dengan aturan yang telah diterapkan dalam permainan tersebut. Maka dari itu, *role* suatu karakter didalam *game* merupakan salah satu cara untuk menyampaikan sebuah cerita dengan baik dengan

memasukkan unsur psikologi, sosiologi, dan psikologi (Lankoski, Helio dan Ekman : 2003). Peran karakter didalam *game* merupakan salah satu visual didalam *game* yang mempunyai fungsi untuk menjelaskan informasi tentang *world building*, identitas tokoh, dan cerita didalam *game* tersebut.

Menurut Azri Pratama selaku penulis artikel di dalam kompasasina.com, semua kalangan masyarakat pernah memainkan *game online*, dikarenakan di era sekarang *game online* sudah menjarah ke berbagai kalangan dimana bukan hanya kalangan remaja dan anak-anak saja, tetapi kalangan orang tua pun sudah banyak yang gemar bermain *game online* dan untuk sekarang *game online* bukan hanya sekedar *game* saja tetapi melainkan menjadi sebuah profesi. *Game* sendiri sudah diminati banyak orang di Indonesia bahkan di seluruh dunia, dan beberapa penyampaian informasi terutama informasi hewan endemik ke *gijinka* memilih media *game* untuk menyampaikan informasi yang akan diberikan dan membuat *game* tersebut lebih menarik dikategori desain karakter seperti *game* Arknights, Dota 2, dan League of Legends.

Dari fenomena tersebut penulis tertarik untuk meningkatkan minat kalangan muda hingga dewasa yang berdasarkan Entertainment Software Association (ESA), rata-rata orang yang bermain *game* berusia 35 tahun, data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas, atau 29% *gamer* di seluruh dunia ternyata berusia 11 hingga 22 tahun, yang merupakan usia remaja hingga dewasa untuk mengangkat tema hewan endemik di Samarinda. Terdapat *threat* didalam reddit dimana pemain *game* Arknights dimana *game* tersebut mempunyai desain karakter *gijinka* yang mengangkat tema hewan endemik, dewa dan dewi kuno rata-rata memiliki usia sekitar 13-25 tahun (366 orang memvoting 10-17 tahun dan 1,500 orang memvoting 18-25 tahun).

Maka dari itu diperlukan perancangan desain karakter *game* yang mengangkat tema *gijinka* dari adaptasi hewan endemik di Samarinda. Penulis akan mengimpresmentasikan bentuk hewan endemik menjadi bentuk *humanoid(gijinka)* dalam bentuk *visual* sehingga perancangan ini akan dikenalkan dalam bentuk *game* untuk mendorong minat dan ketertarikan kalangan remaja di daerah Samarinda.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul, diantaranya :

1. Pengetahuan dikalangan remaja di Kota Samarinda tentang hewan endemik di Samarinda masih kurang.
2. Kurangnya informasi tentang hewan endemik di Samarinda.
3. Masih kurangnya media *game* terutama desain karakter yang membawa tema hewan endemik di Samarinda.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan mengidentifikasi masalah tersebut maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana memperkenalkan dan memberikan informasi hewan endemik di Samarinda untuk kalangan remaja melalui desain karakter *gijinka* ?
2. Bagaimana merancang desain karakter melalui pendekatan *style gijinka* yang mengangkat tema hewan endemik di Samarinda ?

1.4 Ruang Lingkup

Fokus penelitian ini akan lebih mengarah ke perancangan desain karakter untuk game yang mengadaptasi dari fauna Samarinda. Selain itu agar perancangan karakter untuk game ini lebih terarah dan lingkup permasalahan tidak terlalu luas, maka dibuat pembatasan dalam bentuk 5W+1H sebagai berikut :

1.4.1 Apa

Membuat desain karakter yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda menjadi bentuk *humanoid(gijinka)* untuk menarik minat orang-orang untuk mengetahui hewan endemik yang ada di Samarinda.

1.4.2 Siapa

Target audiens yang akan diambil adalah remaja.

1.4.3 Dimana

Lingkup permasalahan yang diambil berada di daerah Samarinda.

1.4.4 Waktu

Periode atau waktu perancangan laporan penelitian dari masalah yang diambil adalah akhir tahun 2020 sampai tahun 2021.

1.4.5 Mengapa

Di dunia modern ini, orang-orang tidak terlalu mengetahui hewan endemik di Indonesia terutama di Samarinda karena kurangnya media informasi yang terkait dengan fauna endemic.

1.4.6 Bagaimana

Solusi yang ditawarkan dalam permasalahan ini adalah merancang visual desain karakter untuk *game* adaptasi dari tema hewan endemik Samarinda sebagai media untuk mempekenalkan hewan endemik di Samarinda.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan dan memberikan informasi hewan endemik di Samarinda di kalangan remaja melalui karakter desain
2. Dapat merancang desain karakter *gijinka* yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda.

1.5.2 Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

- Menambah ilmu dan pengetahuan baru dalam bidang desain karakter;
- Lebih paham dengan pasar dalam menentukan *style* gambar yang diminati pasar;
- Memperkenalkan dan menjaga eksistensi hewan endemik di Samarinda secara tidak langsung.

2. Bagi Masyarakat

- Mendapatkan pengetahuan umum tentang hewan endemik di Samarinda
- Menjadi tertarik dengan hewan endemik di Samarinda;

- Dapat menaikkan minat orang-orang untuk mencintai dan melestarikan hewan endemik di Samarinda.

1.6 Metode Perancangan

Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan asumsi-asumsi filosofis, aplikasi pendekatan-pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan pencampuran (*mixing*) kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian. Pendekatan ini lebih kompleks dari sekadar mengumpulkan dan menganalisis dua jenis data.

Metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data untuk kebutuhan perancangan desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik di Samarinda menjadi bentuk humanoid adalah menggunakan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Narasumber dari wawancara adalah *lead artist* dari Renaria Studio yang mempunyai *pen name* Jun-D, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dalam mencari pemilihan *style* gambar desain karakter yang cocok untuk kalangan remaja dan bagaimana cara membuat desain karakter yang mengangkat tema *gijinka* dari hewan endemik.

2. Kuesioner

Kuesioner yang disebarakan berisikan pertanyaan terkait peminatan desain karakter yang mengangkat hewan menjadi bentuk *humanoid(gijinka)*, dan pemilihan *style* yang tepat dalam merancang sebuah karakter *game*.

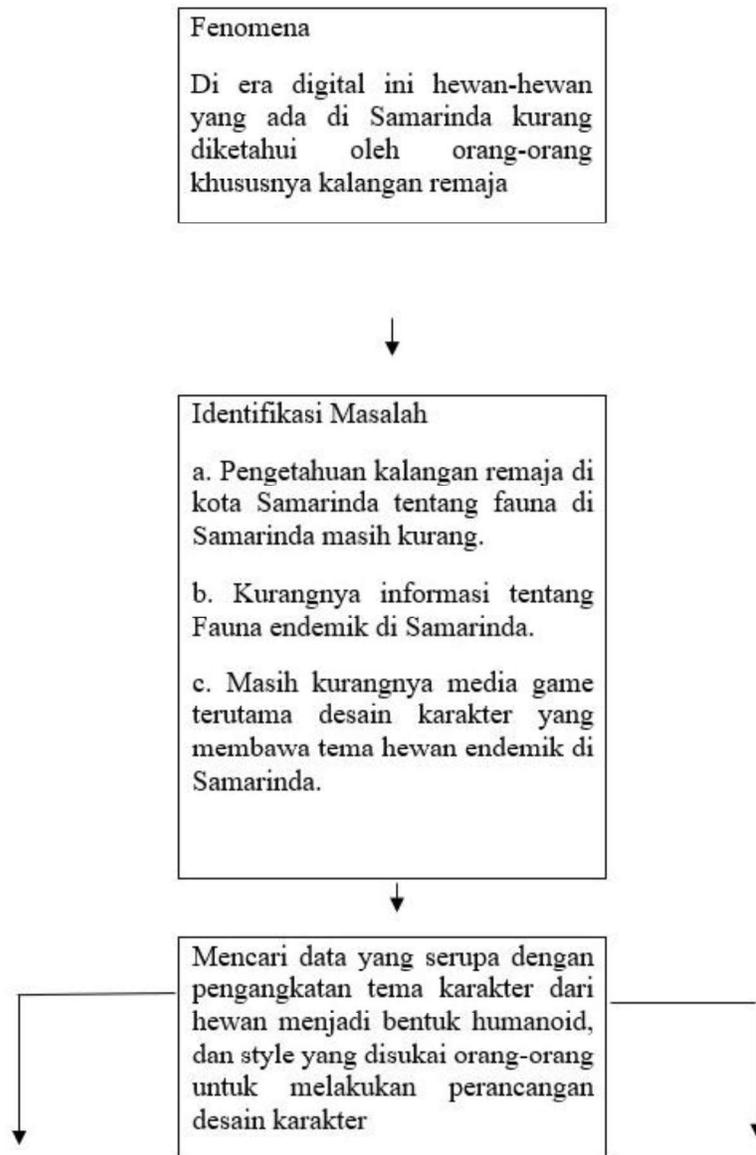
3. Studi Pustaka

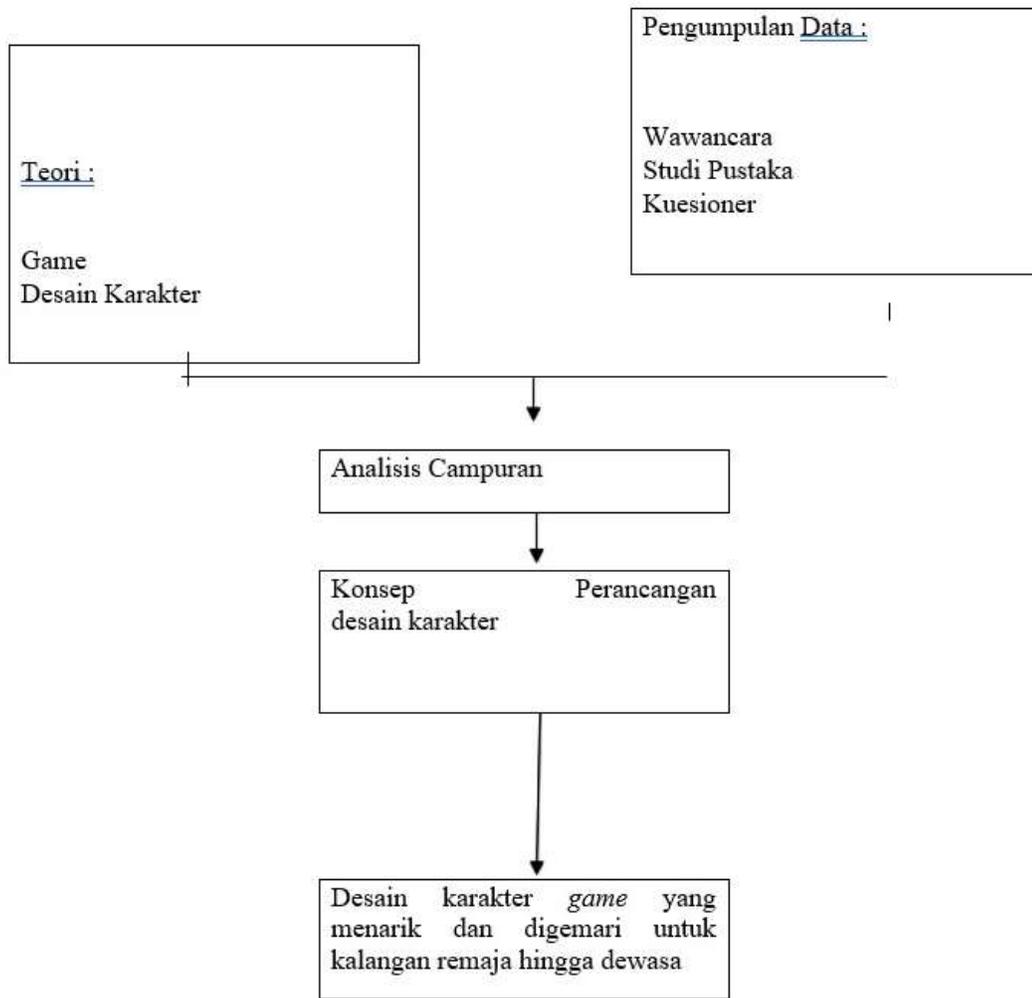
Dengan studi pustaka peneliti mengumpulkan berbagai teori *game*, desain karakter, target audiens dan lain-lain yang dapat dijadikan landasan dalam perancangan ini.

4. Observasi

Observasi akan mengumpulkan data dengan cara melihat karakteristik hewan endemik Samarinda seperti fisik, kebiasaan, dan jenis makanan dari hewan-hewan tersebut dari artikel.

1.7 Kerangka Perancangan





1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang Fenomena yang terjadi mengenai hewan endemik di Samarinda yang unik dan beragam, namun belum dikenal oleh kalangan remaja hingga dewasa, dan mengangkat rancangan desain karakter dari bentuk hewan menjadi *gjinka* untuk membuat desain karakter yang menarik dan digemari oleh orang-orang, yang dapat memberikan pengetahuan khusus tentang hewan endemik di Samarinda.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori yang digunakan dalam perancangan karya sehingga jelas bahwa karya didukung dengan teori-teori yang tepat dalam penggunaannya.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan bagaimana cara memperoleh dan menganalisis data yang diperlukan dalam kegiatan perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana proses perancangan karya dimulai dari konsep hingga menjadi output sebuah desain karakter game yang menarik.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran, dan masukan terhadap perancangan yang telah dilakukan mengenai perancangan desain karakter untuk pengetahuan khusus.