

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Garuda Pancasila adalah lambang negara Indonesia, lambang Garuda sendiri diketahui oleh seluruh masyarakat Indonesia. Pada masa sekolah, masyarakat di Indonesia diajarkan bahwa Garuda dipilih menjadi lambang negara karena Garuda melambangkan bangsa yang besar dan negara yang kuat. Pada proses pembuatan lambang negara, Sultan Hamid II mengajukan Garuda sebagai salah satu alternatif. Kisah Mitologi Garuda yang menyelamatkan ibunya dari perbudakan menjadi salah satu alasan mengapa Garuda dipilih. Kemudian, penulis melakukan sebuah survey untuk mencari tahu apakah benar banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui mengenai mitologi Garuda. Menurut survey tersebut, masih banyak dari masyarakat tersebut yang tidak mengetahui cerita dan mitologi dibalik dipilihnya Garuda menjadi lambang negara.

Garuda Pancasila yang menjadi 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 ke-lima. Terdapat alasan kenapa Garuda menjadi simbol negara Indonesia yaitu 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.

Game adalah sebuah media audio visual yang akan membuat konsumen bisa seakan-akan mengalami sendiri kejadian-kejadian yang terjadi di dalam ceritanya. Menurut Ernest Adams (Adams, 2010), game sangat membutuhkan harmoni pada desain mekanik dan gameplay yang seru yang akan membuat pemain lebih terikat dalam memainkan game tersebut dan lebih terlibat dalam mengenal bagaimana kisah perjuangan melalui game yang dibuat. Penulis merancang game yang memiliki fenomena yang serupa dengan topik yang dibahas. Game yang akan dirancang memiliki konsep fiksi/ *fantasy* untuk bisa mendapatkan perasaan bahwa pemain memainkan game fiksi. Game tersebut akan bergenre fiksi karena genre fiksi adalah genre yang lebih mudah untuk dicerna karena berasal dari imajinasi. Di Indonesia sendiri masih sedikit game yang dibuat oleh developer lokal, dan lebih sedikit lagi game yang membahas mengenai mitologi di Indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penulis dapat menyimpulkan identifikasi masalahnya yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan sebagian masyarakat Indonesia mengenai kisah dan mitologi dibalik dipilihnya Garuda sebagai lambang negara Indonesia.
2. Belum ada game yang memberi wawasan mengenai mitologi dan sejarah Garuda di Indonesia.

## **1.3 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana mitologi dari burung Garuda
2. Bagaimana merancang game “Garuda’s Disciple” untuk mengenalkan mitologi dari burung Garuda

## **1.4 Ruang Lingkup**

Dalam Pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan game akan dibatasi pada bidang Desain Komunikasi Visual konsentrasi Multimedia Game dengan menggunakan rumusan 5W + 1H

#### **1.4.1 Apa**

Perancangan game bergenre *Adventure Fantasy*, yang akan memberi wawasan mengenai perjuangan melalui kisah bagaimana Garuda dijadikan sebagai lambang negara Indonesia.

#### **1.4.2 Siapa**

Target sasaran dari perancangan tersebut adalah untuk remaja umur 19-22 tahun.

#### **1.4.3 Dimana**

Tempat pengamatan dan pengambilan data dilakukan di tempat dan secara online yang berlokasi di Bandung, sehubungan dengan adanya pandemi COVID-19.

#### **1.4.4 Kapan**

Pengumpulan data dan perancangan game di lakukan sejak 20 September 2021 hingga 9 Agustus 2022

#### **1.4.5 Mengapa**

Untuk mendapatkan data dan tepat sasaran terhadap target sasaran sebagai referensi untuk referensi rancangan game Garuda's Disciple

#### **1.4.6 Bagaimana**

Penulis berperan sebagai game *designer* dari game Garuda's Disciple, yang meliputi desain inti dari game tersebut

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Merancang Game yang mengenalkan player kepada mitologi dibalik dipilihnya Garuda sebagai lambang negara
2. Memberi wawasan kepada *target audience* mengenai kisah mitologi Garuda dan bagaimana Garuda bisa dipilih untuk dijadikan lambang negara Indonesia.

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat Teoritis

- A. Perancangan ini diharapkan menjadi game yang mengedukasi dan bisa menghibur
- B. Perancangan ini diharapkan bisa memberi wawasan mengenai mitologi Garuda dan cerita dibalik dipilihnya Garuda sebagai lambang negara Indonesia

### 2. Manfaat Praktis

- A. Manfaat bagi penulis :  
Mengasah kemampuan dalam membuat game design dan menambah pengalaman
- B. Manfaat Bagi Institusi :  
Dapat menjadi bahan ajar atau referensi perancangan game yang serupa untuk kedepannya.
- C. Manfaat bagi Khalayak Sasar :
  - a) Mendapat pengetahuan mengenai mitologi Garuda yang menjadi alasan dipilihnya sebagai lambang negara.
  - b) Mengetahui dan dapat melestarikan hewan-hewan mitologi yang akan muncul di dalam rancangan game tersebut.

## 1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam Perancangan tugas akhir tersebut, metode perancangan dan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah dengan mengumpulkan data-data melalui studi komparasi, observasi, dan wawancara. Selanjutnya data yang sudah diperoleh akan diolah dan dianalisis dengan metode kualitatif. Setelah itu akan memasuki proses perancangan yang meliputi pembuatan *Game Design Document*.

### 1. Studi Komparasi

Studi Komparasi adalah sebuah cara untuk mencari data dengan membandingkan produk game yang mirip dengan apa yang akan penulis rancang. Data yang diambil bersumber dari game itu sendiri, serta dari jurnal yang berkaitan dengan genre game yang akan penulis rancang. Studi komparasi tersebut akan didasari dari teori *game design* dan teori mengenai *adventure game*

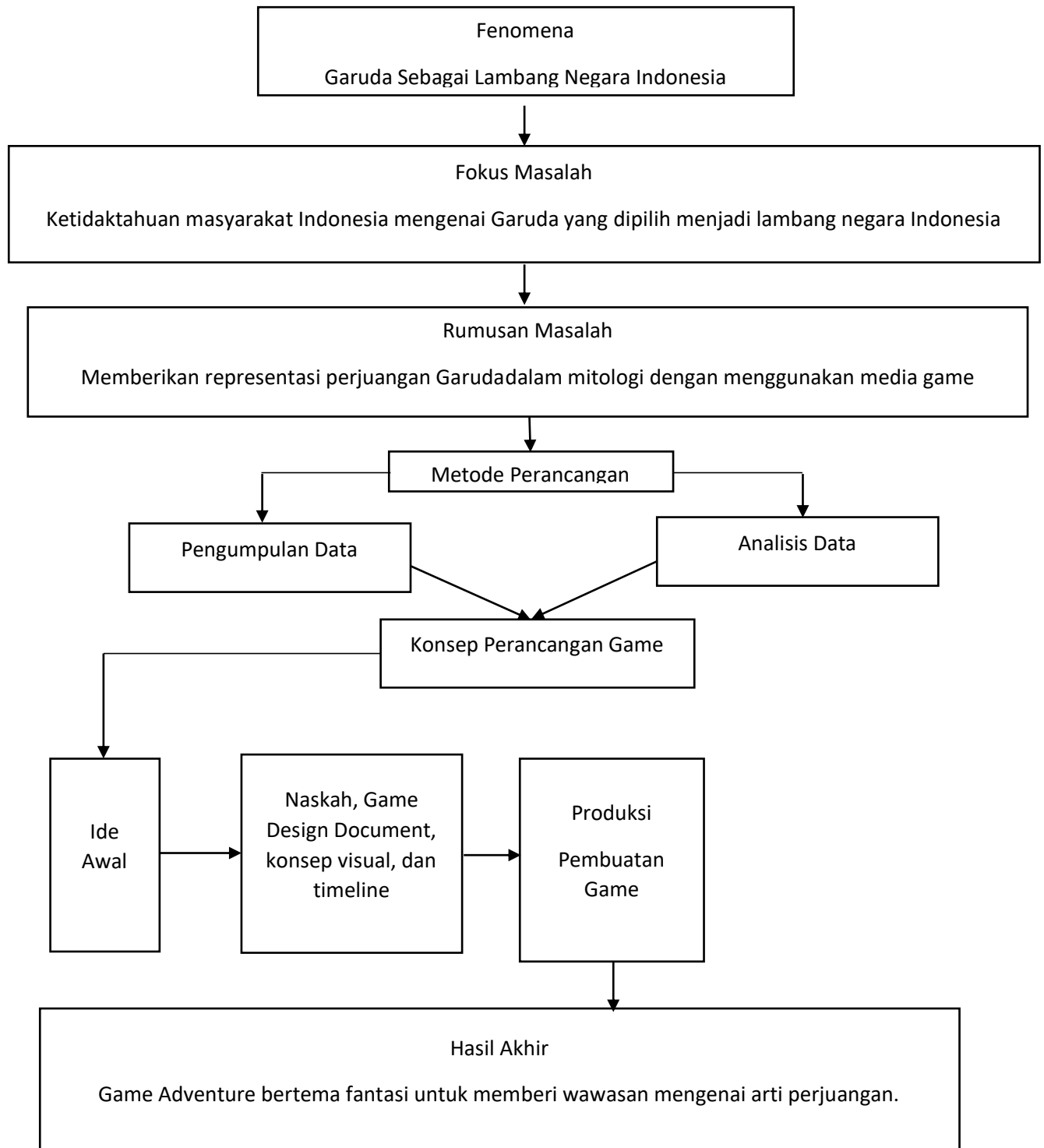
## **2. Studi Pustaka**

Studi Pustaka adalah salah satu cara untuk mencari data yang berasal dari penelitian yang sudah pernah ada. Oleh karena itu data yang akan diambil berasal dari buku, dan jurnal-jurnal yang memiliki topik yang berkaitan dengan mitologi Garuda dan hewan mitologi lainnya.

## **3. Wawancara**

Wawancara adalah metode untuk mencari informasi dari seorang narasumber yang dilakukan secara lisan. Wawancara akan dilakukan kepada penduduk asli dari Bali karena topik pembahasan rancangan penulis membahas makhluk mitologi dari Bali.

## 1.8 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisikan Latar Belakang terkait kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai alasan Garuda dipilih untuk menjadi kandidat lambang negara, serta tentang mengapa penulis ingin membuat game fiksi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan teori-teori mengenai Game Design Document dan cara untuk membuatnya, serta teori-teori mengenai genre-genre game yang nantinya akan digunakan sebagai panduan dan landasan dalam perancangan game.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Berisikan uraian analisis dan data-data mengenai Cerita Garuda dan mengenai game-game yang nantinya akan digunakan sebagai bahan untuk membuat cerita dan sebagai referensi untuk merancang gameplay.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisikan konsep-konsep hasil perancangan karya yang dibuat oleh penulis, konsep game, *Game Design Document*.

### **BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan hasil penelitian dan perancangan game, dan saran dari penulis.