

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia mengenali pola-pola bintang di langit dan memiliki kemampuan untuk memahami benda-benda langit yang dapat dilihat dari bagaimana manusia mengelompokkan bintang-bintang di langit yang berdekatan sehingga membentuk suatu rasi bintang. Pergerakan rasi bintang memberikan petunjuk tertentu yang membantu manusia dalam banyak hal diantaranya adalah menjadi petunjuk arah mata angin di malam hari. Tasi bintang juga dapat dijadikan sebagai penanda bagi nelayan dalam menentukan jumlah ikan yang ada di laut sedang banyak atau tidak. Sejarawan beranggapan bahwa rasi bintang juga bermanfaat bagi petani dalam membantuk mereka untuk mengingat saat yang tepat untuk mulai menanam dan saat yang tepat untuk panen di kebun.

Di Indonesia, ada sistem penanggalan yang dinamakan *Pranata Mangsa*. Pranata mangsa adalah sistem penanggalan atau kalender yang memiliki hubungan dengan kegiatan pertanian yang dimanfaatkan untuk kependikan bercocok tanam dan penangkapan ikan di laut. Penanggalan ini digunakan petani sebagai pedoman dalam menentukan masa tanam, sedangkan nelayan menggunakan penanggalan ini sebagai pedoman dalam memprediksi jenis tangkapan yang sedang banyak di laut. Sistem penanggalan ini dikenal oleh suku Jawa, Sunda, dan Bali. Pranata Mangsa diperkenalkan dan dibakukan pertama kali pada masa Sri Susuhunan Paku-Buwana ke-VII di Surakarta dan mulai dipakai sejak tanggal 22 Juni 1856 sebagai pedoman bagi para petani pada masa itu. Pranta mangsa juga memiliki fungsi sebagai petunjuk bagi masyarakat untuk mengantisipasi diri dalam menghadapi bencana alam yang akan terjadi dan memprediksi cuaca.

Keunikan yang dimiliki oleh sistem penanggalan Pranata Mangsa adalah pembagian mangsa dalam jangka waktu satu tahun ke dalam 12 mangsa, yaitu *kasa, karo, katelu, kapat, kalima, kanem, kapitu, kawolu, kasangsa, kasapuluh, dhesta, dan saddha*.

Pranata mangsa dijadikan sebagai pedoman bagi para petani untuk mengolah tanaman mereka. Pada *mangsa kasa*, daun-daun berguguran dan belalang mulai bertelur, petani mulai menanam palawija. Pada *mangsa karo*, ketika tanah-tanah merekah dan pohon mangga serta kapuk mulai berubah, petani mengairi sawah dan tanaman palawija. Pada *mangsa katelu*, pohon bambu, gadung, temu, dan kunyit tumbuh subur. Petani mulai memetik tanaman palawija. Pada *mangsa kapat* pohon randu berlimpah buah. Burung pipit dan manyar pun mulai membuat sarang. Petani mulai bersiap-siap mengolah sawah. Pada *mangsa kalima*, pohon asam sedang ribun dengan daun mudanya. Kunyit dan gadung juga mulai berdaun. Hujan mulai deras dan ulat-ulat keluar. Pada *mangsa kanem*, ketika pohon mangga dan rambutan berbuah sera kecoa dan lipas berkumpul di parit, para petani mulai membersihkan sawah. Pada *mangsa kapitu*, bersamaan dengan derasnya hujan, petani mulai menanam padi. Pada *mangsa kawolu*, tanaman padi kelihatan meninggi dan bulir-bulirnya mulai terlihat. Petani pun bersiap memanennya. Pada *mangsa kasanga* bulir-bulir padi masak bersama dengan terdengarnya suara jangkrik dan tonggeret. Padi benar-benar tua seiring datangnya *mangsa kasapuluh*, yang ditandai dengan burung-burung membuat sarang. Ketika burung-burung mengerami telur, petani memanen padi. Pada mangsa *dhesta* dan *saddha* padi-padi dipotong dan petani bersiap menghadapi datangnya musim yang kering.

Dalam Pranata Mangsa mengajarkan bahwa terdapat ikatan yang mengagungkan antar alam yang menjadi dasar bagi kehidupan petani Jawa yang mencerminkan adanya keselarasan antara manusia, kosmos, dan realitas. Prinsip yang dimiliki Pranata Mangsa yaitu manusia tidak bisa lepas dari bumi karena manusia hidup di bumi yang menjadikan mereka harus mengenal alam dan bersahabat dengannya. Tanda-tanda yang ditunjukkan oleh alam harus bisa dipahami oleh manusia karena manusia dan alam harus saling mengerti bukannya saling mengasingkan diri.

Pranta Mangsa bersifat lokal yang menjadikan waktu dan tempat berlakunya sangat terbatas. Hal ini membuat rincian yang diberlakukan untuk suatu daerah belum tentu berlalu juga untuk daerah yang lain. Ilmu

perhitungan Pranata Mangsa yang dimiliki petani dan nelayan diwariskan lewat mulut ke mulut sehingga tidak diketahui secara luas oleh umum. Selain itu, beberapa bagian dari keadaan alam yang dijelaskan dalam Pranata mangsa tidak tepat jika diterapkan ke keadaan pada masa kini yang disebabkan oleh terus berkembangnya teknologi seiring dengan berjalannya waktu. Pemanasan global yang terjadi belakangan ini juga menjadi alasan kuat mengapa Pranata Mangsa harus ditinjau kembali ketepatannya.

Meskipun Pranata Mangsa sudah dianggap usang, namun tetap penting sebagai pedoman bagi petani dan nelayan yang menghubungkan mereka dengan alam. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memodifikasi Pranata Mangsa agar dapat dipakai pada zaman ini. Di bidang penangkapan ikan, kalender semacam Pranata Mangsa telah diberlakukan sebagai pedoman nelayan dalam melakukan penangkapan ikan yang akan berguna untuk mengetahui musim-musim jenis tangkapan.

Selain para petani dan nelayan, generasi muda pun perlu untuk mengetahui cara membaca alam dengan cara mempelajari sistem penanggalan Pranata Mangsa. Mengajarkan pengetahuan tersebut sejak masa muda akan mempermudah mereka untuk mengingatnya kelak dikemudian hari ketika sudah dewasa. Generasi terdahulu pun sudah mulai sedikit yang mengetahui penanggalan Pranata Mangsa yang disebabkan oleh penyebaran informasi yang dilakukan dari mulut ke mulut. Kurangnya dokumentasi terhadap budaya Jawa juga menimbulkan kurangnya sosialisasi budaya Jawa terhadap masyarakat.

Dalam menanamkan informasi secara efektif kepada generasi muda, diperlukan metode yang menarik dan menyenangkan agar dapat lebih mudah ditangkap dan diterima oleh remaja. Salah satu pendekatan yang interaktif dan menyenangkan di zaman ini dalam menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat terutama generasi muda adalah melalui gim.

Gim pada dasarnya adalah permainan yang dimainkan melalui perantara media elektronik, yang merupakan media hiburan berbasis multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat memperoleh kesenangan

batin. Dalam gim, pemain diberikan kesempatan untuk mengeksplor berbagai kemungkinan yang terjadi atau memberikan tugas kepada pemain untuk memutuskan apa yang harus dilakukan dalam menghadapi suatu kondisi tertentu. Sebenarnya, gim mengarahkan pemainnya untuk mengikuti alur yang ditetapkan namun pemain tidak menyadarinya dan tidak merasa terpaksa untuk mengikutinya. Hal ini disebabkan oleh metode pengarahan dalam gim yang dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti.

Gim simulasi merupakan salah satu genre gim yang dirancang sebagai sebuah simulasi kegiatan yang dilakukan manusia di dunia nyata. Dalam genre ini, biasanya pemain tidak memiliki tujuan secara khusus yang memaksa pemain untuk memenuhinya dalam rangka menyelesaikan gim sehingga pemain dapat mengendalikan karakter gim-nya secara bebas. Salah satu sub-genre dari game simulasi ini adalah *farm simulation* yang berisi tentang simulasi kegiatan bercocok tanam. Beberapa judul karya game simulasi bercocok tanam yang sukses mendapat perhatian publik dan digemari oleh banyak orang adalah *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* dan *Stardew Valley*.

Dengan mempertimbangkan keunggulan dari gim simulasi sebagai media pendekatan sosialisasi sistem penanggulangan Prana Mangsa, terdapat peluang untuk menanamkan pengetahuan dasar tentang ciri-ciri atau peristiwa alam yang terjadi pada *mangsa* yang sedang berjalan pada saat ini yaitu *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Prana Mangsa yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan bagi remaja

Concept art adalah visual pertama yang diciptakan untuk suatu produksi dalam gim maupun animasi. *Concept art* memungkinkan *artist* untuk merancang tampilan dan nuansa dalam film, gim, atau karakter sebelum pindah ke tahap produksi yang mahal. Setelah cerita disetujui, seorang *artist* mulai untuk menentukan konsep. *Concept art* adalah visual pertama yang diciptakan dalam produksi gim. Dengan *concept art* baik warna,

pencapaian, dan bahkan keseluruhan suasana adegan bisa digarap oleh seorang *artist* dengan hanya pena dan kertas.

Dengan mempertimbangkan keunggulan dari *concept art* untuk mengomunikasikan suatu pesan melalui bentuk visual, terdapat peluang untuk memberikan wawasan visual tentang ciri-ciri atau peristiwa alam yang terjadi pada *mangsa* yang sedang berjalan pada saat ini yaitu *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggalan Pranata Mangsa yang disampaikan ke dalam bentuk *concept art* yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan bagi remaja Indonesia sehingga dapat menambah wawasan mereka tentang alam dan kearifan lokal.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Sulitnya mendapatkan sumber bahasan tentang sistem penanggalan Pranata Mangsa yang disebabkan oleh ilmu tentang Pranata Mangsa yang hanya diwariskan dari mulut ke mulut
2. Kurangnya perhatian masyarakat terhadap peristiwa-peristiwa alam yang menjadi pertanda suatu mangsa dalam Pranata Mangsa
3. Keberadaan Pranata Mangsa mulai tergeserkan oleh teknologi
4. Perubahan iklim yang tidak menentu dapat menyirnakkan budaya Pranata Mangsa
5. Pemanasan global memporak-porandakan tatanan dan sistem alam sehingga alam sudah tidak dapat diprediksi
6. Kurangnya dokumentasi budaya Jawa yang dapat dipergunakan untuk mempelajari Pranata Mangsa
7. Pranata Mangsa mulai ditinggalkan oleh petani muda maupun petani tua

8. Ketidaktahuan generasi muda terhadap sistem penanggulangan Pranata Mangsa
9. Terdapat peluang untuk memperkenalkan Pranata Mangsa kepada remaja dalam rangka melestarikannya
10. Terdapat peluang untuk memanfaatkan potensi media gim simulasi sebagai media untuk memperkenalkan Pranata Mangsa kepada remaja
11. Terdapat peluang untuk menyampaikan informasi tentang peristiwa-peristiwa alam pada *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa melalui *concept art* untuk gim simulasi tentang Pranata Mangsa

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa?
2. Bagaimana merancang *concept art* karakter dan *environment* untuk gim simulasi tentang peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa bagi remaja?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan *concept art* untuk gim simulasi ini, diperlukan adanya fokus dalam penyelesaian masalah yang dibatasi berdasarkan pada bidang Desain Komunikasi Visual. Adapun batasan atau ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas pada perancangan gim simulasi ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Menjelaskan peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa melalui media *concept art* untuk gim simulasi.

1.3.2 Siapa

Segmentasi dari gim simulasi tentang peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* dalam sistem penanggulangan Pranata Mangsa ini adalah remaja berusia 15-24 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Penyampaian informasi tentang peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa dalam perancangan *concept art* gim simulasi yang meliputi *concept art* karakter dan *environment*.

1.3.4 Tempat

Tempat penelitian yang akan menunjang dalam pengumpulan data tentang ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa yaitu di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

1.3.5 Waktu

Pengumpulan data untuk perancangan *concept art* untuk gim simulasi tentang peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa akan dilakukan pada bulan September sampai dengan Februari 2018. Proses perancangan *concept art* karakter dan *environment* akan dilakukan pada bulan Februari 2018 sampai dengan Juli 2018.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Mengetahui peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa.
2. Menghasilkan *concept art* karakter dan *environment* untuk gim simulasi tentang peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggulangan Pranata Mangsa.

1.4.2 Manfaat Perancangan

1.4.2.1 Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri *mangsa kapitu* dalam sistem penanggulangan Pranata Mangsa .
- Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan untuk mengamati kondisi alam di dunia nyata berdasarkan peristiwa alam yang digambarkan di dalam gim.
- Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan kondisi atau peristiwa alam ke dalam bentuk visual yang menarik dan mudah diidentifikasi oleh masyarakat.
- Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk menerapkan informasi yang didapatkan dari gim ke dalam dunia nyata

1.4.2.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan gim tentang Pranata Mangsa ini adalah:

- a. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Mengetahui bagaimana cara menerapkan atau memvisualisasikan informasi ke dalam suatu media visual dengan efektif terhadap khalayak sasaran media visual tersebut.
- b. Bagi pemain gim
Mendapatkan pengalaman baru dengan memainkan game yang memiliki unsur alam dan kearifan lokal sehingga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal dan menumbuhkan perhatian terhadap kondisi alam sekitar.

c. Bagi masyarakat

Mengetahui tentang apa itu sistem penanggalan Pranata Mangsa dan peristiwa-peristiwa alam yang menjadi ciri-ciri setiap musimnya terutama pada *mangsa kapitu* dengan memainkan gim ini.

d. Bagi industri gim

Memberikan inspirasi bagi para pembuat gim agar semakin gencar mengangkat unsur budaya lokal dalam berkarya, sekaligus melestarikan dan mensosialisasikannya lewat media gim.

1.5 Metode Perancangan

Dalam pengumpulan data, perancang menggunakan metode penelitian kualitatif dimana ruang lingkup pengumpulan data bersifat subjektif dan terfokus pada teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumen, dan kuisioner. Pendekatan yang digunakan perancang adalah pendekatan etnografi atau penelitian lapangan dimana perancang melakukan pengamatan terhadap kebiasaan suatu kelompok masyarakat.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2012) yaitu peneliti melibatkan diri dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Dengan observasi, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Observasi dalam perancangan ini dilakukan terhadap peristiwa alam yang terjadi selama observasi berlangsung, lingkungan pertanian tradisional baik kondisi dataran, kondisi tempat tinggal, maupun kondisi lingkungan kemasyarakatan. Selain itu dilakukan juga observasi terhadap

kondisi fisik masyarakat Sunda, dan observasi terhadap penampilan fisik petani.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rangka memperoleh informasi tentang kejadian yang tidak bisa diamati secara langsung oleh perancang, baik karena peristiwanya itu sendiri yang telah terjadi di masa lampau dan tidak dapat terjadi kembali maupun karena perancang tidak dapat hadir di tempat kejadian. Wawancara dapat dilakukan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan pakar pertanian di Dinas Pertanian Kabupaten Ciamis untuk mengetahui hasil pertanian di Kabupaten Ciamis dan petani di Kabupaten Ciamis untuk mengetahui kegiatan sehari-hari yang dilakukannya sebagai seorang petani.

c. Dokumen

Menurut Sugiyono (2016) dokumen merupakan catatan atau peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Pada perancangan ini dilakukan pengumpulan dokumen baik berupa foto, gambar, atau tulisan yang memberikan gambaran tentang seperti apa kelihatannya peristiwa-peristiwa alam yang terjadi pada *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggalan Pranata Mangsa.

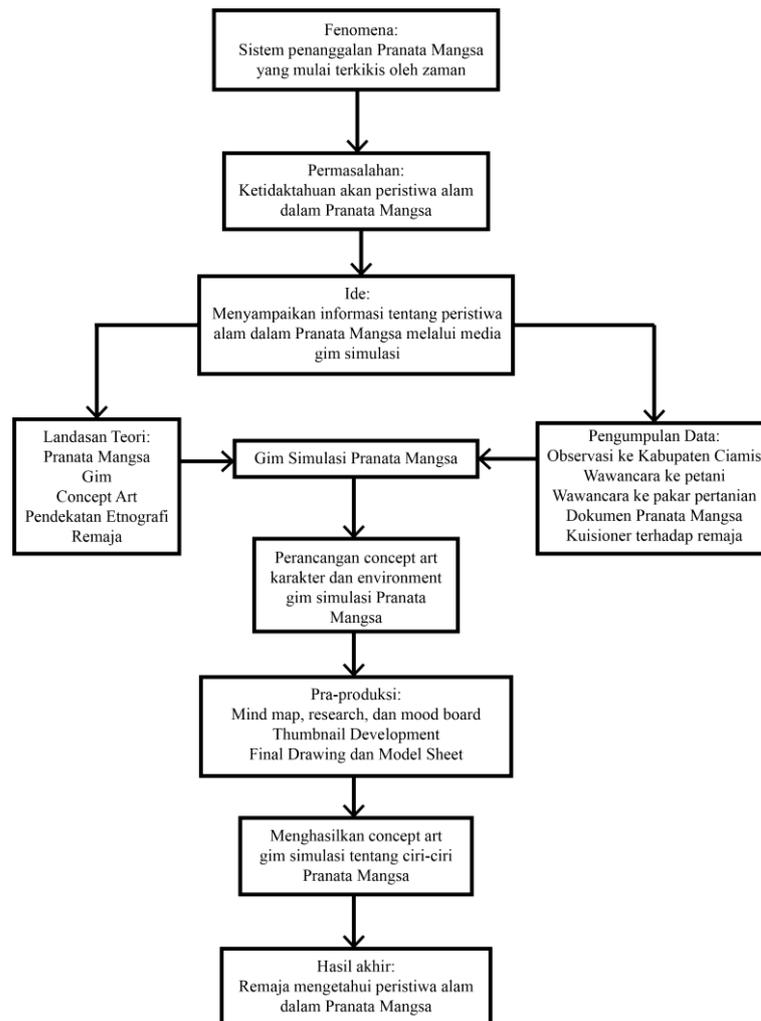
d. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan lembaran tertulis untuk diisi oleh responden (angket). Pada penelitian ini perancang akan melakukan kuesioner dengan cara menyebarkan angket kepada khalayak sasaran yaitu remaja untuk mengetahui wawasan mereka mengenai musim, iklim, peristiwa alam, dan sistem penanggalan Pranata Mangsa.

1.5.2 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode analisis matriks perbandingan. Menurut Soewardikoen (2013) analisis matriks perbandingan adalah kolom baris yang menjadi pembanding konsep atau kumpulan analisis. Dibandingkannya dengan cara menjajarkan dan menilai objek visual menggunakan tolak ukur yang sama untuk mendapatkan pembanding objek satu dengan objek lainnya. Proses pembuatan *concept art* untuk gim simulasi tentang Pranata Mangsa akan menggunakan data pembanding dari karya sejenis berupa gim.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data dan analisis data, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi teori Pranata Mangsa, teori media yaitu gim, teori gim simulasi, teori *concept art*, teori pendekatan, teori khalayak sasaran, dan teori pendukung.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi tentang penjelasan mengenai data-data yang telah dikumpulkan yaitu data dan analisis Pranata Mangsa, data dan analisis khalayak sasaran, data dan analisis karya sejenis, dan hasil analisis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang hasil yang didapatkan dari analisis dan data yang telah dikumpulkan berdasarkan teori yang digunakan dalam melakukan perancangan secara keseluruhan. Perancangan game simulasi ini meliputi *concept art* karakter dan *environment*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran mengenai seluruh isi perancangan.