

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat memudahkan manusia untuk berkomunikasi, mencari informasi dan mendapatkan hiburan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat yang memiliki fungsi tertentu yang dapat menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Selain untuk memudahkan kegiatan manusia, *gadget* sudah menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir dimiliki setiap orang adalah *handphone/smartphone*. *Smartphone* dilengkapi berbagai fitur seperti *message*, *mp3*, *radio*, *game*, kamera, internet, dan lain-lain, sehingga banyak kaum remaja yang menghabiskan waktu dengan *smartphone* yang mereka miliki.

Dengan sifat remaja yang gemar teknologi, para remaja mulai mengesampingkan budaya tradisional dan lebih tertarik dengan perkembangan teknologi. Sehingga terjadi ketidakseimbangan antara budaya tradisional dan perkembangan teknologi. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, budaya tradisional dapat dilestarikan dan dikembangkan melalui *smartphone*. Hal ini agar memudahkan penyampaian budaya tradisional kepada remaja. Salah satu budaya yang patut untuk dilestarikan dan dikembangkan adalah budaya *Kerapan Sapi*.

Kerapan sapi merupakan lomba adu kecepatan sapi yang berasal dari Pulau Madura. Pada awal perkembangannya *Kerapan sapi* diselenggarakan untuk meningkatkan persahabatan dan kekeluargaan (Kusumah, 2010: 80). *Kerapan sapi* merupakan *icon* bagi masyarakat Madura dan merupakan bentuk simbol prestise yang dapat mengangkat harkat dan martabat masyarakat Madura. *Kerapan Sapi* mengandung nilai-nilai yang bermanfaat untuk diketahui seperti kerja keras, kerjasama, persaingan, ketertiban, sportivitas, silaturahmi, dan sarana kebutuhan ekonomi.

Nilai-nilai dalam budaya *Kerapan Sapi* memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1993: 190), nilai budaya

merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam pikiran sebagian besar warga suatu masyarakat mengenai apa yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan para warga masyarakatnya. Kaum remaja masih berada dalam tahap “mencari jati diri” (Ali & Asrori 2012: 10), sehingga dalam perkembangannya remaja harus diperkenalkan dengan nilai-nilai budaya yang baik dan bermanfaat seperti yang terdapat dalam budaya *Kerapan Sapi*.

Populernya penggunaan *smartphone* di kalangan remaja dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya *Kerapan sapi*. Salah satu fasilitas yang terdapat pada *gadget* yang dapat dimanfaatkan adalah *mobile games*. *Mobile games* merupakan permainan digital yang dapat dinikmati pada *smartphones*, *tablet*, atau *portable media player* lainnya. *Mobile games* menggabungkan elemen-elemen dan nilai suatu budaya dengan teknologi canggih *gaming*. Pasar *mobile* telah mengalami perubahan yang pesat sejak tahun 2007, ketika *developers* dan *publishers* mulai menyadari bahwa sifat “*always on/always connected*” dari *mobile platform* dapat melebarkan pasar pemain/*target* dan menyediakan ruang baru untuk pengalaman bermain yang baru (Novak, 2012: 47).

Perkembangan game sangat pesat sehingga memunculkan berbagai macam *genre game* yang salah satunya adalah *game* simulasi. *Game* simulasi merupakan *genre game* yang mencoba untuk mereplikasi sistem, mesin dan pengalaman dengan menggunakan peraturan sebenarnya yang ada di dunia (Novak, 2012: 76). Sebuah *game* simulasi memiliki tujuan agar pemainnya mendapatkan ilmu yang berasal dari *game* tentang objek atau kegiatan asli dunia. Dalam hal ini budaya *Kerapan Sapi* dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya diaplikasikan dalam konsep perancangan *game* simulasi “*Sapi Kerap*”.

Melalui sebuah *game* simulasi, nilai budaya dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif. Secara sadar maupun tidak sadar, ketika seorang individu memainkan *game* bertema budaya maka individu tersebut akan memahami sedikit demi sedikit tentang budaya tersebut. Oleh karena itu, dengan

memanfaatkan kegemaran remaja dalam bermain *game* maka nilai budaya *Kerapan sapi* pun akan lebih mudah diterima dan dipahami. Berkaitan dengan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Game* Simulasi “Sapi *Kerap*” Sebagai Upaya Pengenalan Budaya *Kerapan Sapi*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas:

- a. Remaja mulai mengesampingkan budaya tradisional dan lebih tertarik pada teknologi modern.
- b. Cara memanfaatkan kegemaran remaja terhadap teknologi untuk memperkenalkan budaya *Kerapan sapi* dan nilai yang terkandung di dalamnya melalui *game*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menerapkan nilai budaya *Kerapan sapi* ke dalam *game* simulasi “Sapi *Kerap*” untuk mengenalkan nilai budaya kepada remaja?
- b. Bagaimana cara merancang desain *game* simulasi “Sapi *Kerap*” yang sesuai dengan budaya *Kerapan sapi* dan target audience yaitu remaja?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang *gameplay game* simulasi “Sapi *Kerap*” yang mencerminkan nilai-nilai budaya *Kerapan Sapi*.
- b. Membuat desain *game* simulasi “Sapi *Kerap*” yang dapat sesuai dengan budaya *Kerapan sapi* agar dipahami remaja.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami nilai-nilai yang terkandung dalam budaya *Kerapan Sapi*.
- b. Mengetahui cara merancang *gameplay game* bertema budaya *Kerapan Sapi*.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup disusun berdasarkan latar belakang dalam bentuk 5W 1H yang meliputi *what, who, where, when, why, dan how*:

- a. Perancangan *game* simulasi yang mengandung nilai budaya *Kerapan Sapi* dengan *target audience* remaja secara umum.
- b. *Target audience* merupakan kalangan remaja umur 13-22 tahun secara umum di Indonesia.
- c. Penelitian dan observasi *Kerapan sapi* dilakukan di acara Piala Presiden *Kerapan Sapi* di Stadion R. Soenarto Hadiwidjojo Pamekasan, Madura.
- d. Observasi dilakukan pada tanggal 17-19 Oktober 2014.
- e. Budaya *Kerapan Sapi* memiliki nilai budaya yang dapat dijadikan panduan dalam kehidupan bermasyarakat.
- f. Melalui perancangan *gameplay game* simulasi “*Sapi Kerap*” yang dirancang sesuai dengan budaya *Kerapan sapi* dan sesuai dengan *target audience* (remaja).

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini merupakan rangkaian sistematis *game* simulasi. Dalam perancangan ini perancang berangkat dari pemahaman fenomena dan masalah yang terjadi dalam masyarakat yang berkaitan dengan topik perancangan. Jenis data yang akan digunakan dalam pembahasan adalah data primer dan sekunder. Data primer didapatkan melalui wawancara langsung kepada pihak yang bersangkutan, beserta observasi dan data sekunder didapatkan dari tinjauan pustaka dan literatur.

Berikut ini adalah langkah-langkah perancangan yang dilakukan:

1. Pengumpulan Data

Studi Literatur

a. Pustaka

Mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku, jurnal maupun sumber pustaka lainnya untuk dijadikan acuan dan landasan teori dalam perancangan. Data yang terkumpul akan di analisa menggunakan pendekatan etnografi dan kemudian diaplikasikan ke dalam perancangan *gameplay game* “Sapi Kerap”.

b. Literatur Visual

Mengumpulkan data visual yang dapat dijadikan acuan desain visual *game* seperti desain karakter, *background*, *interface*, dan lain-lain.

Observasi

Melakukan observasi lapangan langsung ke tempat terselenggaranya lomba *Kerapan sapi* di Pamekasan, Madura. Marshall (1955) dalam Sugiyono (2014: 64) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*” yang berarti “melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut”. Observasi ini menggunakan pendekatan etnografi kepada masyarakat Madura. Dengan menggunakan pendekatan etnografi, perancang dapat memahami pola kehidupan masyarakat Madura terhadap budaya *Kerapan sapi* yang mereka lakukan.

Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada salah satu narasumber yaitu anggota *crew Kerapan sapi* untuk memahami sudut pandang masyarakat Madura tentang budaya *Kerapan sapi* dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

2. Analisis Data

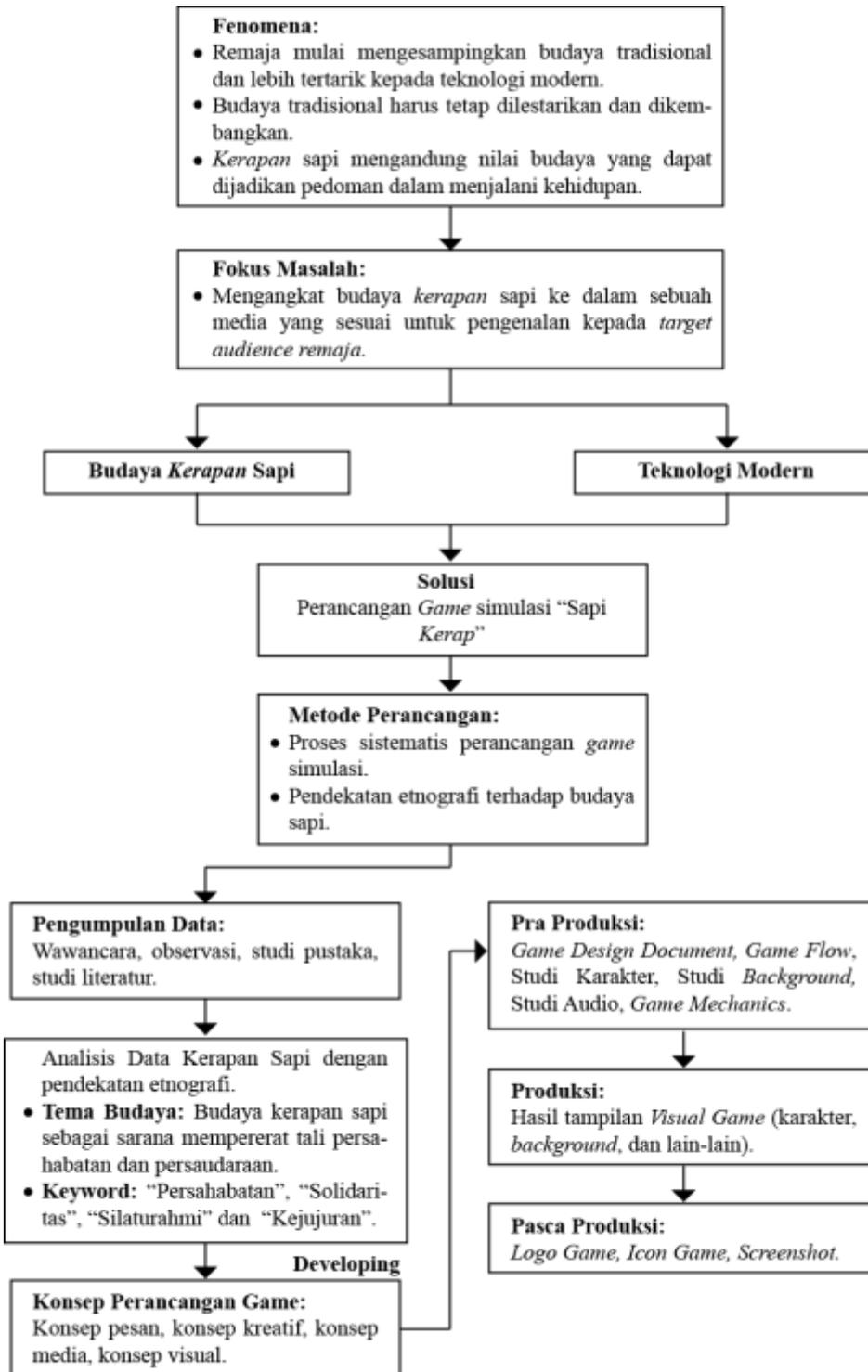
Setelah semua data terkumpul maka berikutnya perancang melakukan analisis data yang bertujuan untuk menemukan tema besar dan kata kunci

untuk perancangan *game*. Analisis yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan analisis etnografi dimana perancang menanalisa bentuk, fungsi, dan makna dari budaya *Kerapan sapi*. Dalam melakukan studi etnografi, perancang membuat kesimpulan budaya dari tiga sumber: (1) dari yang dikatakan orang, (2) dari sumber pusataka, dan (3) dari artefak yang digunakan orang. Menurut James P. Spradley dalam buku *Metode Etnografi*, tujuan utama dari etnografi adalah untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli dan manghasilkan sebuah kesimpulan budaya.

3. Perancangan *Game*

Setelah menemukan tema besar dan kata kunci yang akan digunakan dalam *game*, maka langkah berikutnya adalah merancang konsep *game*. Konsep *game* meliputi konsep pesan, konsep visual, konsep kreatif, dan konsep media. Kemudian masuk ke dalam tahap pra-produksi, produksi dan *developing game*.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 - Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Perancang

1.9 Sistematika Penulisan

Dibawah ini merupakan gambaran dan penjelasan singkat dari masing-masing bab yang akan dibahas:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode perancangan, dan kerangka perancangan *game* “Sapi Kerap”.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang digunakan dan dijadikan panduan dalam perancangan *game* “Sapi Kerap”

BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Berisi pembahasan tentang data yang telah terkumpul beserta analisis dengan pendekatan etnografi budaya *Kerapan sapi* yang akan dirancang ke dalam bentuk *game* simulasi “Sapi Kerap”.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan desain *game* simulasi “Sapi Kerap”, proses perancangan, dan hasil perancangan *game*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan ketika sidang.