

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bandung adalah kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat, potensi seperti pertanian, perkebunan, perikanan, serta budaya dan kesenian. Beberapa kesenian tradisional yang ada di Bandung diantaranya *Wayang Golek*, *Degung*, *Rampak gendang*, cerita rakyat seperti Nyi Anteh penunggu bulan, Lutung Kasarung, Sangkuriang dan Kabayan.

Kabayan merupakan tokoh imajinatif dari budaya Sunda yang juga telah menjadi tokoh imajinatif masyarakat umum di Indonesia. Polahnya dianggap lucu, polos, tetapi sekaligus cerdas. Cerita-cerita lucu mengenai Kabayan di masyarakat Sunda dituturkan turun temurun secara lisan sejak abad ke-19 sampai sekarang. Seluruh cerita Kabayan juga menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda yang terus berkembang sesuai zaman. Tidak seperti cerita-cerita lainnya kabayan dibuat di dalam Karya sastra dan film seperti *Si Kabayan*, Utuy Tatang Sontani (1959), *Si Kabayan Manusia Lucu*, Achdiat Karta Mihardja (1997), *Si Kabayan Nongol di Zaman Jepang*, Achdiat Karta Mihardja, *Si Kabayan* dan beberapa dongeng Sunda lainnya, Ayip Rosidi (1985), *Si Kabayan jadi Wartawan*, Muhtar Ibnu Thalab (2005), *Si Kabayan jadi Dukun*, Moh. Ambri, *Kabayan Bikin Ulah* (2002, komik kompilasi).

Kabayan tumbuh dan berkembang di Bandung, akan tetapi hal itu tidak membuat kabayan dengan mudah menjadi dikenal oleh masyarakat itu sendiri. Hal ini sangat disayangkan karena kabayan sudah mempermasalahkan Kabayan sebagai penyebab karakteristik masyarakat sunda yang dianggap malas dan tidak memiliki etos kerja modern.

Untuk mengenalkan Kabayan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan, dibutuhkan suatu media informasi alternatif selain media-media konvensional. Media yang bersifat kebaruan bisa

dirancang untuk membantu upaya penyampaian informasi kepada kalangan remaja zaman sekarang yang berkembang bersama canggihnya teknologi dan dunia yang serba digital, karena informasi yang menggunakan karakter 3D, gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (Munir, 2013: 17).

Oleh karena itu penulis merasa perlu adanya perancangan media informasi berbasis multimedia salah satunya berbentuk karakter 3D untuk di *game*, dengan harapan kalangan remaja di Bandung maupun di Indonesia bisa mengenal lagi. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

“Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia. Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya”.

Karakter *game* merupakan salah satu aspek yang paling penting. Seperti aktor dan aktris dalam sebuah film, mereka adalah fokus perhatian begitu juga dengan karakter dalam game, karakter merupakan pemain di panggung permainan. Seringkali, Pemain terhubung ke game melalui karakter permainan. Untuk itu menciptakan karakter yang baik sangat penting. Namun karakter *game* juga harus memperhatikan target audiens agar pesan yang ada dalam game dapat tersampaikan dengan baik melalui karakter *game* yang dimainkan, karena karakter gamelah yang membawa pemain masuk kedalam cerita sebuah game. Karakter game memiliki berbagai macam jenis dan tipenya, terdapat juga gaya visual yang ada pada karakter game baik semi realis hingga realis, salah satu gaya visual realis yang dapat menimbulkan kesan realistis pada kehidupan nyata adalah realis yaitu karakter yang mengalami penggunaan gaya visual realis karakter dapat digunakan untuk karakter dengan target audiens remaja.¹

¹ Les Pardew dalam buku “Game Character Animation All In One, 2007, Premiere Press, United States of America, hlm. 43

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk, mengangkat topik tentang “Perancangan karakter 3D tokoh Si Kabayan didalam *game*”, topik perancangan karakter 3D Si Kabayan agar masyarakat khususnya remaja mengetahui sifat-sifat dan kepribadian dari Si Kabayan yang selama ini dianggap pemalas, dibalik sifat Kabayan yang masih banyak sifat-sifat yang baik dan kepribadian Kabayan yang bisa dicontoh untuk para remaja.

1.2. Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas maka bisa diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui Kabayan dan tidak yang membuat *game* tentang karakter 3D Si Kabayan.
2. Media penyebaran informasi tentang *game* RPG karakter Si Kabayan yang masih terbatas.
3. Sarana berbasis multimedia bisa dimanfaatkan sebagai alternatif media informasi tentang perancangan karakter Kabayan untuk kalangan remaja.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang karakter 3D tokoh Si Kabayan dalam *game* RPG untuk remaja usia 12-22 di Bandung?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penulis membatasi masalah tentang perancangan karakter 3D Kabayan untuk remaja.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam tugas akhir ini ruang lingkup di batasi dengan bidang desain Komunikasi Visual (DKV). Perancangan ini di tujukan untuk masyarakat khususnya Remaja sebagai sempel pengguna media *game* yang di rancang.

Batasan yang akan di lakukan selama tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Apa ?

Perancangan karakter 3D Si Kabayan dalam *game* RPG untuk remaja sebagai salah satu informasi, bahwa karakteristik Kabayan selama ini tidak sebagai orang yang malas, yaitu karakteristik yang rajin, pintar, penurut, pekerja keras.

2. Bagaimana ?

Dengan adanya perancangan karakter 3D Kabayan dalam *game* RPG, masyarakat khususnya remaja mengetahui karakteristik Kabayan yang giat, rajin, pekerja keras, lucu.

3. Siapa ?

Target Audience dari perancangan karakter *game* ini adalah remaja.

4. Kapan ?

Pengantar Tugas Akhir.

5. Dimana?

Bandung, Jawa Barat

1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditentukan tujuan perancangan ini sebagai berikut:

Untuk merancang karakter 3D yang menarik dan informatif tentang Kabayan dalam *game* RPG agar informasi bisa diterima dengan baik.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Bagi Penulis

Dengan perancangan karakter 3D ini diharapkan membawa manfaat bagi penulis:

- a. Mengetahui lebih tokoh Kabayan.
- b. Menambah wawasan perancangan *Character* 3D dalam *game* RPG serta pendekatan visual yang sesuai bagi kalangan remaja.

1.6.2. Bagi Masyarakat

Melalui perancangan sarana informasi ini diharapkan membawa manfaat bagi masyarakat sebagai berikut:

- a. Masyarakat bisa mengenal Kabayan dari karakteristik Kabayan yang pintar, baik, suka menolong, giat.
- b. Masyarakat bisa mendapatkan sarana informasi yang menarik mengenai Kabayan.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Metode Yang Digunakan

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode penelitian kualitatif yang merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell,2014:4). melalui pendekatan Studi Kasus, peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa aktivitas, proses atau sekelompok individu. Kasus-kasus di batasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur (Stake,1995).

Berikut langkah – langkah yang di ambil dalam pengumpulan data:

A. Observasi

Yaitu dengan budayawan atau melakukan pengamatan terhadap orang sunda khususnya remaja dan masyarakat sunda modern..

a.Data primer, data yang diperoleh dari hasil pengamatan wawancara di Bandung Khusus remaja.

b.Data sekunder, data hasil kuisisioner yang disebarkan kepada para remaja untuk mendapatkan data-data mengenai objek yang dihadapi serta perilaku dan gaya hidup sebagai target audiens. Penggunaan data primer dan data sekunder secara bersama-sama dimaksudkan agar saling melengkapi yang disesuaikan dengan keperluan penelitian.

B. Wawancara

Dalam melakukan observasi perancang juga melakukan wawancara kepada berbagai narasumber yang terkait dalam perancangan Game ini, yaitu Masyarakat Bandung khususnya remaja, Kidalang, Tinker Game Wawancara yang dilakukan perancang menggunakan wawancara yang terstruktur sehingga perancang lebih bebas untuk mendapatkan informasi dari narasumber.

C. Studi pustaka

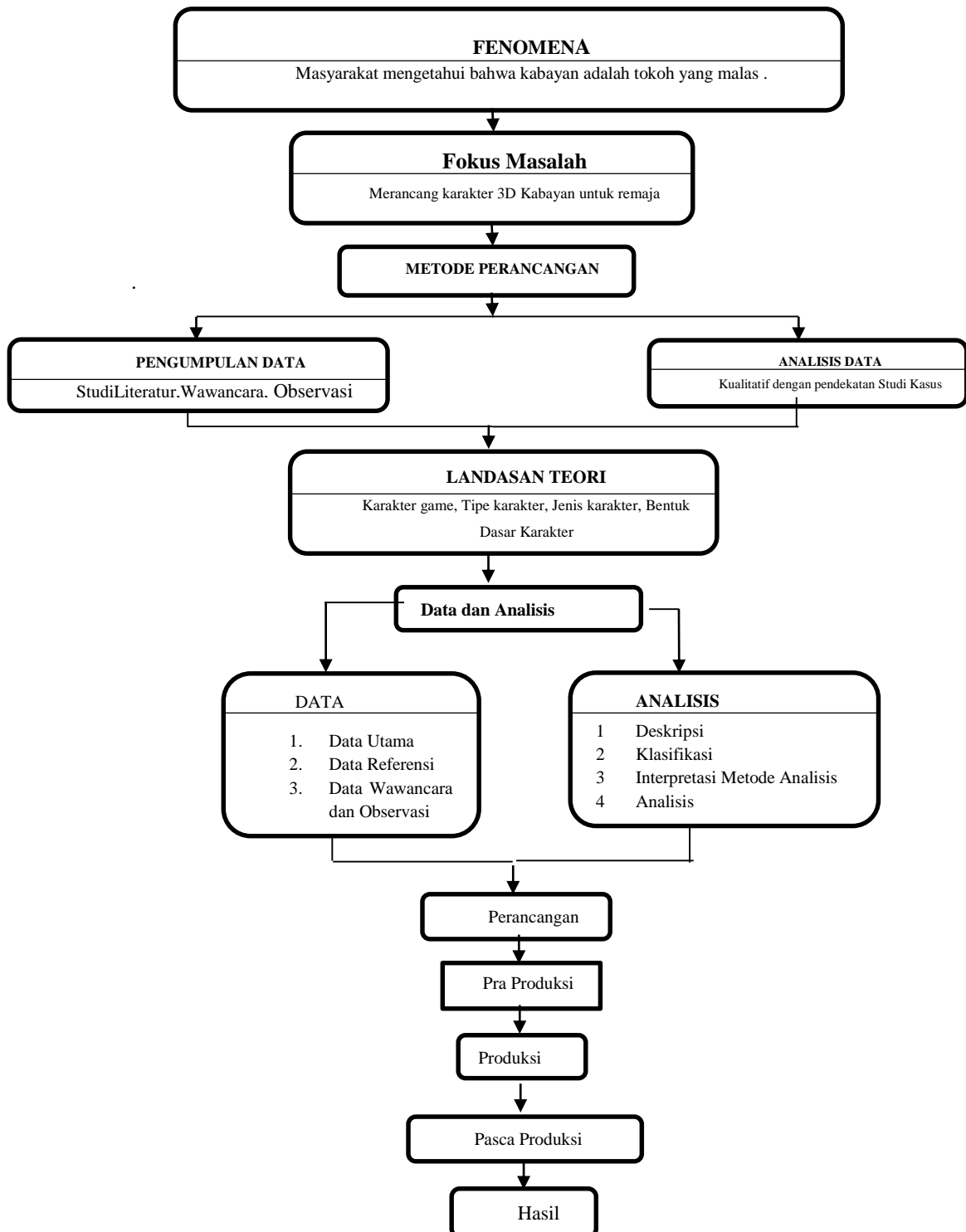
Selain itu juga perancang juga mempelajari buku-buku dan karya-karya sebelumnya yang membahas tentang perancangan Karakter untuk di analisis.

1.7.2 Metode Analisis

Pendekatan pada perancangan ini menggunakan Studi kasus yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data adalah pendekatan Studi Kasus sebatas deskripsi dimana penelitian dilakukan dalam upaya pengumpulan data dan bertujuan untuk memahami isu, problem atau keprihatinan yang spesifik. (Creswell, 2014:283) tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pengumpulan data terbuka yang didasarkan pada pertanyaan umum.
2. Melakukan wawancara dengan pihak yang ahli dibidang budayawan dan Kidalang *game*
3. Melakukan analisis terhadap data yang diperoleh kemudian data yang diperoleh diklasifikasikan kedalam poin-poin dan didapatkan kesimpulan yang dijadikan bahan perancangan.

1.8. Kerangka Perancangan



1.9. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat perancangan. Bab ini juga berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, kerangka perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi tentang dasar pemikiran dan teori-teori yang dirasa paling relevan untuk dijadikan pondasi dari perancangan ini sehingga hasil akhir perancangan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi berbagai data yang didapatkan dan menganalisisnya dengan analisis yang ditentukan untuk selanjutnya menentukan proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan yang dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan saran dari penulis.