

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki cerita legenda yang dipercaya oleh masyarakatnya. Secara umum cerita legenda adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi sebagai sejarah atau asal-usul sesuatu. Legenda atau dalam bahasa Inggris disebut folklor merupakan sebuah bentuk refleksi dari kehidupan masyarakat yang membesarkan cerita tersebut. Legenda umumnya memiliki fungsi sebagai alat pendidikan, pelipur lara, dan sistem proyeksi untuk masyarakat di daerah tersebut secara turun temurun. William R. Bascom (dalam Danandjaya, 2007: 5) mengemukakan bahwa legenda merupakan cara untuk mengabadikan hal-hal yang dianggap penting oleh masyarakat pada suatu daerah di masa tertentu. Sedangkan Vansina (dalam Hutomo, 1991: 12) mengemukakan bahwa legenda adalah segala macam keterangan lisan dalam bentuk laporan tentang suatu hal yang terjadi pada masa lampau. Berdasarkan keterangan-keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa legenda adalah cerita masyarakat masa lampau di sebuah ruang lingkup wilayah tertentu yang menggambarkan karakteristik mereka dengan tujuan untuk media edukasi, pelipur lara, dan sistem proyeksi untuk generasi-generasi berikutnya.

Secara karakteristik legenda merupakan cerita yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mitologi, yakni sama-sama dianggap benar-benar terjadi, namun tidak dianggap sakral layaknya mitologi. Secara umum terdapat keajaiban atau kesaktian dari tokoh yang terdapat dalam cerita legenda ataupun mitologi, namun perbedaannya, mitologi dianggap sakral dan memiliki elemen mistik yang dipercaya oleh masyarakat, sedangkan legenda tidak. Cerita legenda tidak memiliki kepastian karena diceritakan melalui lisan secara turun-temurun. Sulit ditemukan bukti tertulis atau yang bisa dijadikan patokan dalam validasi cerita. Oleh karena itu cerita legenda bisa memiliki berbagai macam versi, dan distorsi yang berbeda jauh dengan kisah aslinya. Kendati demikian, kemunculan legenda yang disampaikan secara tertulis menimbulkan berbagai

macam distorsi atau versi yang lebih rumit untuk diteliti sejarah atau asal-muasalnya (Endraswara, 2009: 17).

Legenda memiliki berbagai jenis, salah satu yang paling populer adalah legenda yang berkaitan dengan suatu nama tempat dan bentuk topografinya. Legenda ini umumnya dimiliki oleh setiap wilayah di Indonesia dengan tujuan untuk memproyeksikan asal-muasal wilayah tersebut. Legenda topografi memiliki jumlah yang tidak terbatas di setiap daerah bila dibandingkan dengan mitologi atau dongeng (Danandjaya, 2007: 67). Beberapa legenda mengenai topografi yang populer adalah legenda Banyuwangi, Danau Toba, Sangkuriang (Gunung Tangkuban Perahu), Misteri Gunung Merapi, dan sebagainya. Jika diamati secara seksama, seluruh legenda tersebut sama-sama menceritakan tentang asal-muasal suatu tempat dengan dibumbui beberapa adegan fiktif yang menggambarkan karakter masyarakat di wilayah atau tempat tersebut (Astrimiati, 2014: 2)

Hingga saat ini cerita legenda masih diceritakan dan diangkat melalui berbagai media baik lisan maupun tulis. Namun tidak semua legenda diketahui oleh banyak orang, hal ini disebabkan karena banyaknya cerita legenda di Indonesia sehingga hanya dimengerti oleh sebagian kecil masyarakat yang menaruh perhatian padanya. Salah satunya adalah legenda Gunung Tampomas yang berasal dari kota Sumedang. Legenda ini menceritakan asal-muasal Gunung Gede yang berubah nama menjadi Gunung Tampomas. Tampomas merupakan sebuah nama gunung berapi yang terletak di Sumedang bagian utara (6,77°LS dan 107,95°BT). Gunung Tampomas memiliki makna Gunung Tampo Emas atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai gunung yang menerima emas. Hal ini dikarenakan Gunung Tampomas yang sebelumnya bernama Gunung Gede telah menerima tumbal berupa keris emas milik sang Bupati Sumedang kala itu sehingga meredamkan gemuruh atau erupsi pada saat itu.

Penyebaran cerita legenda mengenai Gunung Tampomas dilakukan secara lisan di kalangan masyarakat Sumedang dan sekitarnya. Namun menginjak era modern ini, sekitar abad ke-19 mulai dilakukan penyebaran secara tertulis (Yayan, 2012: 24). Pada tahun laporan ini dibuat (2020) cerita

mengenai Gunung Tampomas telah dimuat di berbagai artikel internet baik jurnal, maupun artikel yang termuat di website. Di era modern ini, penyebaran cerita legenda kepada kalangan generasi muda tidak hanya menggunakan media buku bergambar, atau cerita pendek, dan sumber tertulis lainnya, namun terdapat berbagai media yang lebih modern seperti film, *video game*, musik, dan sebagainya.

Dalam *video game*, sebuah visual dapat dikembangkan menjadi lebih menarik untuk menangkap perhatian orang-orang. *Video game* merupakan sebuah permainan yang menekankan pada visual atau penggambaran berbagai elemen di dalamnya (Kaloka, 2018: 19). Dalam *video game* tersebut terdapat berbagai karakter, latar belakang (*background*), objek, monster, dan sebagainya yang merupakan visualisasi dari *game* tersebut. Visual tersebut merupakan penekanan dari *video game* itu sendiri. *Video Game* memiliki kategori yang bermacam-macam, yaitu shoot and action, strategy, fighting, *adventure*, dan *puzzle* yang bisa dimainkan pada media komputer atau laptop, smartphone, atau *game* konsol yang lain. (Reza, 2016: 12).

*Game adventure* merupakan sebuah kategori *game* yang menekankan pada karakter utama yang menjalankan alur cerita hingga mencapai tujuannya. Apabila digabungkan dengan penyebaran cerita legenda maka genre *adventure* merupakan salah satu kategori yang paling cocok. Karakter dalam *game* dapat menggambarkan tokoh dalam legenda tersebut, begitu pula dengan alur cerita dalam *game* tersebut. Berdasarkan manfaat dan fungsi serta *game* yang telah digemari berbagai kalangan di era modern ini, maka penulis berkeinginan untuk mengangkat cerita legenda Gunung Tampomas kedalam sebuah *visual art video game* agar lebih dikenal oleh orang-orang, baik oleh masyarakat Sumedang itu sendiri ataupun masyarakat luar

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Gunung Tampomas dan sekitarnya dapat dijadikan sebagai tema sebuah *video game*

### **1.3 RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana alur cerita legenda Gunung Tampomas
2. Bagaimana perancangan *visual art world game* yang mengusung tema atau latar dari cerita Gunung Tampomas dan sekitarnya (Kota Sumedang)

### **1.4 RUANG LINGKUP**

Pada laporan ini akan dibahas tentang bagaimana cerita dari legenda Gunung Tampomas dan juga membahas bagaimana kondisi lingkungan di Kota Sumedang. Sedangkan pada bagian job description, penulis akan membahas tentang apa saja yang membangun *world game* itu sendiri.

### **1.5 TUJUAN TUGAS AKHIR**

1. Untuk mengetahui alur cerita legenda Gunung Tampomas
2. Untuk mengetahui cara memvisualisasikan Gunung Tampomas dan sekitarnya (Kota Sumedang) dalam sebuah *world game*

### **1.6 MANFAAT TUGAS AKHIR**

1. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengangkat legenda setempat sebagai tema sebuah *video game*
2. Dapat dijadikan sebagai media pengenalan legenda Gunung Tampomas dan sekitarnya (Kota Sumedang) kepada masyarakat.

### **1.7 METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Metode Penelitian

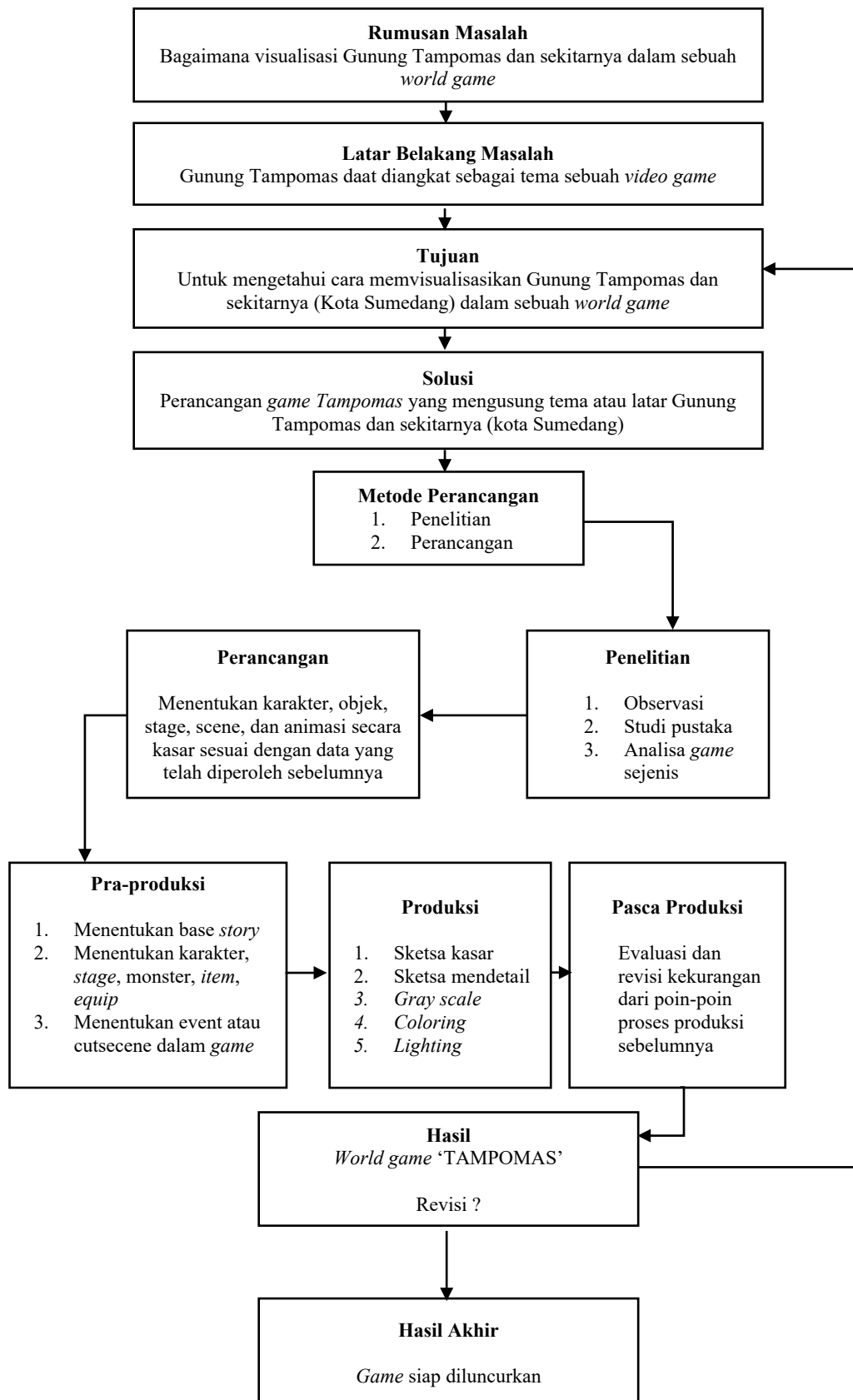
Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu metode kualitatif. Teknik yang digunakan adalah observasi. Sedangkan dalam pendekatannya penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

## 2. Metode Perancangan

Penulis mengumpulkan data *world game* dari beberapa buku dan juga jurnal yang sudah diteliti dalam metode penelitian, yang kemudian terbagi menjadi beberapa bagian :

- *Dimensi Fisik*
- *Dimensi Temporal*
- *Dimensi Lingkungan*
- *Karakter*

## 1.8 KERANGKA PERANCANGAN



## 1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang dari masalah yang akan di bahas, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan mafaat serta metode penelitian yang akan digunakan dalam laporan ini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang digunakan untuk membuat *visual art* untuk *game*, beserta dasar-dasar pembuatannya.

### BAB III DATA DAN ANALISIS OBJEK

Bab ini membahas tentang kumpulan data yang telah direduksi oleh peneliti yang akan dijadikan referensi dalam pembuatan konsep dan perancangan tugas akhir.

### BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang hasil perancangan game berupa deskripsi dari unsur-unsur *visual art* yang ada dalam *world game* Tampomas disertai gambar.

### BAB V

Bab ini membahas tentang hasil kesimpulan dan saran dari penelitian.