

## **Bab 1**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seni bela diri merupakan kesenian yang timbul sebagai cara seseorang untuk mempertahankan dan membela diri dari bahaya serangan luar, yang mengutamakan ketahanan dan kekuatan fisik. Seni bela diri juga dianggap sebagai sistem yang memadukan komponen fisik pertempuran dengan strategi, filosofi, tradisi, atau hal lainnya yang membedakannya dari reaksi fisik murni (Thomas A, 2001). Dari masa ke masa, seni bela diri telah lama ada dan terus berkembang. Pada dasarnya, manusia memiliki insting untuk melindungi diri dari berbagai ancaman yang ada. Dalam tumbuh dan berkembang, manusia tidak lepas dari kegiatan fisik, inilah yang memicu aktivitas fisik sepanjang waktu. Disaat belum adanya persenjataan canggih dan modern seperti saat ini, manusia menggunakan dan memanfaatkan apa saja yang dimiliki untuk melindungi diri, seperti anggota tubuh ataupun benda yang dapat ditemukan sehari-hari seperti pisau.

Indonesia sangatlah kaya akan budaya, tak luput dari kesenian bela dirinya. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam seni bela diri yang dapat kita temui di berbagai daerah nusantara, seperti Pencak Silat, Silek Minangkabau, Kuntau, Mepantingan, Caci, Fitimaen, Tarung Derajat, dsb. Ada juga seni bela diri yang berasal dari luar Indonesia seperti Taekwondo, Karate, Muay Thai, Capoeira, Wing Chun, Jiu-Jitsu, Judo, dll. Dari sekian banyaknya seni bela diri di Indonesia, Pencak Silat menjadi salah satu seni bela diri asal Indonesia yang sangat populer, tidak hanya diketahui oleh warga Indonesia itu sendiri, akan tetapi sudah sampai mancanegara. Salah satunya melalui media Film yang dibintangi Iko Uwais, Yayan Ruhian, dan juga Cecep Arif Rahman.

Cecep Arif Rahman yang merupakan guru pencak silat di padepokan kasundan dan juga aktor film, berjasa dalam mempopulerkan Pencak Silat dengan membawanya kedalam *franchise* film aksi Indonesia yang bernama The Raid. Dengan suksesnya film The Raid, membuat sutradara film luar negeri seperti JJ Abrams, tertarik untuk memasukan aktor pesilat The Raid kedalam film mereka seperti Triple Threat, Beyond Skyline, Wu Assassins, John Wick 3 hingga Star Wars VII (Cecep Arief Rahman, Asian Boss 2021). Dalam memanfaatkan fenomena populernya pencak silat ini di dunia perfilman pada kalangan masyarakat, dibutuhkan juga media yang menarik dan interaktif seperti media Video Games yang sering mereka gunakan agar apa yang ingin kita sampaikan dapat dengan mudah mereka terima dan tidak terasa membosankan (Jerrold E & Deane K, 1985).

Dalam mengenalkan seni bela diri pencak silat, tidak hanya sebatas mengetahui pakaian khas yang dipakai, atribut yang menempel di badan, dan

senjata yang digunakan dalam menyerang atau bertahan, namun ada hal yang esensial dalam seni pencak silat maupun pertandingan bela diri silat yaitu teknik gerakan. Menurut Cecep Arif Rahman, tidak ada aturan pasti tentang usia yang tepat dalam belajar silat, pada usia tiga sampai empat tahun bisa dilatih untuk melakukan gerakan bebas agar terbiasa bergerak secara aman, pada usia enam tahun bisa mulai diajari menghafal gerakan silat walaupun belum dilatih untuk digunakan dalam bela diri, dan pada usia 16 tahun keatas ketika sudah stabil bisa diajari teknik bela diri silat (AntaraNews, 2016).

Menurut data yang tercatat oleh Kominfo, pada peta ekosistem industri game Indonesia 2021 menunjukkan jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai total angka diatas 170 juta orang dengan rincian 133,8 juta platform *mobile* dan 53,4 juta platform PC. Pada tahun 2021, jumlah pendapatan total industri *game* di Indonesia mencapai USD 1,1 Miliar, menurut Dirjen Samuel, angka tersebut merupakan potensi besar untuk dikembangkan (Kominfo, 2022). Selain itu, pemain aktif bergenre *fighting* pada platform Steam tercatat banyak oleh SteamDB. Terdapat 70,573 pemain aktif *Street Fighter 8*, *Mortal Kombat 11* tercatat 35,147 pemain, *Guilty Gear Strive* tercatat 31,158 pemain, *Tekken 7* tercatat 18,966 pemain, dan *Absolver* tercatat 18,921 pemain. Pada salah satu *game fighting* yang rilis di tahun 2022 yang berjudul *Sifu*, *game* ini berhasil terjual lebih dari 2 juta kopi menurut Kepler Interactive dan sudah meraup keuntungan lebih dari 50 Juta USD di tahun pertamanya rilis pada *playstation* sebelum rilis di platform XBOX dan juga Steam (GamereactorAsia, 2023). Ditambah lagi respon positif yang didapatkan dari pemain *game* *Dead or Alive* pada debutnya karakter Nico di *Dead or Alive 6* yang menjadi karakter pertama yang menggunakan bela diri pencak silat pada *franchise* ini. Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya potensi ekonomi di industri *game* khususnya pada *game* bergenre *fighting* di Indonesia maupun internasional.

Video games adalah salah satu bentuk aktifitas bermain, dilakukan dalam konteks berpura-pura, yang dimana sang pemain mencoba setidaknya mencapai satu tujuan dengan berbuat sesuai peraturan (Adams & Rollings, 2010). Dalam pendapat lain, video game adalah permainan computer yang dibuat menggunakan prinsip animasi, ketika ingin membuat animasi haruslah memahami cara bagaimana membuat video game, begitu juga dengan ketika ingin membuat *game* haruslah paham bagaimana teknik dan metode yang digunakan dalam pembuatan animasi (Agustinus Nilwan, 2008). Video games juga menjadi media hiburan yang sering dimainkan oleh anak muda hingga orang dewasa.

Di dalam Video Games, ada satu hal yang menjadi aspek penting di dalamnya untuk menyampaikan cerita dari video game dan membangkitkan respon emosi, yaitu karakter, yang bisa juga menjadi maskot dari suatu *game* yang ikonik. Entah itu berdasarkan dari tampilan visual sang karakter atau dari pendalaman emosional yang terbangun dari cerita belakang sang karakter.

Karakter yang kita mainkan dan karakter yang dapat berinteraksi dengan kita itulah yang membuat dunia di dalam video game terasa nyata dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, dibutuhkannya desain karakter yang unik dan bisa menyatukan pemain dengan cerita yang dibawa di dalamnya sehingga penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Desain karakter adalah suatu rancangan tokoh dalam proses produksi yang diawali dalam bentuk gambar 2 dimensi, dimulai dari konsep secara kasar atau *Rough Sketch* yang menggambarkan ide awal hingga menjadi hasil akhir karakter yang matang. Dalam pembuatan desain karakter yang baik, ada aspek penting yang diperlukan untuk membangun karakter seperti sifat karakteristik, bentuk fisik, cerita belakang, dsb, yang dibungkus dalam suatu cerita. Cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik (Tillman, 2011). Oleh karena itu, seorang karakter desainer harus memiliki kemampuan menggambar, pengetahuan anatomi manusia dan hewan, pengetahuan desain kostum, dan kreativitas yang baik untuk mengolah informasi yang didapatkan dari sebuah cerita menjadi desain karakter yang baik dan ikonik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan warga Indonesia terhadap Pencak Silat secara lebih mendalam.
2. Sedikitnya karakter dan game *fighting* yang membawa seni bela diri Pencak Silat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik, ciri visual, teknik pose beserta Gerakan yang digunakan dalam Pencak Silat.
2. Bagaimana merancang desain karakter pada game “The Fist of Silat” untuk meningkatkan kepopuleran Pencak Silat di dalam industri game *fighting*.

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Apa**

Perancangan difokuskan terhadap pembuatan desain karakter utama yang merepresentasikan seni bela diri Pencak Silat pada Game “The Fist of Silat”.

### **1.4.2 Siapa**

Perancangan ditujukan untuk semua kalangan, terutama pemain game *fighting*.

### **1.4.3 Bagaimana**

Penulis menggunakan media *video games* dan memposisikan diri sebagai karakter desainer pada game “The Fist of Silat”, sebuah game *action* yang menggunakan kepopuleran Pencak Silat kedalam *Video Game*.

### **1.4.4 Dimana**

Seluruh wilayah yang dapat dijangkau oleh platform game, terutama wilayah Indonesia.

### **1.4.5 Mengapa**

Tercatat 170 juta pemain game di Indonesia dari berbagai macam platform oleh Kominfo yang membuat Indonesia menjadi salah satu pengguna *Video Games* terbanyak urutan ke-3 di Dunia pada bulan Januari 2022 menurut *We Are Social*. Oleh karena itu penulis menggunakan *Video Games* sebagai media untuk mengenalkan salah satu seni bela diri asal Indonesia, Pencak Silat, kepada Pemain dalam negeri maupun luar negeri.

### **1.4.6 Kapan**

Perancangan ini dikerjakan pada bulan oktober tahun 2022, dan ditargetkan selesai pada bulan Juli tahun 2023.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik, ciri visual, teknik pose beserta Gerakan yang digunakan dalam Pencak Silat.
2. Melakukan perancangan desain karakter game *fighting* “The Fist of Silat” sebagai media untuk meningkatkan kepopuleran Pencak Silat pada pemain game *fighting*.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan hiburan dan Pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan kepopuleran Pencak Silat melalui ilmu Desain Komunikasi Visual Game.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis terkait perancangan desain karakter dan salah satu seni bela diri asal Indonesia yakni Pencak Silat, yang diterapkan kedalam media *video games*, ber-genre *Action*.

## **1.7 Metode Perancangan**

Pada perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian kombinasi (Mixed Method) sebagai cara untuk mencari data. Penulis berangkat melalui metode kualitatif yang merupakan Observasi dalam memperoleh data awal tentang tema yang peneliti ambil, lalu dilanjut dengan Studi Pustaka dalam memperoleh data beserta teori melalui buku, buku digital, dan juga jurnal. Selanjutnya menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan Wawancara terhadap salah satu guru Pencak Silat dan menyebarkan Kuesioner ke target sasaran.

### **1.7.1 Observasi**

Penulis menggunakan teknik observasi untuk pencarian data melalui Internet dan platform streaming video, Youtube, sebagai sumber data awal dari perancangan desain karakter seperti referensi kostum, kuda-kuda atau pose hingga teknik gerakan jurus dari seni bela diri Pencak Silat.

### **1.7.2 Studi Pustaka**

Dengan metode studi Pustaka ini, penulis mengumpulkan berbagai teori dari buku, buku elektronik dan jurnal yang dapat dijadikan landasan dalam perancangan ini.

### **1.7.3 Wawancara**

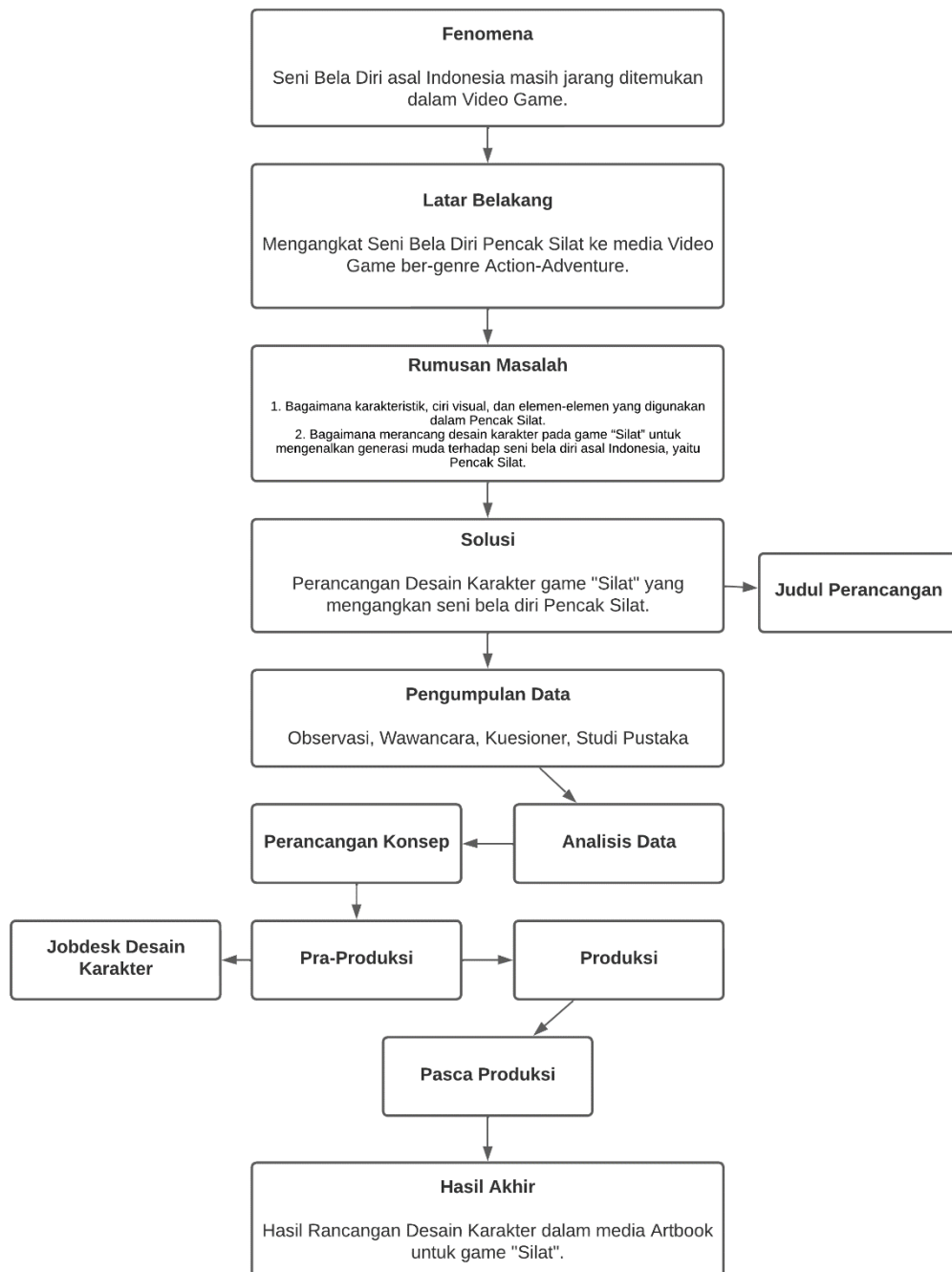
Untuk memenuhi data yang diperlukan, penulis mewawancarai salah satu guru pencak silat di perguruan Benteng Ksatria Cianjur sebagai narasumber mengenai topik yang diangkat penulis dalam pengkaryaan.

### **1.7.4 Kuesioner**

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis melalui Google Form kepada

khalayak sasar dari pengkaryaan ini, yakni semua kalangan pemain game terutama game *fighting*.

## 1.8 Kerangka Perancangan



## **1.9 Pembabakan**

### **BAB 1 Pendahuluan**

Pada bab ini penulisan akan dijelaskan secara singkat melalui Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Metode Perancangan, dan Kerangka Perancangan.

### **BAB 2 Landasan Pemikiran**

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori yang digunakan dalam penulisan laporan Tugas Akhir sebagai pendukung perancangan desain karakter game “The Fist of Silat”.

### **BAB 3 Data dan Analisis Masalah**

Pada Bab ini akan dijelaskan tentang hasil data yang diperoleh menggunakan metode penelitian kombinasi (Mixed Method), seperti Observasi, Studi Pustaka, Wawancara dan juga Kuesioner.

### **BAB 4 Perancangan**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep desain karakter, seperti konsep ide, konsep visual karakter, alternatif desain karakter, dan hasil desain akhir dari karakter yang akan diterapkan ke Game *Action-Adventure Fighting* “The Fist of Silat” sebagai karakter utama nya.

### **BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan penulisan karya tulis Tugas Akhir dan juga Perancangn Desain Karakter. Pada bab ini juga berisi tentang rekomendasi untuk penulisan karya tulis dan pengkayaan desain karakter di masa mendatang untuk Mahasiswa atau siapapun yang menggunakan penulisan dan perancangan ini sebagai referensi atau rujukan.