

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah proses masuknya suatu negara ke dalam perkembangan dunia yang lebih maju dan berkembang. Proses ini akan membuat suatu negara mengalami perkembangan yang pesat dari segi ekonomi, teknologi, sosial, dan budaya. Perkembangan teknologi yang pesat membuat informasi dari luar negara lain menjadi tersebar luas dengan cepat, dampak ini berpengaruh dengan kebudayaan suatu masyarakat. Namun dengan demikian, masuknya budaya dari luar dapat menyebabkan pengikisan adat budaya setempat.

Indonesia terkenal dengan keanekaragaman budaya yang berbeda-beda disetiap daerahnya mulai dari tutur bahasa yang beragam, kekayaan alam yang melimpah, kesenian daerah, hingga cerita rakyat di negara Indonesia. Cerita rakyat Indonesia mempunyai daya tarik terhadap adat budaya, norma, dan latar belakang daerah. Dari cerita rakyat Indonesia tersebut ada peninggalan yang di yakini oleh masyarakat setempat. Beberapa cerita rakyat menjadi obyek wisata di beberapa daerah seperti Sumatra Barat dengan batu malin atau Jawa Barat dengan wisata tangkuban perahunya.

Cerita rakyat Indonesia saat ini kurang diminati oleh kaum remaja perkotaan, karena dianggap kurang menarik. Pada umumnya remaja sekarang lebih mengenal cerita-cerita yang berasal dari mancanegara, karena dianggap lebih kekinian dan *modern*. Kondisi ini sedikit demi sedikit mulai mengikis cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia. Jika keadaan ini terus berlanjut, selain cerita rakyat Indonesia yang mulai tersisihkan, nilai adat budaya di Indonesia juga akan ikut luntur.

Untuk mencegah hal tersebut, sudah banyak pihak yang mencoba melestarikan cerita rakyat Indonesia diantaranya Pameran Keajaiban Cerita Rakyat Indonesia (Sumber: life.viva.co.id), serta diselenggarakannya Lomba Ilustrasi Cerita Rakyat 2015 Upaya Indonesia Mencetak Ilustrator Cerita Rakyat Berkualitas (Sumber: www.coveragemagz.com). Selain itu dengan berkembangnya *game developer* yang menggunakan lokal konten Indonesia seperti: Angkot The Game,

DreadOut, Divinekids, Majapahit Online Kshatriya Varna, Ghaib, Jurig Escape (Sumber: sebilasinpo.blogspot.com), dan terbitnya Novel Pendekar Sendang Drajat (PSD), karya sastrawan dan budayawan terkenal Viddy AD Daery (Sumber: m.adicita.com). Namun upaya-upaya tersebut masih belum mencapai hasil yang memuaskan.

Untuk memperkenalkan kembali cerita-cerita rakyat Indonesia, perlu adanya strategi desain komunikasi visual untuk menyampaikan cerita tersebut. Untuk itu, perlu adanya sarana dan media baru yang lebih menyenangkan dan mudah di mengerti. Media *card game* yang lebih mudah untuk dimainkan, menjadi media yang sangat baik dalam menyampaikan cerita-cerita rakyat Indonesia.

Dalam perkembangan *card game* sendiri, sudah banyak inovasi dan pengembangannya mulai dari bentuk dasar, tema, peraturan, *gameplay*, hingga bagaimana cara menggunakannya. Pengembangan *card game* juga tidak lepas dari pengaruh teknologi, banyak *game developer* yang menggunakan *card game* sebagai media baru dalam permainan digital. *Card game* sendiri atau yang di kenal secara mendunia *Trading Card game (TCG)* mulai berkembang dari tahun 90an, namun tidak banyak orang yang mengenal permainan ini. Hingga pada tahun 1996 muncul era pokemon *trading card game* yang disebut sebagai masa keemasan TCG dan mulai terkenal di kalangan masyarakat (Sumber: bulbapedia.bulbagarden.net). Pembuatan TCG atau *card game* di Indonesia juga banyak mengalami kemajuan dengan berbagai unsur seperti tema, kesenian, latar belakang, kuliner, dan cerita rakyat Indonesia. Namun media *card game* dengan unsur adat budaya di Indonesia sendiri masih jarang di ketahui dan di minati oleh masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja.

Dengan adanya *card game* cerita rakyat Indonesia ini diharapkan dapat memberitahukan dan mengingatkan akan cerita-cerita rakyat di Indonesia seperti karakter, latar belakang cerita, sejarahnya, dan pesan moral yang terdapat di cerita rakyat tersebut, khususnya kepada remaja perkotaan dan tetap melestarikan adat budaya negara Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam penjelasan pada pembahasan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah tersebut kedalam:

1. Globalisasi yang mulai berdampak buruk terhadap budaya Indonesia.
2. Mulai berkurangnya minat remaja perkotaan terhadap cerita rakyat Indonesia.
3. Dibutuhkannya media yang lebih interaktif dan menyenangkan, untuk memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada remaja perkotaan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang sudah di jabarkan, maka dapat suatu rumusan masalah yang berupa pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana merancang *card game* dan meningkatkan minat remaja perkotaan dalam memperkenalkan cerita rakyat Indonesia secara interaktif dan menyenangkan?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk penulisan Tugas Akhir ini, perlu adanya fokus dalam penyelesaian masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan di bahas adalah sebagai berikut:

1. Apa
Memperkenalkan kembali cerita-cerita rakyat negara Indonesia dan pesan moralnya melalui media yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Bagaimana
Pengemasan cerita rakyat Indonesia dalam perancangan media *card game* yang meliputi bentuk kartu, ilustrasi, peraturan, *packaging*, konten cerita, budaya, proses pembuatan, dan biaya.

3. Siapa

Segmentasi dari *card game* cerita rakyat Indonesia adalah remaja (18-22 tahun) perkotaan, karena remaja perkotaan lebih mengenal dunia luar seperti adat budaya, kesenian, gaya hidup, dan berbagai cerita dari negara luar.

4. Dimana

Card game cerita rakyat Indonesia akan disebarluaskan di kota Bandung, yaitu tempat-tempat berkumpulnya remaja dan area yang menggunakan sarana permainan seperti *cafe board game*. Dengan menggunakan tempat berkumpul remaja dan *cafe board game*, diharapkan *card game* dapat langsung diminati oleh remaja perkotaan, karena remaja perkotaan lebih antusias dengan hal-hal yang membuat mereka tertarik dan menghibur.

5. Kapan

Pengumpulan data akan dimulai dari bulan Februari hingga bulan April 2016, sedangkan dari bulan April hingga bulan Mei 2016 akan melengkapi data dan melakukan proses analisis matriks dalam perancangan *card game* cerita Indonesia. Dan dari bulan Mei hingga bulan Juni 2016 penulis akan melakukan proses perancangan desain *card game* cerita rakyat Indonesia.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang dan membuat karya visual *card game* untuk memperkenalkan, mengingatkan, dan meningkatkan minat remaja perkotaan terhadap cerita rakyat Indonesia.

Dengan merancang dan membuat karya visual *card game* cerita rakyat Indonesia diharapkan kedepannya remaja perkotaan di Indonesia dapat mengenal seluruh cerita rakyat Indonesia dan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut, serta dapat melestarikan cerita rakyat Indonesia menjadi berbagai macam karya kedepannya.

1.5 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini perlu adanya panduan teori untuk mendapatkan data yang akurat. Menurut (Sugiyono, 2008:63). ada empat macam tehnik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan /triangulasi.

Untuk pembuatan Tugas Akhir *card game* cerita rakyat Indonesia data yang akan digunakan berasal dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berasal dari pihak yang bersangkutan langsung ataupun dari data wawancara terhadap narasumber dan koresponden. Sedangkan Data sekunder adalah data yang berasal dari data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Teknik Wawancara adalah alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan social yang relatif lama (Sutopo, 2006: 72).

Proses wawancara akan dilakukan kepada pihak yang terkait, yaitu Kummara perusahaan *game*. Proses wawancara akan dilakukan seiring dengan kegiatan narasumber untuk mengetahui kegiatan bermain *card game* secara menarik dan menyenangkan.

2. Teknik Observasi adalah proses pengamatan dan ingatan dari aspek biologis dan psikologis yang kompleks dan tersusun, (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013:145).

Proses observasi akan di lakukan pada beberapa cafe di kota Bandung. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kegiatan dari khalayak sasaran saat sedang berkumpul.

3. Teknik Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden (Sutopo, 2006: 87).
Data kuesioner akan disebarluaskan kepada remaja perkotaan, untuk mendapatkan data yang sah mengenai pengetahuan tentang cerita rakyat Indonesia.
4. Studi Pustaka merupakan proses penelitian membaca buku untuk mengumpulkan referensi teori yang dimilikinya untuk mengisi *frame of mind*. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam konteks (Soewardikoen, 2013:6).

1.5.2 Analisis Data

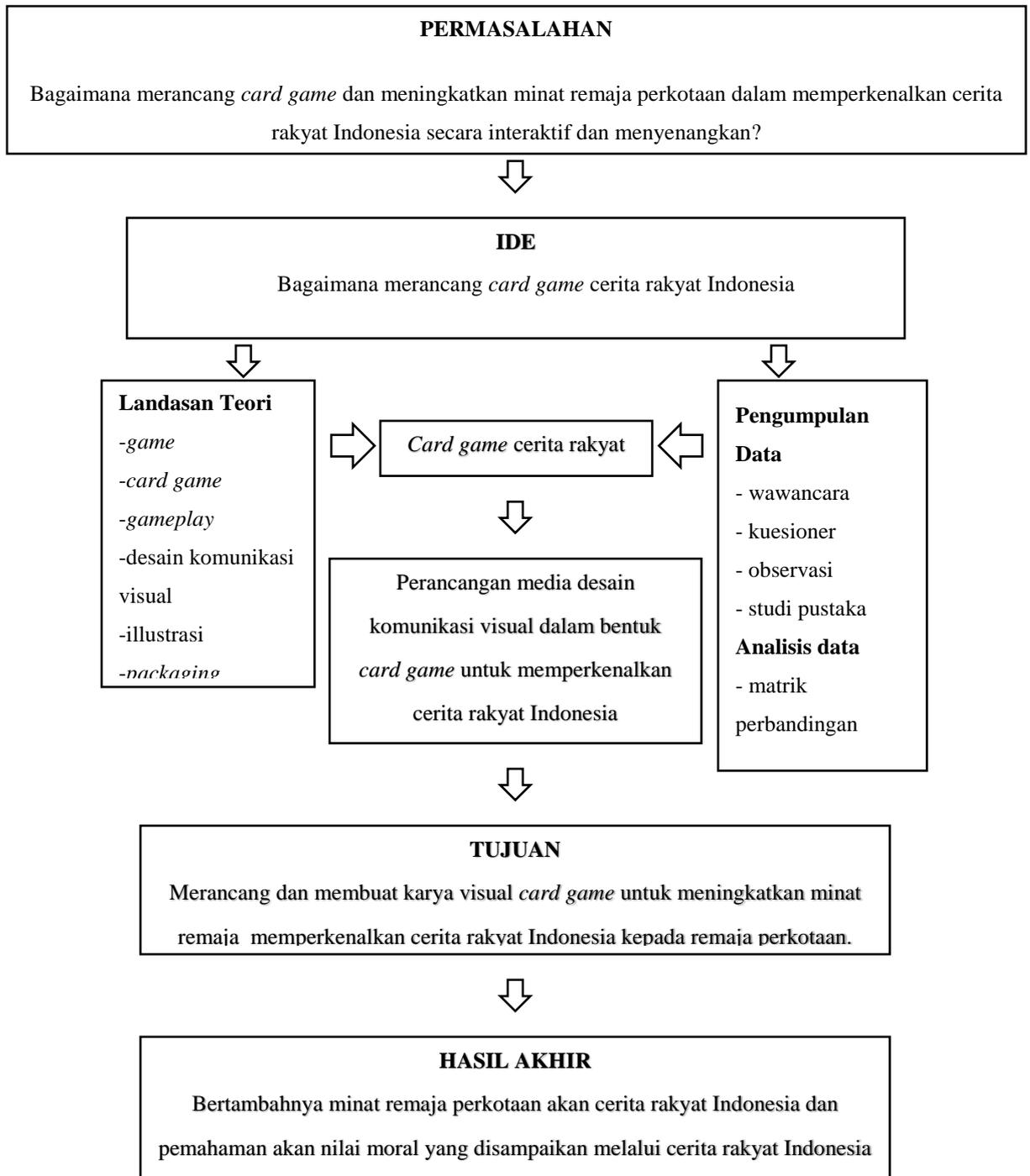
Metode analisis data yang dilakukan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah Analisis Matrik Perbandingan

1. Analisis Matriks Perbandingan adalah sebuah kolom dan baris yang menjadi pembanding berupa konsep atau kumpulan analisis, membandingkan dengan cara menjajarkan atau *juxtaposition*. Menjajarkan dan menilai obyek visual menggunakan satu tolak ukur yang sama untuk mendapatkan pembanding obyek satu dengan obyek lainnya (Soewardikoen, 2013:50).

Proses pembuatan suatu *card game* cerita rakyat Indonesia, akan menggunakan data pembanding dan data pelengkap dari permainan sejenis.

1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 1 kerangka perancangan



(Sumber: data Pribadi)

1.7 Pembabakan

Secara ringkas sistematika pelaporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, dan struktur penelitian.
- Bab II Dasar pemikiran dalam mengumpulkan data yaitu teori *game*, *card game*, *gameplay*, visual, ilustrasi, dan *packaging*.
- Bab III Uraian data hasil survei analisis yang memaparkan data-data yang didapatkan dari hasil survei yang dilakukan oleh penyusun.
- Bab IV Konsep & Hasil Perancangan, konsep pesan (Ide besar), konsep Kreatif (pendekatan), konsep Media (media apa saja yang digunakan, perencanaan media, biaya media, dll), konsep Visual (jenis-jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual). Konsep bisnis dan hasil Perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.
- Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan, temuan, serta beberapa kemungkinan penelitian lanjutan yang bisa dilakukan.