

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adat adalah gagasan budaya yang terdiri dari nilai-nilai seperti kebudayaan, kebiasaan, norma, dan hukum adat yang umum dilakukan di suatu daerah. Kegagalan dalam melaksanakan adat dapat mengakibatkan kebingungan dan sanksi tidak tertulis oleh masyarakat bagi pelanggar yang dianggap menyimpang. Adat adalah ajaran-ajaran yang tidak hanya diketahui, diterima dan dihormati, tetapi juga ditaati. Setiap daerah di Indonesia mempunyai adat yang berbeda antara satu sama lain, yang dimana perbedaan tersebut menjadi keunikan tersendiri bagi adat di daerah itu.

Adat Minangkabau adalah ajaran-ajaran yang dilakukan dikalangan masyarakat Minangkabau, Sumatera Barat. Masyarakat Minangkabau sudah lama hidup dengan adat mereka, di dalam adat Minangkabau terdapat etika dalam berbicara yang disebut dengan *Kato nan Ampek*. Terdapat empat *Kato* yang digunakan masyarakat Minangkabau untuk berkomunikasi antara lain *Kato Mandaki*, *Kato Manurun*, *Kato Malereang*, dan *Kato Mandata*. *Kato nan Ampek* merupakan suatu pemahaman yang dasar bagi masyarakat Minangkabau, karena etika ini sudah diajarkan sejak kecil. Masuknya budaya-budaya asing ke lingkungan masyarakat, menyebabkan masyarakat Minangkabau terutama remaja mulai melupakan *Kato nan Ampek* karena menganggap ajaran etika tersebut sudah kedaluwarsa. Menurunnya pengetahuan remaja tentang *Kato nan Ampek* berdampak besar terhadap kehidupan sehari-hari, karena menyebabkan remaja tidak memahami cara berkomunikasi dan tata bahasa yang digunakan saat berbicara kepada lawan bicara, *Kato nan Ampek* juga masih diperhatikan oleh tetua adat dan golongan orang tua.

Menurut Hurlock (1980), perubahan fisik pada remaja dapat ditandai dengan berfungsinya organ-organ reproduksi dan perubahan psikologi pada remaja dapat ditandai dengan naiknya emosi, minat, pola perilaku, dan ajaran-ajaran yang dianut. Tingkah laku seorang remaja bisa mendapatkan penilaian dari lingkungan sekitar secara baik atau buruk. Maka dari itu diperlukannya pemahaman kembali tentang *Kato nan Ampek* kepada remaja dapat memberikan harapan remaja tersebut kelak bisa menerapkan ajaran-ajaran tersebut dan dijadikan pola perilaku yang memberikan nilai positif bagi lingkungan sekitar. Salah satu lingkungan yang bisa menerapkan ajaran-ajaran tersebut berada di Kota Padang.

Kota Padang merupakan Ibu Kota Provinsi Sumatera Barat. Terdapat 223.126.160 juta jiwa penduduk usia remaja di Indonesia dan terdapat 72.457 ribu jiwa penduduk usia remaja yang ada di Kota Padang (Badan Pusat Statistik, 2020). Kurangnya media pembelajaran mengenai *Kato nan Ampek* di Kota Padang menyebabkan remaja mengikuti budaya luar yang menyimpang ajaran *Kato nan Ampek*. Karena itu diharapkan adanya media lain yang bisa memberikan pengetahuan seputar *Kato nan Ampek* untuk para remaja yang ada di Kota Padang.

Gim merupakan salah satu media yang bisa membantu remaja untuk mempelajari pengetahuan, salah satunya *Kato nan Ampek*. Menurut Buckingham dan Scalon (2002), gim dapat mengajarkan banyak keterampilan secara tidak sadar dan gim dapat menjadi salah satu alternatif edukasi. Gim merupakan suatu aktivitas yang dimana pemain terlibat di dalam suatu permasalahan yang kemudian hasilnya berupa menang atau kalah, gim juga menjadi media yang banyak diminati semua orang, terutama remaja. Gim sebagai media pembelajaran mempunyai peran dalam memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya. Menurut Melero (2004), pengalaman belajar melalui gim dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Namun, masih ada beberapa gim yang dianggap tidak menarik bagi remaja dengan alasan ilustrasi dari gim tersebut jelek atau tidak menarik. Gim dengan *concept art* yang menarik dapat meningkatkan daya minat remaja untuk bermain gim dan fokus ke dalam cerita gim tersebut, seperti yang dijelaskan oleh Setiabudi (2013) yaitu sebaik apapun gimnya, tidak akan diperhatikan oleh masyarakat apabila tidak memiliki gambar dan desain yang menarik. Dengan gim tersebut, perancang membangun sebuah *concept art* pada gim yang menceritakan masalah terhadap *Kato nan Ampek*, yang dimana pemain dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan adat tersebut dengan daerah Sumatera Barat sebagai latar tempat dari gim tersebut. Dengan perancangan, diharapkan hasil dari *concept art* gim ini dapat memberikan edukasi yang menarik mengenai *Kato nan Ampek* kepada remaja.

Berdasarkan latar belakang diatas maka perancang mengambil judul “Perancangan *Concept Art* Gim sebagai Media Pembelajaran dalam Penerapan *Kato nan Ampek*”. Dengan demikian diharapkan hasil dari *concept art* gim ini dapat memberikan pemahaman yang menarik mengenai *Kato nan Ampek* kepada remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang masalah yang dipaparkan pada perancangan ini adalah:

1. Adat Minangkabau mulai dilupakan oleh remaja salah satunya yaitu *Kato nan Ampek*.
2. Belum ada media gim yang dapat memberikan pemahaman mengenai *Kato nan Ampek*.
3. Gim yang mengangkat suasana dan lingkungan masyarakat Minangkabau masih belum ada.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana memvisualisasikan karakter dan lingkungan yang ada di Kota Padang?
2. Bagaimana merancang *concept art* dalam gim untuk mengenalkan *Kato nan Ampek* pada remaja?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan sebuah *concept art* berbasis gim *visual novel* yang menyampaikan ajaran *Kato nan Ampek* dalam ceritanya.

2. Siapa

Target audiens dari perancangan *concept art* ini adalah para remaja usia 14-19 tahun.

3. Kapan

Perancangan *concept art* dalam gim ini dilaksanakan mulai dari Oktober 2022 hingga Juli 2023.

4. Dimana

Perancangan *concept art* dalam gim dilakukan di Kota Padang, Sumatera Barat. Ada beberapa pengambilan data dilakukan secara tidak langsung karena domisili perancang sekarang ada di Bandung.

5. Mengapa

Dengan perancangan *concept art* dalam gim ini dapat memberikan pemahaman dan informasi baru kepada remaja mengenai *Kato nan Ampek* agar tidak lagi dilupakan.

6. Bagaimana

Perancang merancang *concept art* yang meliputi karakter dan *environment* yang mengambil suasana yang ada di Kota Padang.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah merancang *concept art* gim untuk mengenalkan *Kato nan Ampek* kepada remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Praktis

Hasil dari perancangan *concept art* gim dapat menjadi media pembelajaran untuk remaja dalam memahami dan menerapkan *Kato nan Ampek* dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Hasil dari perancangan *concept art* gim ini diharapkan dapat membantu perancang lain dalam merancang topik serupa yaitu *concept art* dan *Kato nan Ampek*.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan kegiatan secara sistematis untuk mempelajari gejala yang terjadi pada objek perancangan. Observasi dilakukan di Kota Padang, Sumatera Barat. Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan kegiatan remaja dalam menerapkan *Kato nan Ampek* dalam kehidupan sehari-hari.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam menemukan masalah yang diteliti pada objek serta ingin mengetahui hal-hal objek yang diberikan oleh responden. Wawancara dilakukan kepada narasumber mengenai *Kato nan Ampek* dan *concept art*. Informasi dari wawancara tersebut perancang gunakan sebagai data untuk merancang *concept art* gim.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mencari referensi dan literatur ilmiah yang berkaitan dengan budaya dan norma yang berkembang pada situasi objek yang diteliti. Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari sumber, data survey yang diperoleh sendiri dan website,

serta beberapa teori dari beberapa *e-book* yang membantu analisis objek penelitian.

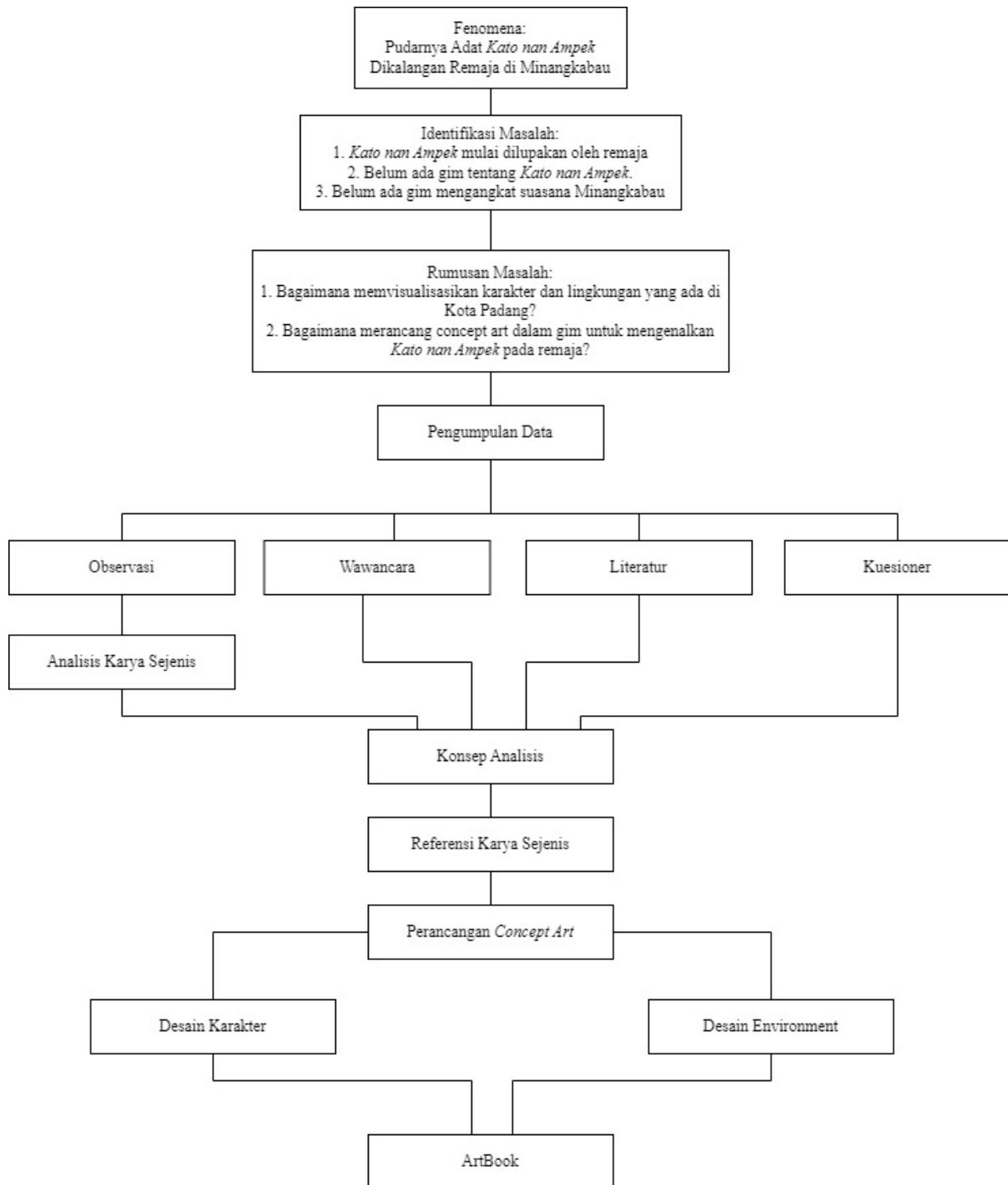
d. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk responden. Perancang membuat pertanyaan kepada target audiens dari objek perancangan. Kuesioner ditujukan kepada remaja yang menyukai gim berdasarkan *concept art* dan masih mempunyai pengetahuan mengenai adat Minangkabau.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Data observasi, wawancara, dan studi pustaka yang berhasil dikumpulkan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *concept art*. Setelah itu dievaluasi hingga mendapatkan kesimpulan.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.9 Pembabakan

Dalam perancangan *concept art* gim ini, terdapat beberapa bab struktur penulisan untuk Tugas Akhir yaitu:

BAB I Pendahuluan

Pada Bab I memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat. Berdasarkan hasil latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori sebagai penunjang untuk proses perancangan *concept art* gim. Teori yang dicantumkan antara lain teori *concept art* dalam gim, teori *environment* dalam gim, teori karakter dalam gim, dan teori pendukung lainnya.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisikan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data, hasil wawancara, data hasil kuesioner.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang ide besar, proses perancangan berupa perancangan *concept art* untuk gim yang mengacu pada hasil pengumpulan data. Hasil dari analisis data dan teori pada bab sebelumnya diterapkan pada perancangan. Kemudian dilanjutkan membahas perancangan mulai dari proses pra produksi dan produksi.

BAB IV Penutup

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran.