

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Terdapat sebuah alasan kenapa Garuda menjadi simbol negara Indonesia yaitu terinspirasi dari kisah mitologi Garuda yang menyelamatkan ibunya dari perbudakan menjadi salah satu alasan mengapa Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia, Indonesia dirasa memiliki kesamaan nasib dan sejarah dengan Garuda untuk membebaskan rakyatnya dari penjajahan. Oleh karena itu Garuda juga menjadi inspirasi karena kebesaran serta kegagahannya yang menjadi inspirasi bangsa negara. Garuda Pancasila yang merupakan simbol negara Indonesia, berdasarkan catatan Museum Nasional Indonesia, lambang negara Indonesia banyak terinspirasi dari arca Garuda Wisnu yang ditemukan di Trawas, Jawa Timur. Garuda merupakan kendaraan Dewa Wisnu dalam agama Hindu. Garuda digambarkan bertubuh emas, bersayap merah, dan memiliki tubuh seperti manusia. Menurut Mohammad Yamin, dalam 6000 Tahun Sang Merah Putih (1951), simbol burung Garuda sebagai kendaraan Dewa Wisnu mulai dikenal orang-orang Nusantara sejak abad kelima. Kerajaan Tarumanegara pada masa itu diketahui memiliki raja bernama Purnawarman yang merupakan penganut Hindu aliran Wisnu. Hal tersebut menjadi bukti bahwa simbol Garuda sudah dikenal di Nusantara sejak masa itu. Simbol Garuda juga diketahui dijadikan sebagai lambang beberapa kerajaan Hindu masa lalu. Selain Tarumanegara ada juga Kerajaan Airlangga di abad ke-11 Masehi, menggunakan Garuda sebagai lambang kerajaannya. Lambang Garuda banyak ditemukan di bagian puncak prasasti yang dibuat dimasa pemerintahan Airlangga.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis melalui kuesioner sebanyak 30 dari 54 jawaban masyarakat Indonesia tidak mengetahui kisah mitologi Garuda yang menjadi alasan dipilihnya menjadi lambang negara. Tim penulis melakukan survey dengan membuat kuesioner untuk mencari data. Hal tersebut membuktikan bahwa banyaknya masyarakat Indonesia khususnya umur 19-20 tahun sebanyak 37 dari total 54 responden tidak peduli sehingga tidak memahami arti perjuangan yang pernah dilalui Indonesia. Oleh karena itu, perlu dirancangnya sebuah media yang dapat memberikan informasi yang edukatif untuk menunjukkan sebuah proses atau arti perjuangan yang dilalui oleh Garuda dan Indonesia agar menumbuhkan rasa semangat juang Garuda.

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi mempengaruhi perkembangan industri *game* di Indonesia yang akan terus mengalami pertumbuhan. Melansir dari Kompas Tekno, Arif Widhiyasa sebagai CEO Agate memproyeksikan bahwa industri *game* di Indonesia akan terus tumbuh hingga 5-10 tahun mendatang terutama pengaruh COVID-19 yang membuat pertumbuhan industri *game* semakin tinggi (Prabowo, 2021). Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi (Kominfo) Samuel Abrijani Pangerapan mengatakan, pemerintah khususnya Kominfo sangat mendukung penuh pertumbuhan industri *game* dan *esports* di Indonesia, dengan rencana membuat suatu konsep untuk membantu anak-anak muda di Indonesia untuk dapat mengembangkan *game* dan mendapatkan banyak pengguna. Samuel menambahkan bahwa dari sejarah Indonesia ini sendiri banyak sekali yang bisa diadaptasi menjadi *game* dan itu menarik untuk menjadi tantangan para *developer*, jadi diharapkan *game-game* yang berkembang ini bisa membangun wawasan kebangsaan dengan *local wisdom* yang ditonjolkan. Anthonius menambahkan bahwa perlu diingat untuk *game developer* agar mengembangkan *game* yang edukatif, jangan sampai melanggar undang-undang dan terkena pemblokiran. (Nurhaliza, 2021)

Untuk merancang sebuah media yang dapat menginformasikan atau setidaknya menunjukkan bagaimana semangat perjuangan Garuda dan juga bangsa Indonesia dimasa penjajah untuk mencapai kemerdekaan melalui pengembangan media *game*. Perancang sebagai *concept artist* ingin menciptakan perancangan *concept art* yang berfokus kepada *character design* untuk *game adventure* bergenre fiksi sejarah yang dapat menunjukkan bagaimana perjuangan Garuda untuk menyelamatkan ibunya dari perbudakan, sama halnya dengan Indonesia yang berjuang untuk mencapai kemerdekaan. Dalam penelitian ini perancang berniat untuk merepresentasikan aspek cerita, karakter, ataupun lingkungan dari dunia *fantasy* untuk menciptakan sebuah konsep visual *game* yang menarik untuk khalayak sasaran. Perancang yang berperan sebagai *concept artist* yang bertugas merancang gaya visual, *character* dan *environment* untuk *game*. Dengan perancangan konsep ini, diharapkan dapat memberikan ketertarikan khayalak sasaran untuk memahami arti proses sebuah perjuangan dan dapat memahami mitologi asal-usul Garuda.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, terdapat masalah yang telah teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia tentang asal-usul simbol atau arti perjuangan Garuda yang berkaitan dengan sejarah Indonesia.
2. Masih sedikit *game* dengan tokoh Garuda yang dapat membangun wawasan dari sejarah Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah

Dengan mengidentifikasi masalah yang ada, maka dalam perancangan ini terdapat rumusan masalah yang dihadapi perancang seperti berikut:

1. Bagaimana karakter Garuda yang diambil dari mitologi Hindu.
2. Bagaimana merancang karakter Garuda pada dunia *fantasy* yang dapat digunakan untuk pembuatan *game* “*Garuda’s Disciple*”.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam perancangan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan *concept art* ini sebagai berikut:

1.4.1. Apa

Perancangan *concept art* dari *adventure fantasy game* “Garuda’s Disciple” untuk memberi wawasan apa arti dari semangat perjuangan dengan melalui tema mitologi Garuda yang dijadikan lambang negara.

1.4.2. Mengapa

Perancangan ini dilakukan karena keinginan membuat konsep visual pada karakter yang menarik dan juga dapat merepresentasikan kisah dalam dunia *fantasy*. Representasi ini diharapkan dapat memberikan rasa ketertarikan pada khalayak sasaran dengan tema *fantasy* tersebut.

1.4.3. Siapa

Target sasaran dari perancangan ini adalah untuk remaja umur 19 tahun ke atas.

1.4.4. Dimana

Tempat penelitian berlokasi di Bali dan dengan asset atau setting peninggalan hindu untuk keperluan pembuatan konsep, namun selama masa pandemi COVID-19 ini penelitian dilakukan secara tidak langsung di Depok.

1.4.5. Kapan

Perancangan dimulai dengan pengumpulan data semenjak 28 September 2021 dan akan selesai pada tahun 2022.

1.4.6. Bagaimana

Perancang berperan sebagai *concept artist (character)*, perancangan pengayaan visual *character design* dan *environment*.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan dari perancangan ini yaitu:

- A. Memberikan informasi atau wawasan yang edukatif tentang cerita atau kisah dibalik Garuda yang dipilih sebagai lambang negara melalui sarana hiburan yaitu media *Game* agar tahu arti dari perjuangan.
- B. Merancang *concept art (character design)* untuk keperluan *game* dan juga memberikan referensi ilustrasi fiktif dari *game* yang dibuat.

1.5.2. Manfaat Perancangan

A. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan memberi informasi dan referensi untuk pembaca atau mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengenai perancangan *concept art* tentang dunia fantasi yang menceritakan kisah Garuda.

B. Manfaat Praktisi

Perancangan ini diharapkan dapat menyampaikan pesan mengenai arti dipilih nya Garuda sebagai lambang negara Indonesia.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode observasi untuk mengamati objek seperti peninggalan-peninggalan budaya kerajaan hindu-buddha mengenai garuda untuk keperluan perancangan karakter dan *environment*.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, visual, atau audio visual. Pelaksanaan wawancara dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Wawancara digunakan dalam penelitian untuk mengatasi kelemahan metode observasi dalam pengumpulan data. Informasi dari narasumber dapat dikaji lebih mendalam dengan memberikan interpretasi terhadap situasi dan fenomena yang terjadi.

1.6.2. Metode Analisis Data

Melakukan analisi secara kualitatif pada karya sejenis dan juga hasil observasi untuk menjadi bahan acuan dalam proses perancangan dengan menggunakan aspek yang ingin dianalisis pada suatu karya. Untuk aspek visual metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2012:1)

1.6.3. Sistematika Perancangan

A. Konsep

Berasal dari ide yang muncul setelah membaca konsep dari *game design document*, dan menentukan konsep dari pengayaan visual karakter dan *environment* berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

B. Referensi

Mengumpulkan referensi visual yang akan digunakan sebagai acuan untuk membuat desain.

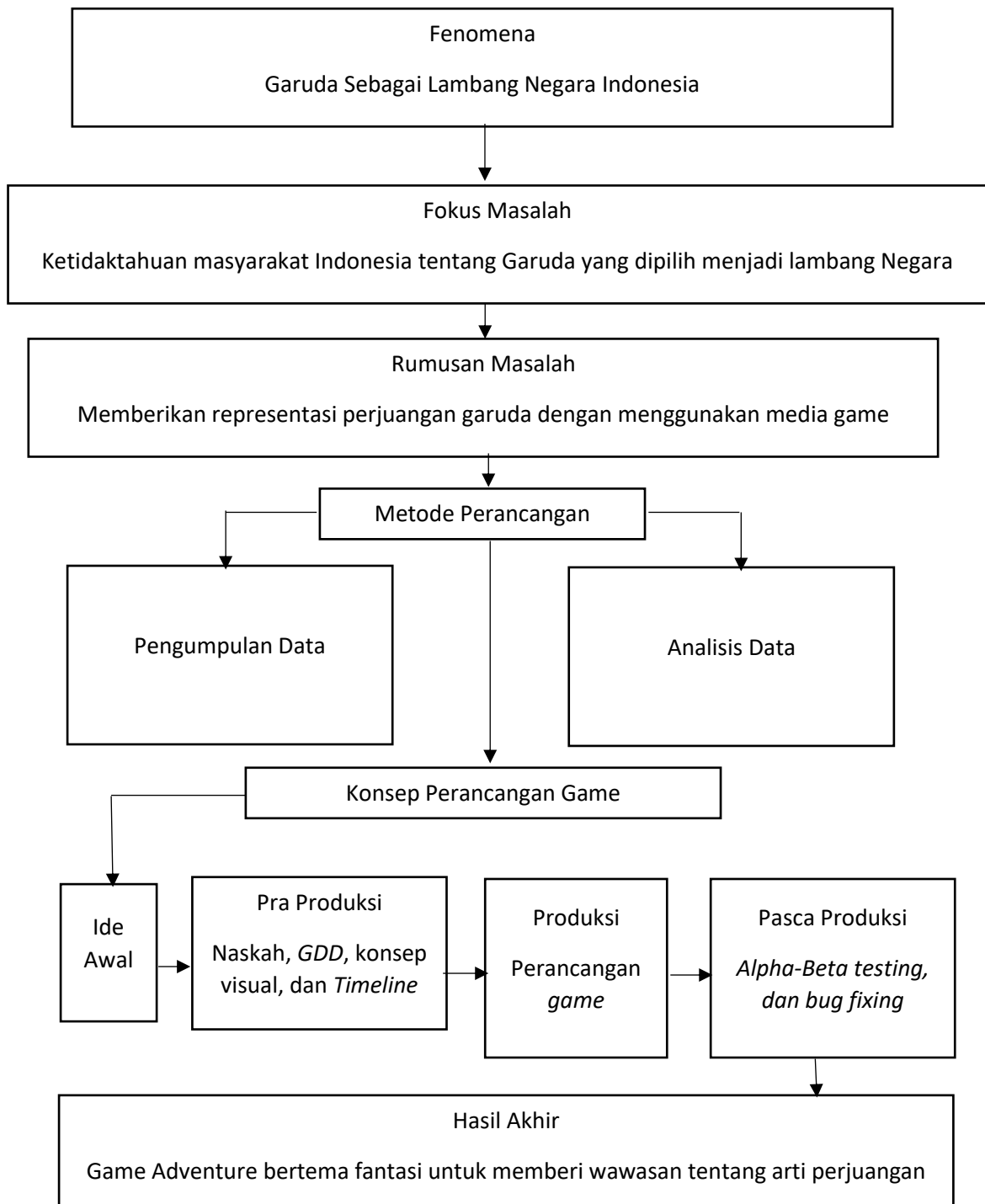
C. Eksplorasi

Melakukan Eksplorasi dari pengayaan visual karakter dan *environment* yang dimulai dari sketsa.

D. Hasil Akhir

Penentuan konsep visual akhir yang akan digunakan dalam proses produksi *game* dengan menfinalisasi sketsa menjadi konsep ilustrasi akhir.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

1.8. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang mengenai fenomena dimana kurangnya masyarakat Indonesia terkait dengan sejarah lambang negara Indonesia.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisikan teori-teori atau dasar pemikiran dari topik, media, metode perancangan, dan segmentasi pasar yang dapat digunakan dan dijadikan sebagai panduan dalam perancangan *concept art* yang berfokus kepada *character concept* pada *game* yang dibuat.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisikan uraian analisis data-data hasil penilitan yang diperoleh perancang melalui metode pengumpulan data pendekatan kualitatif melalui observasi kepada patung dan relief yang berkaitan dengan mitologi Garuda , dan wawancara kepada para ahli atau budayawan yang mengerti tentang kisah Garuda tersebut. Adapun data yang diperoleh dengan metode kuantitatif melalui kuesioner atau survey pada khalayak sasaran dan analisis karya sejenis yang dijadikan acuan referensi pengkaryaan.

BAB IV PERANCANGAN

Berisikan konsep dan karya perancangan Karakter untuk *game* yang dibuat oleh perancang, mulai dari konsep karakter sampai hasil akhir yaitu *sprite ingame*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan hasil penelitian dan perancangan *character concept* dan saran oleh perancang.