

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah:

Indonesia merupakan sebuah negara dengan wisatawan asing dan lokal yang dalam setiap tahun mencapai lebih dari 300-450 juta kali perjalanan, walaupun memiliki banyak wisatawan yang melakukan perjalanan wisata, namun wisata-wisata yang di kunjungi ini masih berpusat pada kota-kota besar atau pun tempat-tempat yang sangat populer di Indonesia, sehingga tidak banyak yang mengetahui tempat-tempat wisata di kota-kota kecil seperti kota Sumedang, kota Sumedang merupakan sebuah kota di Jawa Barat dengan arsitektur lama dan beberapa landmark yang unik dan digunakan sebagai tempat wisata. Perancang akan menampilkan visual kota Sumedang terutama Bangunan-bangunan yang memiliki keunikan dari segi sejarah maupun bentuk visual yaitu Monumen Lingga Sumedang, Air Terjun Gorobog, Museum Prabu Geusan Ulun, Masjid Raya Sumedang, Taman Telur, dan Jembatan Cincin Sumedang

Di Indonesia penggunaan internet sangatlah besar, dikutip dari Kompas pada tahun 2021 pengguna internet mencapai lebih dari 200 juta jiwa, dalam pengebangannya internet memberikan akses informasi hingga hiburan yang sangat mudah, salah satu yang sering diakses oleh pengguna internet adalah *video game*. *Video game* merupakan sebuah media digital yang interaktif yang umumnya digunakan untuk hiburan dan peminatnya di Indonesia tidak dapat diragukan, pada 2022 Indonesia berada pada ranking tiga di dunia dengan 94% pengguna internet dari kalangan remaja dan dewasa bermain *video game* (Dhini, 2022), walaupun digunakan sebagai media penghibur *video game* juga dapat digunakan sebagai media lain contohnya sebagai media edukasi, desainer game dapat memasukan materi-materi pembelajaran dan menggunakan mekanik dalam game sebagai media pengajar digital yang efektif (Irfan, Mario, & Tiara, 2022)

Terdapat unsur-unsur yang mendukung pembuatan sebuah *video game*, salah satunya adalah *background*. *Background* dalam *video game* merupakan unsur pendukung yang membantu dalam mengangkat suasana cerita, yang berisikan latar dan waktu terjadinya cerita, membentuk *environment* dalam *video*

game yang dapat menceritakan suatu kejadian tanpa teks, menurut Fowler (2002:144) *background* dapat menggambarkan bagaimana karakter dalam cerita hidup dan berinteraksi dengan hal-hal yang berada disekitarnya. *Background* memiliki tiga unsur yaitu *foreground*, *middleground* dan *background* untuk memberikan suatu volume atau ruang gerak kepada karakter dan memberikan efek lebih hidup kepada penonton, tanpa sebuah *background* suatu cerita akan terasa hampa, tidak hidup dan tidak memiliki kaitan dengan realitas dan memberi kesan kosong kepada penonton atau pemain yang terlibat di dalam cerita. Dalam perancangan ini mengambil referensi Kota Sumedang mengikuti cerita dalam *Video game Design Document*, perancang memilih untuk merancang *visual background* dengan mengambil visual ikon kota Sumedang yaitu Monumen Lingga Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun, Masjid Raya Sumedang, Jembatan Cincin Sumedang, dan Taman Telur Sumedang untuk melengkapi dan mendukung kebutuhan dalam pengadaptasian Kota Sumedang Larang kedalam sebuah *video game* dengan pengayaan untuk remaja.

1.1. Permasalahan

1.1.1. Identifikasi masalah:

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Perlunya perancangan visual *background* untuk adaptasi *video game* untuk membantu menceritakan dan menjelaskan sebuah *video game* dengan *style painting*.

1.1.2. Rumusan Masalah:

Bagaimana merancang visual *background* beberapa *landmark* pada kota Sumedang dalam adaptasi Senjata Tradisional Kerajaan Sumedang Larang kedalam sebuah *video game* untuk dapat membantu menceritakan menggunakan *style painting*.

1.2. Ruang Lingkup

Apa

Perancangan *visual background* dan *environment landmark* kota sumedang untuk membantu menceritakan serta memberikan pengenalan terhadap Kota Sumedang.

Siapa

Perancangan *visual background* untuk *video game* ini membawa pengayaan untuk target utama remaja (12-18 tahun) karena pada usia ini seseorang sudah dianggap dapat berpikir lebih jernih dibandingkan anak-anak, biasanya sudah mengenal pemanfaatan globalisasi melalui *handphone* dan hal ini dapat berupa *Video game*, dan lebih cenderung ke remaja laki-laki dikarenakan biasanya remaja laki-laki lebih memilih permainan yang memiliki atau tersentuh oleh element Senjata baik itu senjata moderen ataupun senjata tradisional untuk target sekunder (kedua) adalah masyarakat umum daerah Bandung.

Dimana

Perancangan *visual background* mengambil referensi tempat-tempat ikon Kota Sumedang, seperti Monumen Lingga Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun, Air Terjun Gorobog, Masjid Agung Sumedang, Jembatan Cincin Sumedang, dan Taman Telur Sumedang yang di dapatkan melalui pengambilan data observasi pada tempat langsung maupun melalui google maps studi pustaka terhadap kota Sumedang.

Bagian mana

Perancang bertanggung jawab atas perancangan *visual background* landmark kota Sumedang yaitu Monumen Lingga Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun, Air Terjun Gorobog, Masjid Agung Sumedang, Taman Telur Sumedang, Jembatan Cincin Sumedang.

Kapan

Proses Pengumpulan data dan perancangan karya berlangsung pada Januari tahun 2023 sampai Agustus 2023.

1.3. Tujuan Perancangan:

Merancang *visual background* dan *environment* dengan referensi tempat-tempat ikon Kota Sumedang, kedalam sebuah *video game* dengan *style*.

1.4. Manfaat Penelitian:

- 1.4.1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau bantuan dalam merancang untuk jurusan Desain Komunikasi Visual khususnya dalam bidang perancangan *Visual Background* untuk suatu *video game*. Yang bertemakan Budaya Indonesia.

1.4.2. Perancangan *visual background* yang menyajikan tempat-tempat ikon kota Sumedang seperti Monumen Lingga Sumedang, Museum Prabu Geusan Ulun, Monumen Loji, Jembatan Cincin Sumedang, dan Taman Telur Sumedang dapat mempromosikan dan menarik perhatian remaja untuk kembali mencintai dan melestarikan Budaya Indonesia.

1.5. Metode Perancangan

1.5.1. Metode Penelitian:

Dalam penelitian ini perancang menggunakan metode kualitatif karena mengambil data wilayah dan tempat-tempat yang dapat menjadi pengenalan terhadap Kota Sumedang. Penulis mengambil metode penelitian tersebut karena mempertimbangkan metode pengumpulan dan analisis data yang akan penulis gunakan.

1.6. Metode Pengumpulan Data:

1 Observasi

Mengambil langsung data di lapangan dan daring atau *website* oleh perancang untuk menunjukkan suasana kota Sumedang dari tempat-tempat ikon budaya di Kota Sumedang, dengan hasil berupa foto-foto di lapangan dan melalui daring, data-data ini kemudian dianalisa dan dibandingkan dengan karya sejenis yang nantinya akan digunakan sebagai data referensi untuk pembuatan karya (*background*).

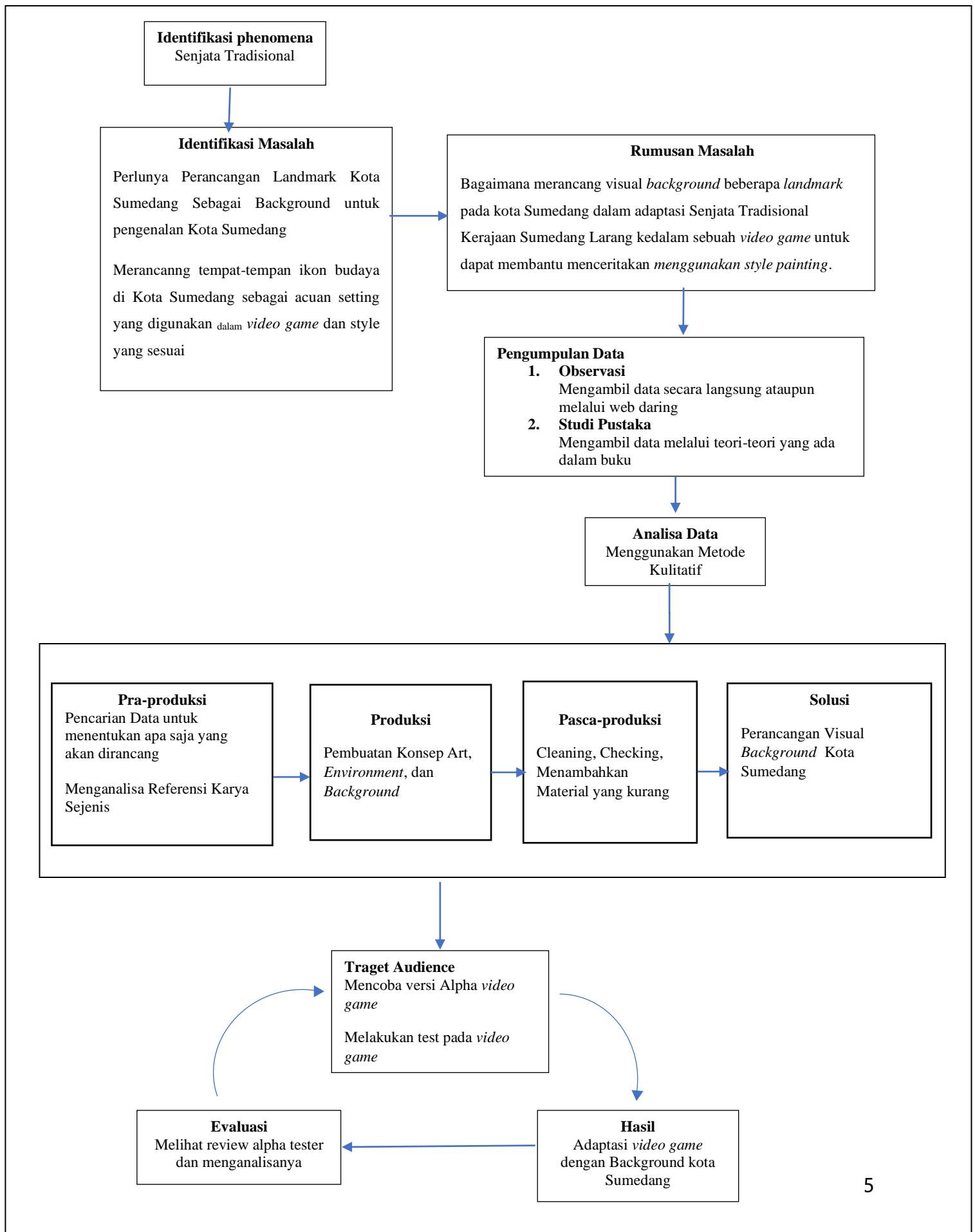
2 Studi Pustaka

Meneliti melalui teori-teori yang ada dari buku maupun dengan data yang merujuk tentang *visual background* dan tempat-tempat ikon budaya kota Sumedang yang akan menjadi tema.

1.6.1. Metode Analisis Data:

Metode analisis data kualitatif memiliki cara pendekatannya yang lebih sesuai dengan perancangan *visual background* karena menekankan data lapangan yang banyaknya merupakan data gambar berupa foto yang dibutuhkan untuk membantu perancangan *background*. Menurut John W. Creswell (2009:173) metode analisis kualitatif mengandalkan data gambar dan teks dan memiliki beragam teknik dan strategi yang dapat digunakan.

1.7. Kerangka Perancangan



1.8. Sistematika Perancangan

Sistematika Perancangan bertujuan untuk membantu dalam pemahaman akan perancangan, dalam hal ini terdapat lima pembagian, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan usulan perancangan Fenomena atau Topik yang berisikan Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan, Manfaat, Metode, Kerangka dan Sistematika Perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini berisikan teori-teori dari studi pustaka untuk mendasari dan mendukung penelitian dari topik yang ada, mengenal teori tentang visual *background* kota Sumedang.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam bab ini berisikan kumpulan-kumpulan data yang sudah diambil dari penelitian dan perancangan menggunakan metode kualitatif, analisis dari data karya sejenis, data dari narasumber dan data dari *target audience*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan konsep ide besar, konsep pendekatan dan konsep media, perancang menguraikan konsep dari visual *background*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari objek yang diangkat dalam perancangan berdasarkan hasil data.