

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak rambu dipasang/ dibuat di jalan agar menjaga ketertiban berlalu lintas, namun masih ada saja oknum pengguna jalan yang melanggarnya sehingga berakibat pada kemacetan bahkan kecelakaan. Pengguna jalan yang dimaksud adalah pengendara mobil, motor, dan pejalan kaki yang diantaranya mungkin masih anak-anak, yang masih kurang memahami bagaimana menerapkan rambu-rambu jalan dan dimana harus menyebrang. Rambu-rambu lalu lintas menurut Peraturan Menteri No.13 tahun 2014 pada umumnya berlaku sebagai bagian dari perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan. Rambu-rambu lalu lintas dibuat dengan maksud untuk menginformasikan, menertibkan, dan meminimalisir kecelakaan yang mungkin terjadi, terutama di jalan besar seperti jalan raya.

Maka dari itu usaha untuk meminimalisir pelanggaran di lalu lintas sudah sering dilakukan oleh Dinas Perhubungan dengan memasang kamera ATCS dan memberikan sosialisasi kepada para pengendara agar mematuhi peraturan yang ada dan berlaku di jalan raya. Bahkan usaha Dinas Perhubungan dalam menangani atau mengurangi pelanggaran yang sering terjadi sudah dilakukan sedini mungkin. Berdasarkan pada nara sumber, sosialisasi mengenai rambu-rambu lalu lintas beberapa kali dilakukan kepada anak usia dini, dan alasan adanya taman lalu lintas adalah untuk memberikan pengetahuan awal kepada anak-anak tentang rambu-rambu yang berlaku.

Dengan demikian penanaman informasi kepada anak usia dini tentang rambu-rambu lalu lintas sangat penting, informasi tersebut dapat digunakan untuk membedakan mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan di jalan raya, dan alangkah lebih baiknya apabila anak tersebut dapat menasehati para pelanggar rambu di jalan, terutama jika orang tuanya melakukan kesalahan anak tersebut dapat dengan percaya diri dan berani

untuk menegur perilaku orang tuanya. Sosialisasi yang dilakukan oleh pihak Dinas perhubungan pun tidak dapat dilakukan setiap saat.

Dari hal tersebut dibutuhkan sebuah media yang dapat menarik minat khalayak sasaran, yaitu anak SD untuk mempelajari rambu-rambu lalu lintas dengan lebih mudah di jangkau dan juga menyenangkan. Media yang dimaksud oleh perancang adalah media *game* dengan platform *mobile*, yang diharapkan dengan menggunakan media tersebut khalayak sasaran dapat menangkap informasi tentang rambu-rambu lalu lintas yang ingin perancang sampaikan, dan diharapkan informasi tersebut dapat di dimanfaatkan oleh anak bagaimana bersikap dalam berkendara di kemudian hari, sehingga tercipta masyarakat yang taat dalam berlalulintas, dan sadar bahwa rambu-rambu tersebut dibuat untuk keselamatan sestiap pengguna jalan.

Dalam *game* terdapat berbagai macam jobdesk salah satunya adalah visual aset artist, *Game* aset adalah setiap objek yang terdapat di dalam *game* (Dongen, 2017:2) menurut pengertian dari KBBI visual/vi.su.al merupakan sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang membuat semua hal di atas adalah seorang *visual asset artist*. Jobdesk tersebut bertugas untuk membuat aset yang dibutuhkan dalam sebuah *game* yang meliputi karakter, *environment* dan properti yang ada di dalamnya. Untuk dapat mewujudkan keinginan perancang, akan dibuat visual aset dalam *game* yang bertemakan rambu-rambu lalulintas, dengan menampilkan perspektif 2D *Top-down* yang bergenre arcade, action, puzzle. Visual yang ditampilkan dalam *game* diharapkan dapat menarik perhatian khalayak sasaran sehingga pesan yang ingin perancang sampaikan dapat terwujud. Yaitu menanamkan informasi tentang rambu-rambu lalulintas kepada anak usia dini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas perancang mengidentifikas beberapa masalah yang akan dijadikan acuan penelitian dalam keperluan perancangan, masalah masalah tersebut adalah:

- Masyarakat yang mengetahui dan tidak menerapkan rambu-rambu lalu lintas
- Acuhnya masyarakat terhadap aturan rambu lalu lintas
- Kurangnya pendidikan tentang rambu sejak dini
- Media *game* yang digunakan dalam menyampaikan informasi tentang rambu lalu lintas kurang menarik.

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Apa

Perancang akan menginformasikan kepada khalayak sasaran bahwa rambu- rambu yang berada di jalan memiliki kegunaannya sendiri dengan cara membuat visual aset *game* yang bertemakan informasi rambu-rambu lalulintas.

1.3.2. Siapa

Khalayak sasaran yang dituju adalah para siswa SD enam sampai sepuluh tahun di kota Bandung, yang memiliki kisaran umur enam sampai dua belas tahun.

1.3.3. Bagaimana

Dalam proses pembuatannya, perancang berperan sebagai visual aset *game*, yang meliputi perancangan dan pembuatan aset visual karakter dan *environment*.

1.3.4. Tempat

Tempat yang perancang jadikan lokasi penelitian dari *game* yang akan di buat adalah kota Bandung.

1.3.5. Waktu

Tahun 2019 mencari dan menganalisis data, produksi pembuatan aset juga dilakukan pada tahun tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana informasi tentang rambu-rambu lalulintas dan cara penerapannya dapat tertanam pada diri khalayak sasaran sehingga menjadi sebuah karakter?.
2. Bagaimana informasi tentang rambu-rambu lalulintas ditampilkan dalam bentuk visual aset dengan *artstyle pixel* yang mendukung *gameplay game mobile* dengan genre arcade, action dan puzzle?.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana informasi tentang rambu-rambu lalulintas dan cara penerapannya dapat tertanam pada diri khalayak sasaran sehingga menjadi sebuah karakter.
2. Mengetahui bagaimana informasi tentang rambu-rambu lalulintas ditampilkan dalam bentuk visual aset dengan *artstyle pixel* yang mendukung *gameplay game mobile* dengan genre arcade, action dan puzzle.

1.6. Metode Perancangan

Metode perancang gunakan untuk mendapatkan data diantaranya dengan cara wawancara, studi pustaka, observasi, kuesioner, serta metode penelitian sebagai alat pengolah data tersebut.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

A. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta responden yang sedikit. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu pewawancara, responden, pedoman wawancara, dan situasi wawancara. (Sudaryono, 2017:212). Hasil dari

wawancara merupakan bentuk deskriptif terlepas dari jenis data yang di dapatkan, kualitatif atukah kuantitatif.

B. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan objek penelitian. Apabila objek penelitian bersigat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil. (Sudaryono, 2017:216). Observasi dapat dilakukan dengan cara partisipasi atau non partisipasi. Cara partisipasi dengan menempatkan diri sebagai pelaku objek atau ikut di dalamnya, sedangkan non partisipasi hanya mengamati dari luarnya.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kegiatan mempelajari, mendalami, dan mengutip teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literatur baik buku, jurnal, majalah, koran atau karya tulis lainnya yang relevan dengan topik, fokus atau variabel penelitian. (Widodo, 2017:75).

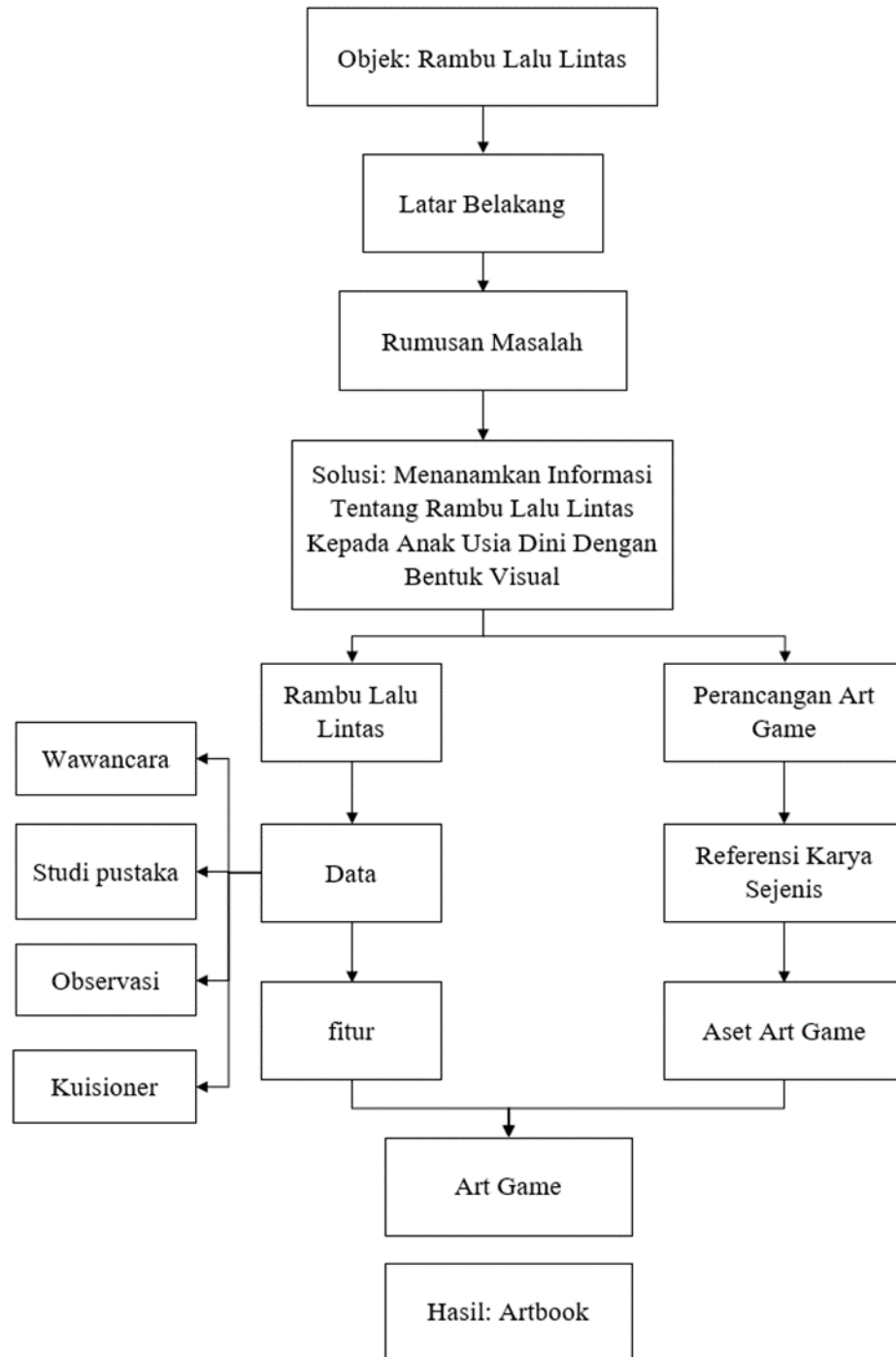
D. Kuisisioner

Kuisisioner atau angket adalah suatu cara untuk mengumpulkan data objek, dengan menggunakan poin-poin pertanyaan yang di sebar kepada responden dengan menggunakan media yang umum digunakan pada saat terjadinya penelitian. (Nyoman, 2016:238 – 239).

1.6.2. Metode Analisis Data

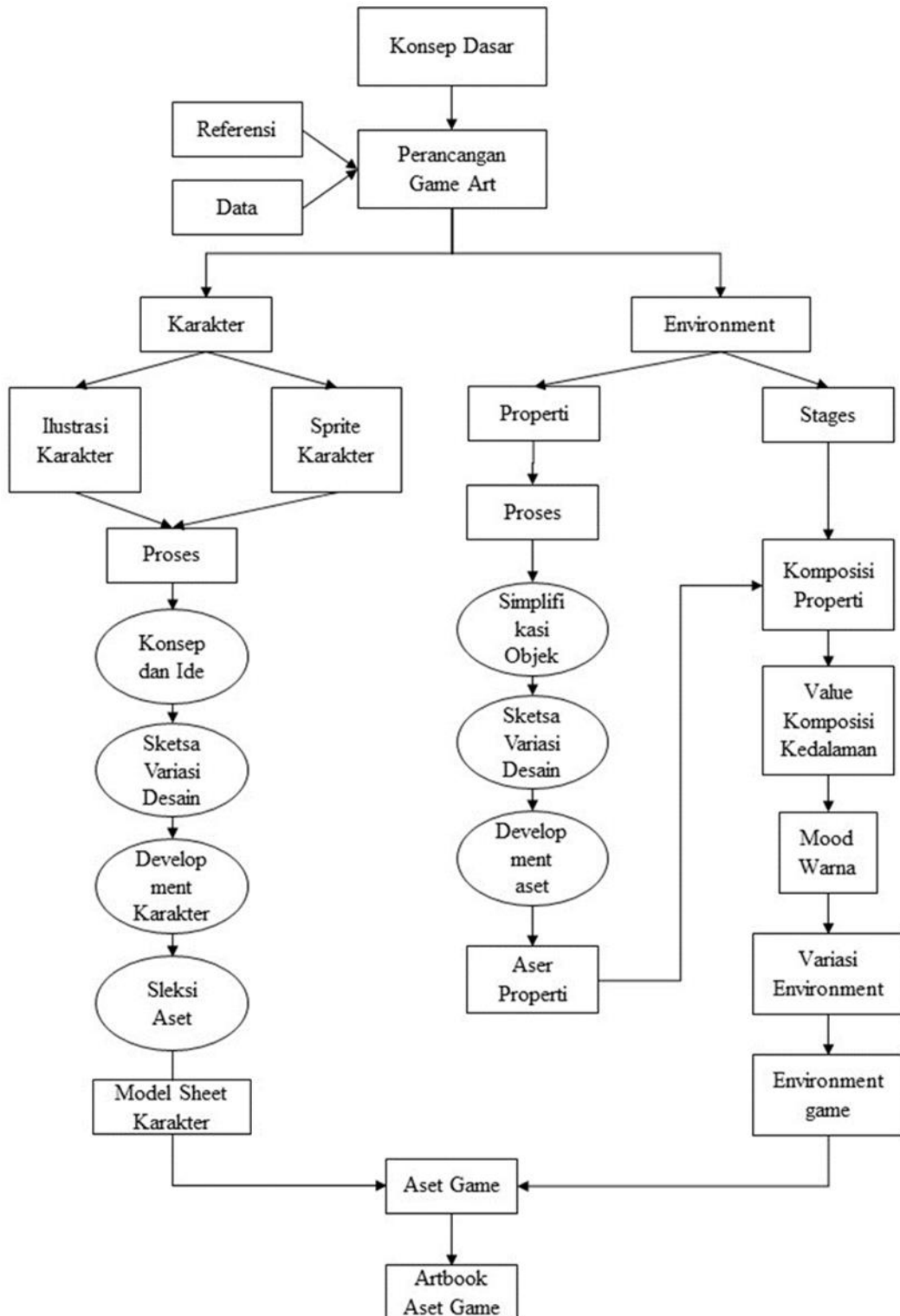
Metode yang digunakan dalam mengurai data yang dikumpulkan sehingga menghasilkan kesimpulan adalah metode analisis kualitatif data yang di analisis merupakan data yang diperoleh dari wawancara, catatan pengamat, rekaman *video* dan atau audio, buku atau buku digital, dan beberapa kutipan dari halaman web.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1. Kerangka Perancangan Topik

1.8. Sistematika Perancangan Aset



Bagan 2. Perancangan Aset

1.9. Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang akan diangkat yaitu bencana banjir di rancaekek, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan kerangka dalam perancangan *game* yang memiliki tema rambu lalu lintas.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisikan penjabaran teori teori yang di butuhkan untuk menyusun laporan, yang menjadi landasan dasar penelitian. Seperti teori yang berkaitan tentang *game*, genrenya. Teori karakter juga termasuk di dalamnya, dan tak lupa juga teori tentang *environment*.

BAB III. DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan data objek yang berhasil dikumpulkan selama penelitian, yang didalamnya mencakup data analisis dari obserfasi lapangan, data wawancara, data khalayak sasaran, dan data analisis karya sejenis yang menjadi referensi untuk merancang sebuah karya.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan uraian konsep karya yang ada di perancang buat, mulai dari ide besar, konsep media, konsep pesan, konsep visual, konsep kreatif, dan hasil dari perancangan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan penjabaran perancangan *game* art secara menyeluruh dan singkat serta beberapa saran.