

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara demokrasi yang berarti negara dengan sistem kedaulatan rakyat, hal ini tentu berkaitan dengan politik dimana politik merupakan segala sesuatu tentang kenegaraan yang mana juga menyangkut masyarakat yang ada dalam negara itu sendiri. Salah satu bentuk dari sistem pemerintahan dan politik ialah pemilu, atau pemilihan umum. Kegiatan demokrasi dimana masyarakat memilih wakil rakyat dan pejabat pemerintahan.

Peran mahasiswa sangatlah penting dalam mengikuti pesta demokrasi Negara Indonesia. Ananda (2014) pada penelitiannya menyatakan bahwa mahasiswa memiliki 4 peran yaitu: Agent of Change (Generasi Perubahan) dimana mahasiswa diharapkan membawa perubahan, Social Control (Generasi Pengontrol) mahasiswa didorong untuk peka terhadap lingkungan dan dapat mengatur keadaan sosial, Iron Stock (Generasi Penerus) yakni mahasiswa diharapkan dapat menjadi tonggak kepemimpinan di masa yang akan datang, dan Moral Force (Gerakan Moral) dimana mahasiswa diharapkan dapat menjaga kesetimbangan moral di lingkungan masyarakat. Namun, masih ada mahasiswa atau pemilih muda yang menunjukkan sifat apatisme dalam pesta demokrasi pemilu. Sair (2016) dalam jurnalnya menuliskan bahwa disadari atau tidak, sebagian besar mahasiswa memiliki kecenderungan untuk memilih mengutamakan aspek kesenangan dalam kehidupan ilmiah kampus. Mahasiswa cenderung apatis terhadap urusan politik, apalagi publik. Hanya sedikit mahasiswa yang masih memiliki kepekaan krisis pada urusan tersebut. Apatisme ini beragam bentuknya, seperti tidak memilih atau saat ini disebut golput (golongan putih) baik sengaja maupun tidak sengaja. Tidak sengaja-tidak memilih seperti 'lupa' mengurus kepindahan TPS dan masalah teknis lainnya. Atau juga apatisme dalam bentuk memilih tanpa peduli siapa yang dipilihnya dan berpartisipasi hanya karena 'harus'. Masih ada ruang untuk apatisme tumbuh.

Karena itulah, dibutuhkan media menarik yang dapat mengedukasi mahasiswa tentang pemilu, untuk mengurangi pertumbuhan ruang apatisme tersebut. Maka hal ini akan perancang kemas dalam perancangan *game* edukasi berupa *concept art*.

Untuk sebuah kegiatan pencarian informasi dan edukasi tentang pemilu juga persiapannya, media penyampaian dalam bentuk *game* dapat menyampaikan pesannya dengan lebih menyeluruh dan interaktif. Penyampaian tema ini secara interaktif membuat pemain mendapatkan pengalaman personal yang menarik sehingga meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan juga ketertarikan lebih untuk bermain dan belajar.

Dalam perancangan sebuah *game*, animasi maupun media kreatif lainnya, dibutuhkan sebuah konsep visual atau *concept art*, yaitu visualisasi dari ide-ide awal yang dapat dikembangkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan segala elemen visual yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan media. Karena itu, agar dapat menyampaikan pesan dengan tepat dalam perancangan *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu, perancang akan mengambil peran sebagai *concept artist*.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Masih adanya ruang untuk apatisme mahasiswa terkait pemilu Negara Indonesia, sekalipun mahasiswa saat ini sudah semakin aktif dan sadar terhadap isu politik.
- b. Tidak adanya media dalam bentuk rancangan *concept art game* untuk menyampaikan edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, berikut rumusan masalah perancangan ini:

- a. Bagaimana jika menggunakan media game sebagai sarana usaha untuk mendorong partisipasi politik mahasiswa agar apatisme mahasiswa terhadap pemilu tidak lagi memiliki ruang.
- b. Bagaimana perancangan *concept art* yang dapat menggambarkan dan menyajikan tampilan juga tujuan *game* untuk menyampaikan edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia.

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa?

Perancangan *concept art* untuk *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia.

2. Siapa?

Khalayak sasaran utama penelitian ini adalah mahasiswa Bandung, Jawa Barat.

3. Kapan?

Penelitian ini dimulai sejak bulan Februari 2024

4. Dimana?

Penelitian dilakukan di daerah Bandung, Jawa Barat.

5. Mengapa?

Dibutuhkannya *concept art* yang tepat untuk perancangan *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia, sehingga dapat disajikan dengan menarik.

6. Bagaimana?

Berfokus pada perancangan *concept art* yang sesuai dan tepat guna perancangan *game* edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia.

1.5 Tujuan Dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

- a. Menggunakan media game sebagai sarana usaha untuk mendorong partisipasi politik mahasiswa agar apatisme mahasiswa terhadap pemilu tidak lagi memiliki ruang.
- b. Merancang *concept art* yang dapat menggambarkan dan menyajikan tampilan juga tujuan *game* untuk menyampaikan edukasi mahasiswa terhadap pemilu Negara Indonesia.

1.5.2 Manfaat

- a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis yakni dapat menjadi referensi atau landasan bagi peneliti lain, baik mengenai topik sejenis maupun perihal *concept art* dan *game* edukasi.

- b. Manfaat praktis

Menjadi bentuk penuangan keilmuan pada bidang animasi yang dimiliki oleh perancang terkhususnya pada ilmu konsep visual. Perancang juga berkontribusi dalam pemberian informasi baik mengenai keilmuan desain maupun pada topik mahasiswa terhadap pemilu negara indonesia. Perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain baik di dalam dan luar universitas.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah *mix method*, yaitu kualitatif dan kuantitatif, yang melibatkan observasi tidak langsung, studi pustaka dan kuesioner. Metode ini digunakan sehingga perancang mendapat wawasan yang cukup mendalam mengenai pandangan atau persepsi dan pengalaman responden juga keadaan di lapangan saat kegiatan telah terjadi atau sudah berlalu.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi Tidak Langsung

Perancang melakukan observasi secara tidak langsung yaitu dengan melakukan pencarian data observasi melalui internet.

b. Kuesioner

Kuesioner ditujukan pada mahasiswa yang berkuliah dan berasal dari Jawa Barat khususnya kota Bandung. Kuesioner berisi pertanyaan terbuka yang masing-masing jawabannya dapat dikaji untuk mencapai kesimpulan.

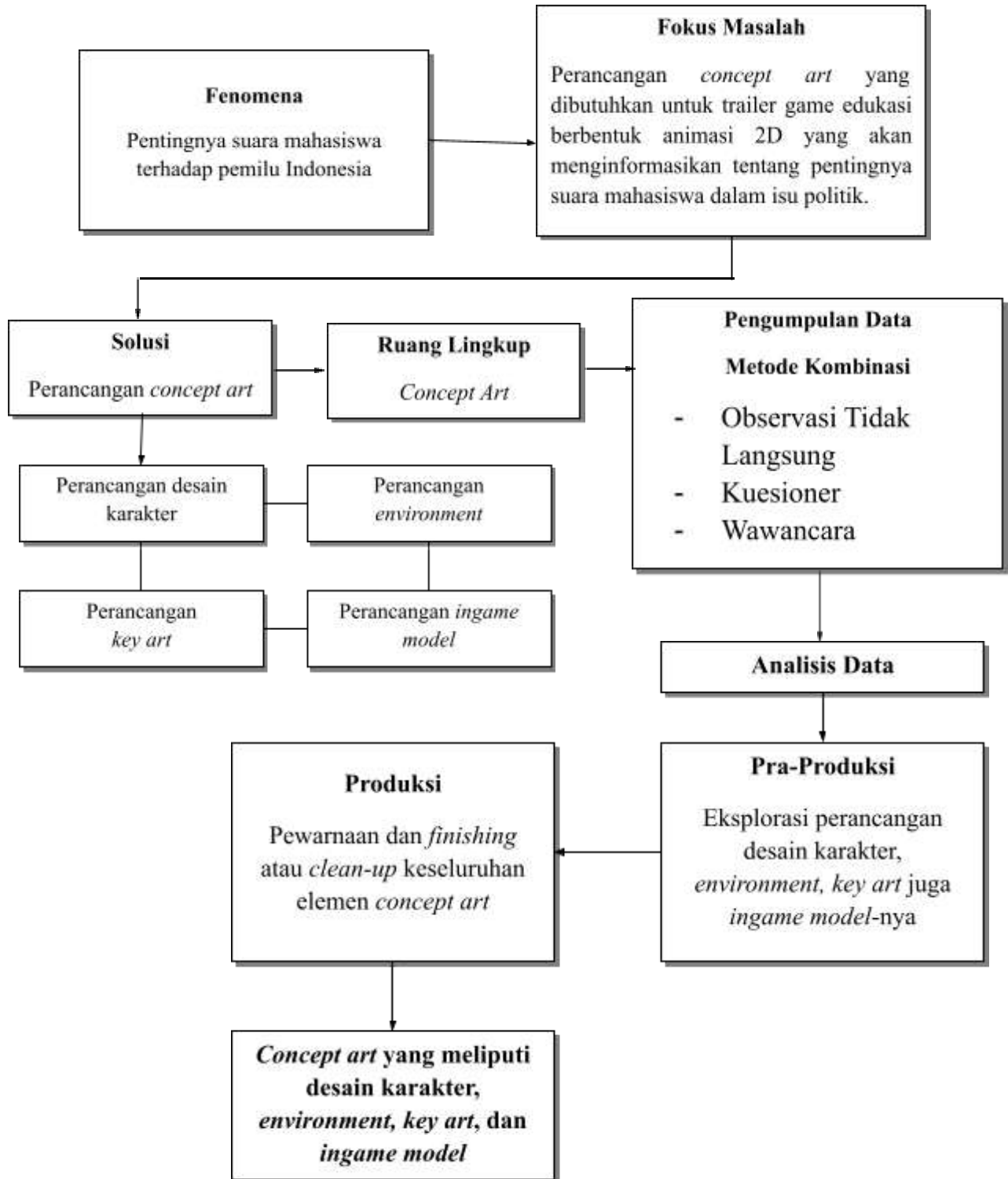
c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna mencari sumber-sumber informasi yang dibutuhkan baik mengenai perancangan *concept art* maupun menambah data-data seputar mahasiswa dan pemilu.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis yang digunakan oleh perancang adalah analisis konten. Perancang akan melihat kata atau konsep berulang yang terdapat dalam data, lalu menganalisisnya sehingga perancang dapat memahami masalah dengan lebih dalam.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 “Kerangka Perancangan”

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

BAB I berisi tentang uraian mengenai fenomena yang terdapat pada latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan mix method, metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Juga analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam BAB II memuat teori-teori relevan yang menjadi landasan pembangun perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

BAB III berisi data dan analisis keseluruhan data yang telah didapat, baik data lapangan, data sekunder maupun data karya sejenis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada BAB IV berisi berbagai konsep, proses dan hasil-hasil perancangan .

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan juga saran.