

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peninggalan budaya Indonesia erat kaitannya dengan kerajaan yang telah berdiri di wilayah Indonesia pada zaman dahulu. Kerajaan besar di Indonesia seperti Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Pajajaran banyak dikenal masyarakat umum, namun beberapa kerajaan kecil di sekitarnya jarang kali dikenal oleh masyarakat luas, seperti Kerajaan Sumedang Larang yang terdapat di Kabupaten Sumedang. Walaupun tidak se-terkenal kerajaan Islam yang lainnya, Kerajaan Sumedang Larang turut mengambil andil dalam proses penyebaran agama Islam di tanah Sunda, dibuktikan dengan peninggalan budaya mereka yang terdapat pada Museum Prabu Geusan Ulun.

Salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia yang saat ini mulai sedikit yang melestarikannya adalah kebudayaan senjata tradisional. Dalam buku Pengantar Ilmu Antropologi oleh Koentjaraningrat (2002:16) diberitahukan bahwa J.J. Hoeningman mengklasifikasikan wujud dari kebudayaan menjadi 3 bagian, yaitu: kebudayaan sebagai gagasan; kebudayaan sebagai aktifitas; dan kebudayaan dalam bentuk artefak atau karya. Dan dalam hal ini senjata masuk ke dalam bentuk kebudayaan artefak dikarenakan kebudayaan memiliki bentuk fisik.

Menurut Kelly Devries dan Robert D. Smith (2007:vii) dijelaskan bahwa senjata bukan hanya sebuah alat yang digunakan untuk membunuh, namun terkadang senjata digunakan untuk menjaga perdamaian. Di Indonesia, senjata tradisional adalah sebuah alat yang digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu untuk mempertahankan diri dari serangan musuh. Senjata juga dapat difungsikan untuk perlengkapan pada pakaian adat, ada juga senjata yang difungsikan sebagai benda wasiat (Sarwijanto, 2009:107).

Dalam perancangan ini untuk memperlihatkan nilai filosofis dari senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi simbolisasi fisik maupun dari segi historis senjata, perancang akan menggunakan media *game*

sebagai salah satu media interaktif penyampaian informasi. Karakter termasuk dalam salah satu aspek yang penting dalam *game*. Menurut Egri dalam Lankonski (2010:164-165) karakter merupakan penggabungan antara aspek psikologis, sosiologis dan fisik. Pada *game* sendiri, Lankonski (2010:14) menyatakan bahwa karakter dapat mempengaruhi apa yang dapat pemain lakukan dan apa yang tidak dapat pemain lakukan dalam menjalankan pilihan *game*. Terdapat dua jenis karakter dalam *game*, yaitu karakter yang dapat dimainkan oleh pemain dan karakter yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain yang disebut dengan *non-playable character* (NPC). Dalam perancangan karakter desain yang berasal dari kebudayaan artefak senjata ini, perancang akan mendesain karakter berdasarkan nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi historis senjata maupun segi simbolis dari senjata tersebut. Fungsi senjata sebagai alat penjaga perdamaian akan perancang angkat untuk menyampaikan pembelajaran budi pekerti, dimana pendidikan budi pekerti sendiri merupakan usaha sadar penanaman atau internalisasi nilai-nilai akhlak atau moral dalam berinteraksi dengan Tuhan, baik dengan sesama manusia maupun dengan alam lingkungan, dimana terdapat sikap dan perilaku yang luhur dalam keseharian. (Tim Dosen UIN Jakarta, 2000:41). Pendidikan budi pekerti yang akan dirancang dengan menggunakan nilai-nilai yang terkandung dalam senjata merupakan bentuk upaya perancang untuk meningkatkan minat untuk mempelajari tentang senjata tradisional yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara mengimplementasikan sifat fisik dari senjata dan menggabungkannya dengan cerita naratif ke dalam bentuk karakter.

Perancang akan menetapkan remaja berumur 13-18 tahun sebagai khalayak sasaran. Pemilihan umur tersebut berdasarkan Ernawulan Syaodih (1995:9-10) yang menyatakan bahwa pengelompokan umur remaja usia tersebut memiliki aspek perkembangan intelektual, sosial, dan afektif yang berkembang sangat pesat pada rentang umur 13-18 tahun. Perangkat yang dimiliki oleh remaja secara umum adalah perangkat ponsel, sebagaimana dilansir oleh Larensi Lihgai Mustika Rani pada artikel yang diterbitkan pada

portal berita Merdeka berjudul Survei: Bagi Remaja, Ponsel adalah Raja (2015) dimana survei yang telah dilakukan menunjukkan ketergantungan remaja terhadap ponsel. Oleh karena itu, desain karakter akan diimplementasikan ke dalam bentuk *mobile game*.

Dan untuk pengangkatan tema yang akan dipilih perancang akan menggunakan tema *Sci-Fi, cyberpunk* yang dilandasi dengan perkembangan teknologi yang dimana perancang ingin menyampaikan bahwa senjata tradisional ini juga bisa tetap hidup sampai ke masa depan dengan teknologi yang canggih dan untuk mengingatkan anak muda untuk melestarikan senjata tradisional ini hingga masa depan. Menurut Mencher dalam Norshuhada Shiratuddin dan Syamsul Bahrin Zaibon (2010) *mobile game* sendiri merupakan *game* yang dikembangkan untuk dapat dimainkan pada perangkat ponsel.

Berdasarkan paragraf di atas, perancang akan merancang desain karakter *game* berdasarkan nilai filosofis dari senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi simbolisasi bentuk senjata maupun dari segi historis senjata untuk remaja dengan mengangkat tema *cyberpunk*.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat remaja terhadap budaya Indonesia, khususnya pada senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang.
2. Masih sedikit pengadaptasian dari senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang ke dalam perancangan karakter desain, khususnya untuk *video game*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana menarik minat remaja Indonesia terhadap senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang?
2. Bagaimana merancang desain karakter berdasarkan senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang?

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Apa

Perancangan karakter desain yang berdasarkan nilai filosofis baik dari segi historis maupun segi simbolisasi bentuk yang terkandung dalam senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang.

1.3.2. Siapa

Target utama dari perancangan *mobile game* ini adalah remaja dengan rentang usia 13-18 tahun.

1.3.3. Tempat

Lokasi yang menjadi referensi senjata tradisional pembuatan konsep dan desain karakter meliputi wilayah kota Sumedang, lebih spesifiknya senjata peninggalan kerajaan Sumedang Larang.

1.3.4. Kenapa

Remaja Indonesia kurang memiliki rasa bangga dan kepedulian akan melestarikan budaya Indonesia.

1.3.5. Waktu

Batasan waktu yang ditetapkan perancang untuk pengambilan dan pengolahan data adalah tahun 2020.

1.3.6. Bagaimana

Perancangan karakter desain berdasarkan karakteristik dan nilai filosofis yang terkandung dalam senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang yang diterapkan pada karakter manusia dengan menggunakan teori personifikasi dan untuk diterapkan pada media *game*.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan desain karakter ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengenalkan kepada remaja tentang nilai filosofis yang terkandung dalam senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang.
2. Untuk membuat rancangan desain karakter berdasarkan senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Perancang

Adapun manfaat dari perancangan desain karakter ini bagi perancang adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tentang senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang beserta karakteristik dari senjata tradisional tersebut.
2. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama melaksanakan studi pendidikan di Telkom *University*.

1.5.2 Bagi Remaja

Adapun manfaat dari perancangan desain karakter ini bagi remaja adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tentang senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang beserta karakteristik dari senjata tradisional tersebut.
2. Menambah wawasan tentang nilai-nilai kebudayaan Indonesia yang terkandung dalam senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang kepada remaja.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Adapun manfaat dari perancangan desain karakter ini bagi masyarakat adalah untuk membantu masyarakat untuk menambah wawasan terhadap salah satu budaya Indonesia, khususnya peninggalan budaya artefak berupa senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang.

1.5.4 Bagi Akademis

Adapun manfaat dari perancangan desain karakter ini bagi akademis adalah untuk menambah wawasan dan referensi untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama.

1.6. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, metode analisis data yang akan perancang gunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, studi pustaka, dan wawancara.

1.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan perancang gunakan untuk merancang aset visual adalah:

1. Observasi

Perancang akan melakukan observasi bentuk asli dari senjata tradisional Indonesia dengan melakukan kunjungan langsung ke tempat yang menyimpan objek senjata tradisional seperti museum senjata tradisional atau ke penempa senjata tradisional. Hasil dari pengumpulan data ini berupa dokumentasi foto.

2. Studi Pustaka

Perancang akan melakukan pengumpulan informasi berupa teori yang terkait dengan perancangan desain karakter untuk *game* yang dibutuhkan sebagai acuan dasar perancangan karakter dan mengumpulkan data seperti hasil dokumentasi, gambar dan foto.

3. Wawancara

Perancang akan melakukan wawancara dengan pemandu museum Prabu Geusan Ulun mengenai nilai filosofis apa saja yang terkandung dalam kebudayaan, khususnya nilai filosofis yang terkandung dalam senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang.

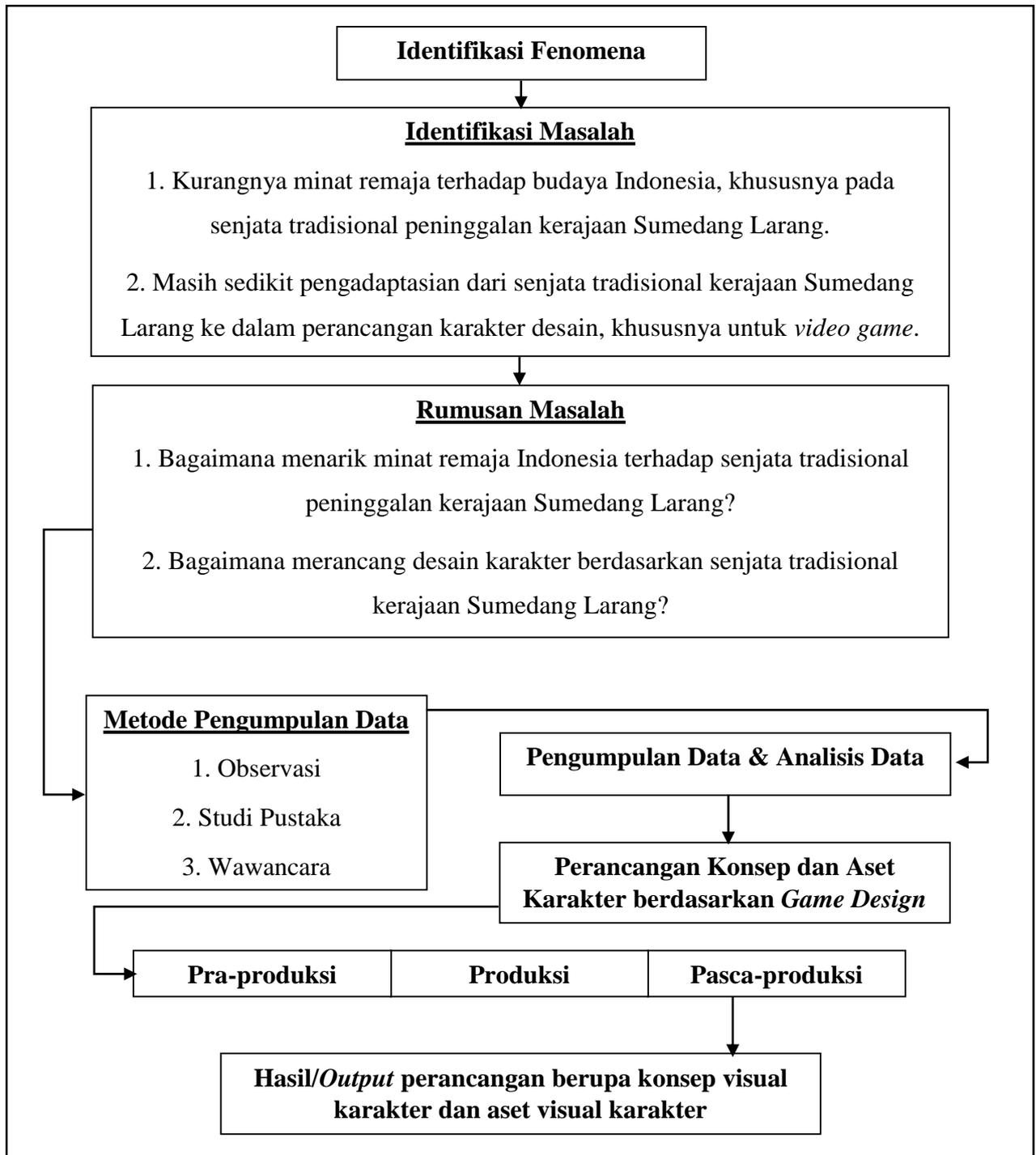
1.6.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan perancang lakukan adalah metode kualitatif. Menurut John W. Creswell dalam buku *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2009:4) didefinisikan bahwa penelitian secara kualitatif merupakan sarana yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami arti dari seorang individu atau kelompok sebagai sumber dari suatu permasalahan atau fenomena yang sedang terjadi. Proses dari penelitian kualitatif melibatkan munculnya berbagai pertanyaan dan prosedur. Data yang telah dikumpulkan biasanya dikumpulkan berdasarkan kebutuhan dari peneliti. Analisis data dibangun secara induktif mulai dari masalah khusus sampai dengan fenomena pada umumnya, dan para peneliti bertugas untuk membuat interpretasi berdasarkan arti atau hasil yang telah terkumpul.

1.7. Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

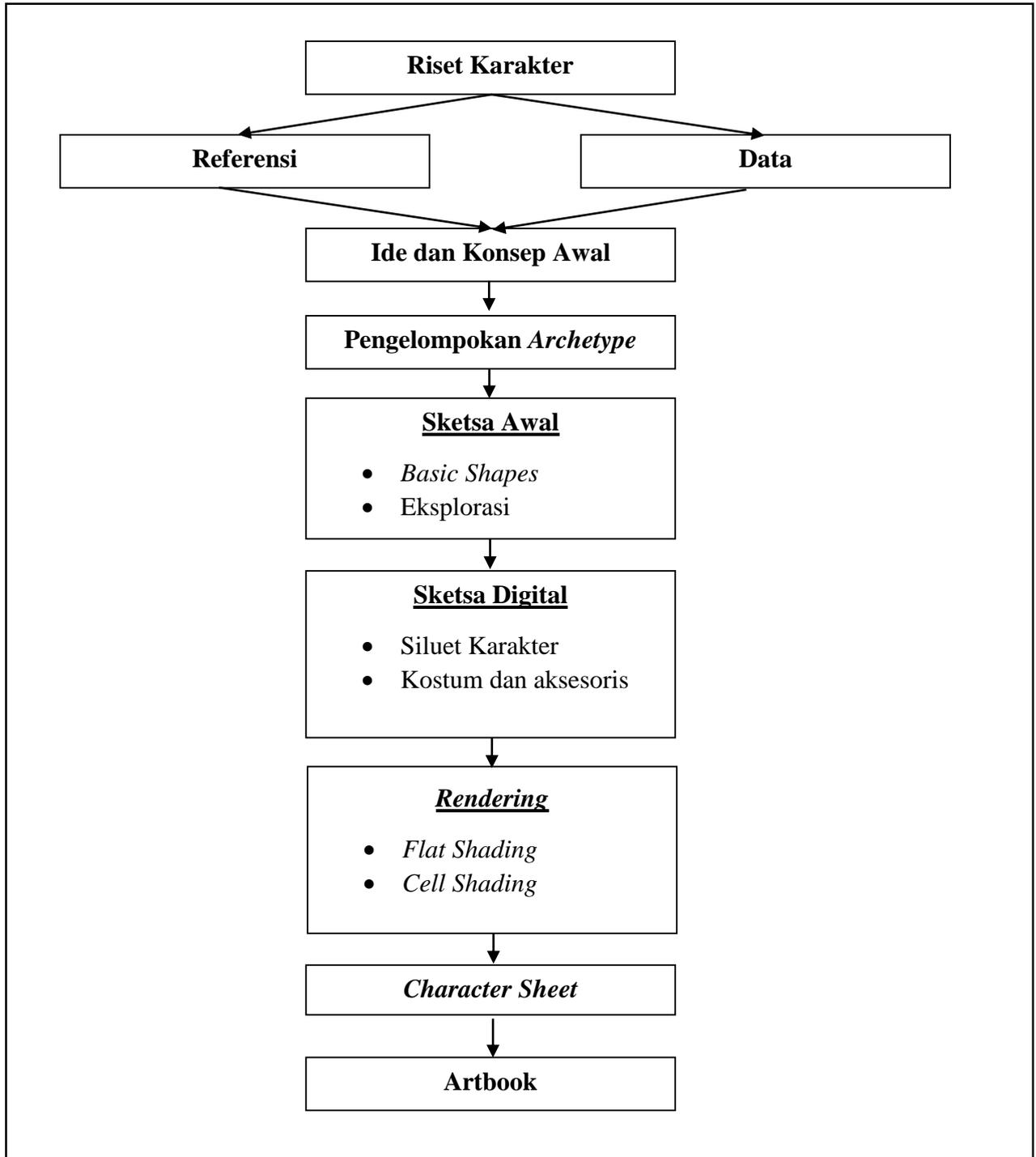
(Sumber: Dokumen Pribadi)



1.8. Sistematika Perancangan

Bagan 2.2 Sistematika Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)



1.9. Pembabakan

Laporan perancangan ini disusun secara sistematis dan terstruktur agar dapat lebih mudah dipahami. Berikut ini adalah uraian singkat tentang gambaran penulisan dari bab I sampai dengan bab V :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang penjelasan mengenai senjata tradisional sebagai salah satu peninggalan budaya Indonesia, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori yang akan digunakan perancang pada perancangan ini, yaitu penjelasan mengenai senjata tradisional Indonesia, dasar teori mengenai *video games*, penjelasan mengenai *character design* dan tata cara pembuatannya, serta teori psikologis tentang perkembangan masa remaja.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi mengenai kumpulan data-data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak museum Prabu Geusan Ulun, analisis 5W1H, analisis *target audience* remaja, serta analisis *game* sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini memuat konsep pesan berupa ide besar perancangan karakter dan pendekatannya berupa konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Pada bab ini, perancang akan menjabarkan mengenai konsep dasar dan konsep visual karakter dari *game* yang akan dirancang.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang penarikan kesimpulan akhir dan saran berdasarkan hasil perolehan data-data dan hasil analisis yang telah dilaksanakan.