

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Setiap kuliner mempunyai keunikan dan cara pembuatan yang berbeda. Keunikan dan perbedaan masakan ini yang menjadikan ciri khas sebuah kuliner di daerahnya. Contohnya makanan sushi sudah menjadi ciri khas dan identitas makanan Jepang. Sama halnya dengan kuliner di Indonesia, mereka mempunyai berbagai aneka ragam kuliner pada setiap daerahnya. Salah satu kuliner di Indonesia yang berada di Bandung adalah mie kocok. Kuliner mie kocok ini populer di daerah asalnya. Terdapat banyak tempat legendarisnya seperti Mie Kocok Persib, Mie Kocok Mang Dadeng, Mie Kocok SKM dan lain-lain. Mie kocok yang di jual ditempat legendaris tersebut memiliki cita rasa yang membedakannya dari mie kocok lain.

Cita rasa ini disukai oleh masyarakat Bandung, terutama orang-orang dewasa dan tua. Salah satu tempat penjual mie kocok yaitu Mie Kocok Mang Dadeng terdapat banyak pelanggan rombongan bapak-bapak, ibu-ibu serta orang berkeluarga. Mie kocok pun disukai bapak-bapak dan ibu-ibu tapi tidak terlalu disukai oleh remaja. Dari hasil kuesioner yang dibuat penulis, para remaja lebih menyukai mie tradisional luar negeri Jepang seperti ramen dibandingkan mie tradisional mie kocok. Dari hasil kuesioner penulis terdapat 67.3%(68 orang) lebih menyukai ramen dibanding mie kocok 20.8%(21 orang) dan sisanya menyukai ramyun 11.9%(12 orang).

Sebagai penerus bangsa Indonesia sudah sewajarnya untuk melestarikan dan mencintai produk negeri. Memupuk rasa cinta dan pengetahuan akan produk bangsa dengan menggunakan media yang disenangi remaja merupakan salah satu cara untuk memikat mereka supaya lebih peduli dan mempopulerkan kuliner daerah. Salah satunya adalah mobile game. Mobile game sangat populer dikalangan remaja, contohnya mobile game PUBG dan Fortnite. Wajar saja remaja manapun pasti senang bermain, hal ini makin didukung dengan pesatnya kecanggihan teknologi dimana sekarang remaja bisa bermain bermacam game pada media yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

Pada proses pembuatan game, aset visual merupakan salah satu bagian yang berperan penting. Bagaimana kita bisa memainkan sebuah game jika tidak ada aset visual game yang ditampilkan? Membuat aset visual pada game tidak bisa asal-asal buat gambar dan langsung taruh di game begitu saja. Apa tujuan aset tersebut? Aset apa yang harus dibuat untuk mencapainya? Bagaimana cara membuat aset visual tersebut? Maka dari itu perancangan aset visual untuk mobile game Mie Kocok sangat penting.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Perancangan mobile game Mie Kocok sesuai data resep mie kocok dan data pendukung.
2. Perancangan aset visual mobile game mie kocok.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang mobile game mie kocok?
2. Bagaimana bentuk hasil visual aset mobile game mie kocok?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Kuliner mie tradisional yang akan diangkat ke dalam perancangan game ini adalah kuliner Bandung yaitu mie kocok.

1.4.2 Bagian Mana

Genre dan platform game yang penulis pilih adalah genre Simulasi dengan platform mobile pada perancangan aset visual game Mie Kocok ini.

1.4.3 Siapa

Target audiens perancangan game Mie Kocok adalah remaja Indonesia berumur 13 hingga 20 tahun.

1.4.4 Tempat

Wilayah yang akan digunakan berdasarkan topik game adalah tempat lahirnya kuliner mie kocok yaitu Bandung yang berada di Indonesia pulau Jawa bagian barat.

1.4.5 Bagaimana

Cara membuat aset visual game untuk mobile game yang bertemakan kuliner mie tradisional yaitu mie kocok.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Meningkatkan kepopuleran mie kocok dikalangan remaja lewat mobile game.
2. Menggambarkan kehidupan warung mie kocok ke dalam bentuk mobile game.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan game Mie Kocok ini adalah:

1. Bagi Perancang

Hasil ilmu yang didapat perancang ketika menempuh pendidikan di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom dapat di implementasikan ke dalam perancangan ini.

2. Bagi Masyarakat

Mengenalkan dan melestarikan kuliner mie tradisional Bandung yaitu mie kocok kepada masyarakat terutama remaja.

3. Bagi Keilmuan

Laporan ini dapat digunakan sebagai bahan referensi proses pembuatan perancangan aset visual mobile game Mie Kocok.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada metode ini, penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung salah satu tempat restoran yang menjual mie kocok beserta objek masakannya mie kocok.

2. Studi Literatur

Penulis membaca buku yang berhubungan dengan tema dan topik masalah yang membantu perancangan game mobile mie kocok.

3. Kuisisioner

Penulis menggunakan metode kuisisioner untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dan digunakan sebagai pembantu penguatan bukti topik masalah.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan (Dwi Prastowo Darminto dan Rifka Julianty, 2002 : 52). Metode analisis yang penulis yang digunakan adalah metode campuran. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif (Xreswell, 2010:5). Kuantitatif berbentuk survei kuisisioner dimana hasil kuisisioner tersebut meperlihatkan data terdapat 67.3%(68 orang) lebih menyukai ramen dibanding mie kocok 20.8%(21 orang) dan sisanya menyukai ramyun 11.9%(12 orang). Kualitatif berebtuk studi literatur untuk membantu perancangan mobile game mie kocok serta jobdesk penulis dalam studio game.

1.7.3 Alur Produksi

Terdapat 3 tahapan alur produksi yang penulis gunakan yaitu:

1. Pra-produksi

Pada tahap pra-produksi penulis membuat rancangan dari konsep game, keperluan game serta perancangan game.

2. Produksi

Tahap produksi penulis adalah tahap dimana penulis melaksanakan perancangan yang telah direncanakan atau singkatnya tahap pembuatan produknya.

3. Pasca produksi

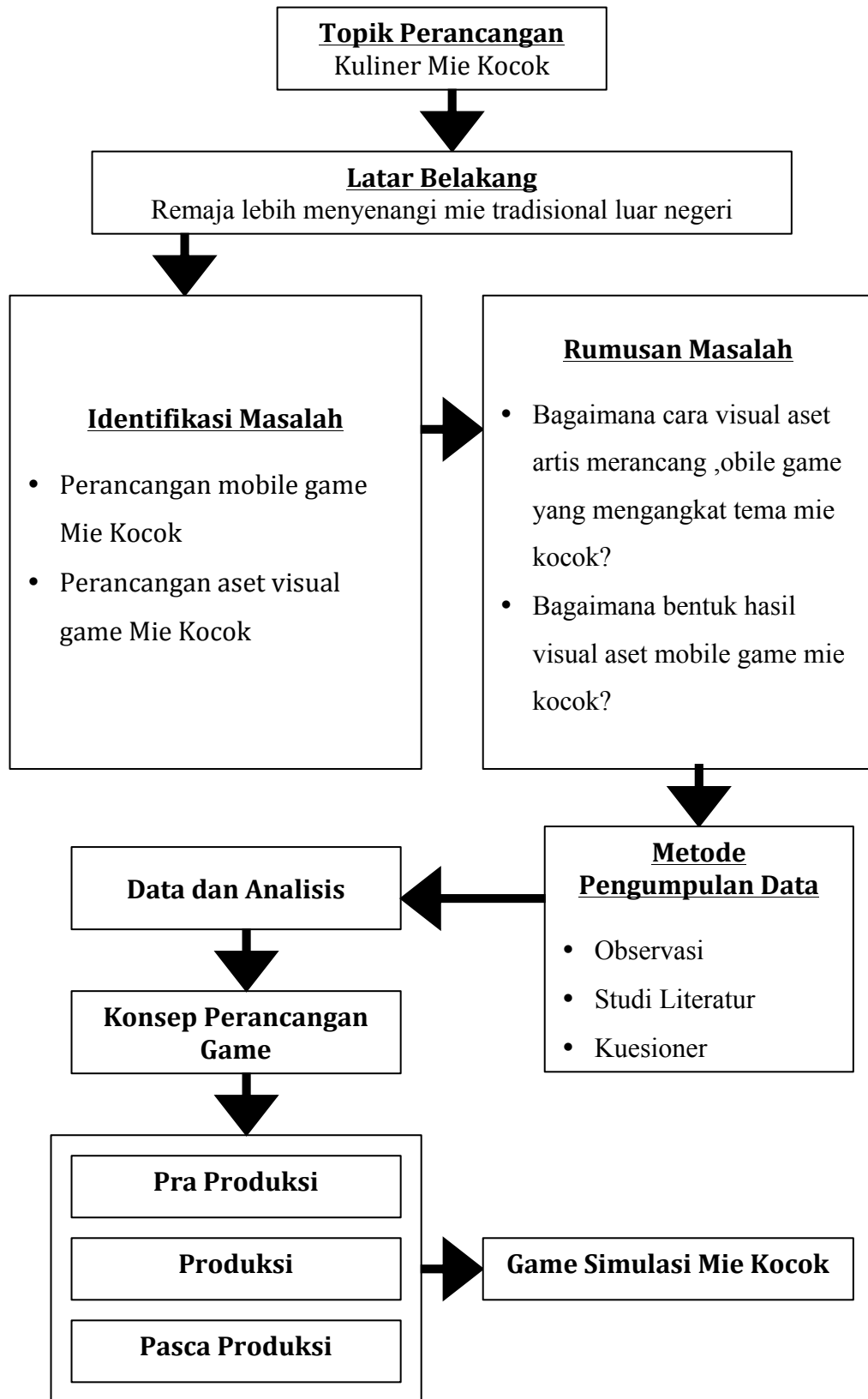
Di tahap pasca produksi adalah tahap dimana penulis melakukan uji coba pada permainan yang telah jadi.

1.7.4 Sistematika Perancangan

Pada sistematika perancangan awalnya penulis menentukan topik yang penulis mau bahas, kemudian penulis menentukan media apa yang akan digunakan pada perancangan nantinya. Setelah hal berikut penulis mulai menguraikan rumusan-rumusan masalah yang berkaitan dengan topik yang dibahas, kemudian menentukan tujuan dan manfaat dari rumusan masalah tersebut.

Setelah semua hal tersebut tercapai, penulis mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk membuat analisis dimana hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan game Mie Kocok.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Perancang

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang topik masalah kuliner mie kocok, permasalahannya, identifikasi masalah perancangan game mie kocok, serta rumusan masalah aset visual gamemie kocok. Ruang lingkup membahas batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian. Terakhir membahas cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan teori kuliner, game, jobdesk game, visual aset artist serta proses produksinya. Bab ini juga membahas metode penelitian, kuesioner dan referensi yang menjadi landasan pemikiran.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi tentang data-data yang didapat penulis beserta analisis penulis pada karya sejenis yang digunakan untuk mendukung perancangan mobile game Mie Kocok.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep game mie kocok dan hasil dari perancangan mobile game mie kocok.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat penulis, kritik dan saran dari berbagai pihak.