

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu trend aktivitas yang sedang populer di kalangan masyarakat saat ini adalah minum kopi. Trend ini terus berkembang dan menunjukkan bahwa minum kopi tidak hanya menjadi kesukaan orang tua, tetapi juga menjadi trend di kalangan anak muda. Banyak *coffee shop* dan komunitas anak muda yang bermunculan karena minum kopi menjadi kegemaran yang populer. Dengan meningkatnya konsumsi kopi di pasaran, seharusnya hal ini dapat mendorong peningkatan konsumsi kopi lokal di Indonesia. Indonesia memiliki letak geografis yang luas dan iklim tropis yang mendukung pertumbuhan kopi. Berdasarkan data dari Departemen Pertanian Amerika Serikat (USDA), produksi kopi global mencapai 170 juta kantong per 60 kg kopi pada periode 2022/2023. Indonesia merupakan negara penghasil kopi terbesar ke-3 dunia setelah Brazil, dan Vietnam. Menurut survey dari *snaphart* pada tahun 2023, yang diisi oleh 4.538 responden, menunjukkan bahwa 79% masyarakat Indonesia mengonsumsi kopi, terutama generasi z, yaitu generasi yang pada tahun ini berumur 12-27 tahun. 28% generasi z mengonsumsi kopi setiap hari. Di dalam survei juga disebutkan bahwa 60% dari generasi z lebih suka minum kopi saset yang dijual di warung dan supermarket. Sementara itu survei dari GoodStats yang berjudul “Pola Konsumsi Kopi Orang Indonesia di Tahun 2024,” yang diisi oleh 1.005 responden secara online, menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah generasi z yang tinggal di Pulau Jawa. Dari hasil survei tersebut, 37% responden menyatakan bahwa mereka mengonsumsi kopi sebanyak dua kali sehari.

Meskipun Indonesia merupakan salah satu negara yang tingkat konsumsi kopinya sangat tinggi, tetapi Indonesia masih sering mengimpor kopi. Menurut publikasi statistik kopi 2022, volume 7, 2023 yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik, Indonesia selain sebagai mengekspor kopi, juga pengimpor kopi dari lima benua yaitu Asia, Afrika, Australia, Amerika, dan Eropa. Pada tahun 2022, lima besar negara pengeksport kopi ke Indonesia adalah Brazil, Vietnam, Malaysia, East Timor, dan Jepang. Volume impor ke Brazil mencapai 1,89 ribu ton atau 45,08 persen dari total volume impor kopi Indonesia dengan nilai US\$ 8,75 juta. Volume impor kopi terbanyak kedua ke Vietnam sebesar 1,37 ribu ton atau 32,69 persen dengan nilai US\$ 3,08 juta, Ketiga adalah Malaysia dengan volume impor sebesar 0,18 ribu ton atau 4,37 persen dengan nilai US\$ 1,77 juta.. Selain itu kebanyakan kopi yang dikonsumsi di Indonesia adalah dari kopi saset yang 70 persen bijinya adalah impor, dilansir dari Mojok.co, kopi ABC yang merupakan salah satu kopi saset paling populer di Indonesia, biji kopi dari produk ABC berasal dari Brazil. Alasan masyarakat lebih memilih untuk mengonsumsi kopi saset yang masuk ke kategori kopi komersial karena kopi saset lebih murah dan lebih mudah untuk dibuat. Akan tetapi industri kopi

komersial mengaburkan identitas dan keunikan kopi lokal Jawa Barat, menyatukan varietas dan kualitas berbeda di bawah satu label. Kurangnya informasi dan edukasi, dominasi kopi impor dan komersial, serta minimnya dukungan pemerintah dan industri, menyebabkan kurangnya apresiasi dan perhatian terhadap kopi lokal Jawa Barat.. Diperlukan upaya bersama untuk meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal Jawa Barat. Selain itu diperlukan juga media untuk lebih mengenal kopi lokal. Ketika kopi lokal tidak dihargai, pasar bisa dengan cepat didominasi oleh produk impor yang lebih murah dan sering kali tidak sejalan dengan kualitas kopi. Hal ini tidak hanya mengancam petani kopi lokal, tetapi juga dapat mengubah pola konsumsi masyarakat menjadi lebih bergantung pada produk impor.

Industri pertanian kopi memiliki potensi besar untuk pertumbuhan ekonomi dan pengembangan usaha lokal di tempat perkebunan kopi tersebut berada. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal, bukan hanya di kalangan pecinta kopi, tetapi juga di kalangan yang lebih luas.. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memahami proses dari penanaman kopi, mulai dari awal hingga akhir. Dengan memahami kompleksitas dan dedikasi yang dibutuhkan dalam proses tersebut, masyarakat akan lebih menghargai nilai dan kerja keras yang terkandung dalam setiap cangkir kopi lokal.

Perkembangan industri video game di Indonesia berkembang sangat cepat. Dilansir dari Republika.co.id tentang “Industri Game di Indonesia Masih Terus Bertambah” menjelaskan bahwa menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, jumlah pemain game PC di tanah air tahun 2021 mencapai 53,4 juta orang. Jadi dapat disimpulkan sangat banyak masyarakat di Indonesia adalah pemain game. Menurut Marika Nieminen (2017) pada *Psychology in character design*, untuk membuat audiensi merasa terhubung dengan karakter tersebut, perlu ada relasi dari desain karakter tersebut agar audiens merasa simpati dengan karakter tersebut. Game simulasi bertani kopi tersebut dapat merepresentasikan kehidupan petani kopi lokal di lingkungan Indonesia, sehingga para pemain dapat lebih memahami tantangan dan proses yang terlibat dalam menanam kopi. Penggunaan media game dalam konteks ini adalah untuk mengedukasi masyarakat awam menjadi relevan karena media ini memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman interaktif yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Game dapat mensimulasikan situasi dunia nyata yang memungkinkan pemain untuk belajar sambil bermain, menciptakan lingkungan di mana mereka dapat bereksperimen dengan berbagai keputusan dan strategi dalam mengelola kebun kopi tanpa menanggung risiko finansial yang sebenarnya.

Konsep visual dalam game simulasi bertani kopi memiliki peran penting dalam menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi solusi agar pemain dapat dengan mudah memahami konsep dan informasi yang ingin disampaikan. Pemahaman yang baik tentang manajemen kebun kopi dapat memotivasi para pemain untuk lebih terlibat dalam pengalaman permainan. Konsep visual yang kuat juga diharapkan dapat mempengaruhi persepsi pemain terhadap produk lokal dan membantu mengatasi stigma bahwa produk impor lebih baik.

Genre game *farming simulation* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan edukatif, memungkinkan pemain untuk memahami proses bertani kopi dari penanaman hingga panen melalui pengalaman praktis. Popularitas genre ini, terbukti dari

kesuksesan game seperti "Harvest Moon" dan "Stardew Valley," menawarkan platform yang akrab dan menyenangkan bagi pemain untuk mempelajari kopi lokal. Genre ini juga memberikan pengalaman bermain yang santai dan bebas stres, serta memungkinkan pengembangan visual dan naratif yang kaya, menjadikannya media yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang tanaman kopi lokal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kurang dikenal dan minimnya apresiasi terhadap kopi lokal bagi kalangan remaja dan dewasa awal Indonesia.
2. Belum ada game simulasi bertani yang berfokus untuk mengenalkan dan meningkatkan apresiasi kopi lokal Indonesia

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang karakter yang dapat membantu masyarakat Indonesia untuk meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal.
2. Bagaimana merancang konsep visual tentang game simulasi bertani yang menarik dan relevan bagi masyarakat Indonesia.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan masyarakat mengenai tanaman kopi lokal melalui *video game* simulasi bertani kopi
2. Melakukan perancangan karakter sebagai kebutuhan untuk *video game* yang bertemakan simulasi bertani kopi.

1.4.2 Manfaat

Manfaat perancangan karakter untuk concept art video game sebagai sarana untuk meningkatkan apresiasi kopi lokal yaitu:

- A. Manfaat Bagi Penulis
 - 1) Meningkatkan keterampilan dalam perancangan karakter.
 - 2) Pemahaman mendalam tentang kopi lokal.
- B. Manfaat Bagi Masyarakat
 - 1) Meningkatkan minat untuk lebih mengetahui tentang kopi lokal
 - 2) Meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal
- C. Manfaat Bagi Universitas
 - 1) Menambah referensi tentang karakter desain.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Apa

Perancangan karakter desain untuk game simulasi bertani.

1.5.2 Siapa

Audiens dewasa awal dari umur 18-24 tahun keatas.

1.5.3 Di mana

Penelitian dan observasi dilakukan oleh penulis di kebun kopi yang berlokasi di Desa Baros, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Perancangan dilakukan di Kota Bandung.

1.5.4 Kapan

Penelitian ini dimulai oleh penulis pada bulan September 2023 -November 2023. Perancangan dilakukan pada bulan April 2024-Juli 2024.

1.5.5 Mengapa

Perancangan konsep visual karakter untuk game simulasi bertani yang diharapkan akan menjadi sebuah media alternatif untuk memberikan langkah awal untuk memberi informasi dan edukasi kepada para masyarakat umum untuk meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal.

1.5.6 Bagaimana

Perancangan karakter dilakukan menggunakan metode kualitatif, lalu perancangan karakter dilakukan menggunakan teori yang sudah dipelajari.

1.6 Landasan Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian Kualitatif

Menurut (Creswell 2013:4-5) . Proses penelitian kualitatif melibatkan upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema yang umum, dan menafsirkan makna data.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020:105), secara umum terdapat 4 (empat) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi (observasi, wawancara dan observasi)

A. Observasi

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020:109) observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh).

B. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020:114) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu

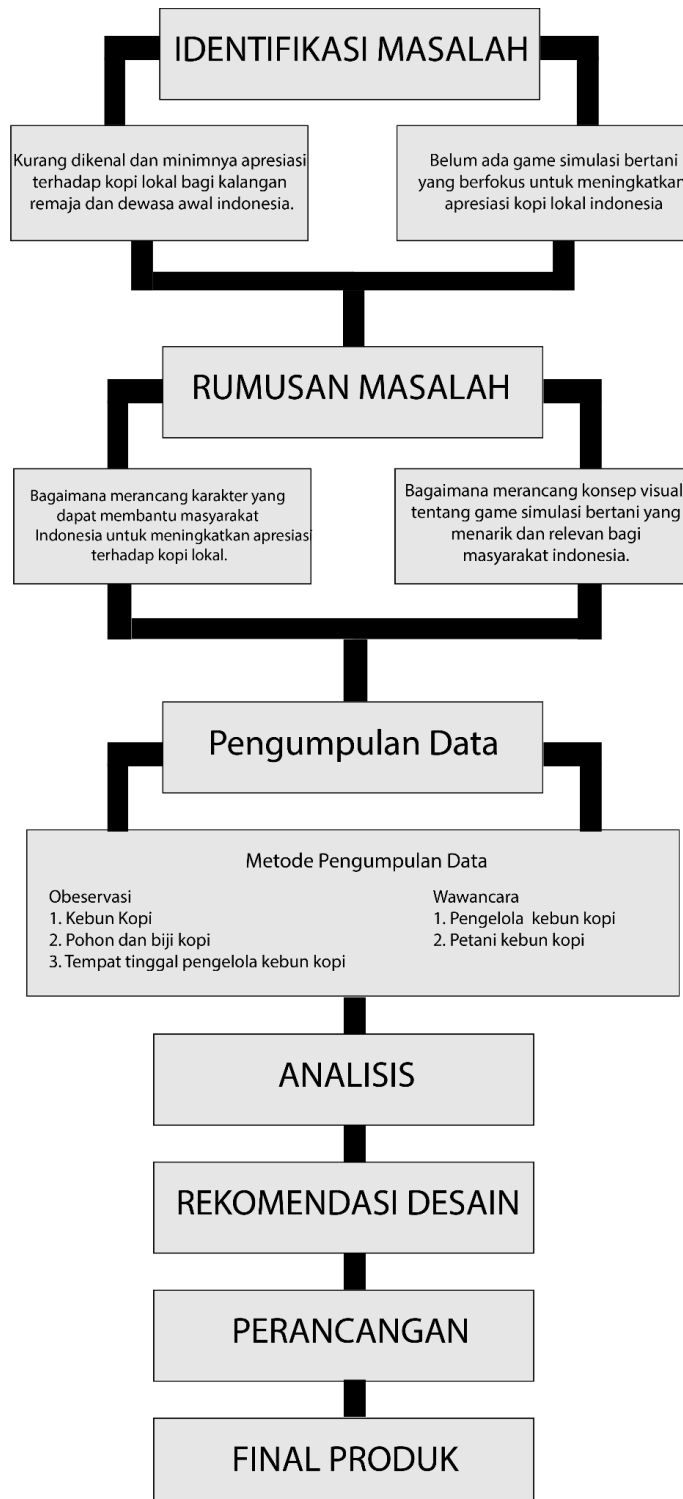
C. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020:124), dokumentasi merupakan pengumpulan dari catatan peristiwa yang sudah berlalu baik berbentuk tulisan, gambar/foto atau karya-karya monumental dari seseorang/instansi.

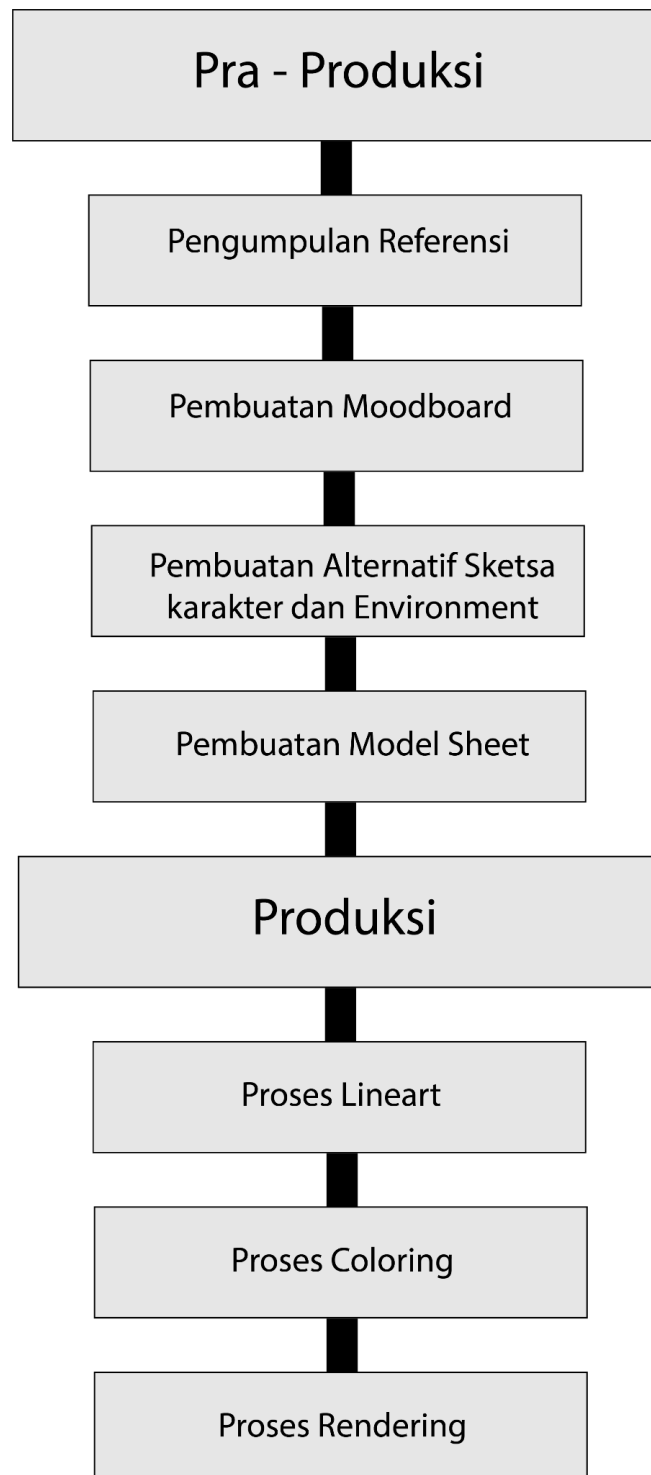
1.6.3 Metode Analisis Semiotika Kualitatif

Menurut Chandler (2014) Semiotika sering digunakan dalam analisis teks (meskipun lebih dari sekedar analisis tekstual). Perlu dicatat bahwa sebuah 'teks', baik verbal maupun nonverbal bisa eksis dalam media apapun. Istilah teks biasanya mengacu pada pesan yang telah dibuat dalam beberapa cara (tulisan, rekaman audio dan video) sehingga secara fisik, antara pengirim dan penerima tidak terikat satu sama lain. Teks adalah kumpulan tanda-tanda (seperti kata-kata, gambar, suara dan/ atau gerakan) yang dikonstruksikan (dan diinterpretasikan) dengan mengacu pada konvensi yang terkait dengan genre dan media komunikasi tertentu

1.7 Sistematika Penelitian



1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Tugas akhir ini dibuat menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori medium, landasan perancangan, serta khlayak sasaran.

BAB III : Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara serta studi Pustaka, dan menyertakan analisisnya.

BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran .