

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, kegiatan ekstrakurikuler pramuka kurang peminatnya. Kegiatan pramuka terkesan membosankan dan kurang menyenangkan bagi anak-anak. Menurut Putu Sali (2017) dikutip dari kompasiana.com, menurunnya tingkat partisipasi peserta didik di sekolah terhadap Ektrakurikuler Pramuka, tentunya banyak alasan dan banyak bahan untuk menjadikan kegiatan Pramuka sebagai kegiatan “tidak kekinian”, mungkin juga ada yang bilang pramuka itu "Jadul" dan lain sebagainya. Anak-anak termasuk murid SMP lebih suka berada di depan komputer ataupun *gadget*. Hal ini merubah pola pikir anak-anak terutama di kalangan murid SMP dari pola pikir konvensional ke pola pikir digital. Kegiatan *outdoor* seperti kegiatan pramuka menjadi kurang diminati karena anak-anak lebih suka kegiatan yang berbasis digital seperti *e-learning* melalui media *website*, *social media*, Youtube, Google, dan *video games*. *Games* edukasi mengenai kepramukaan saat masih tergolong sedikit dan tidak begitu menarik untuk anak-anak khususnya murid SMP.

Kabupaten Garut merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang memiliki kontur dataran tinggi. Kabupaten Garut memiliki luas wilayah administratif sebesar 306.519 Ha (3.065,19 km²). Sebagian besar wilayah kabupaten ini adalah pegunungan, kecuali di sebagian pantai selatan berupa dataran rendah yang sempit. Kabupaten Garut mempunyai karakteristik topografi yaitu, sebelah utara terdiri dari dataran tinggi dan pegunungan, sedangkan bagian selatan (Garut Selatan) sebagian besar permukaannya memiliki tingkat kecuraman yang terjal dan di beberapa tempat labil. Secara umum, iklim di wilayah Kabupaten Garut dapat dikategorikan sebagai daerah beriklim tropis basah (*humid tropical climate*). Curah hujan rata-rata tahunan di sekitar Garut berkisar antara 2.589 mm dengan bulan basah 9 bulan dan bulan kering 3 bulan, sedangkan di sekeliling daerah pegunungan mencapai 3500–4000 mm. Variasi temperatur bulanan berkisar antara 24 °C – 27 °C. (Pemerintah Kab. Garut, 20017).

Games menurut Ernest (2009:3), kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks non-realitas dengan pemainnya berusaha untuk mencapai setidaknya satu

tujuan sesuai peran mereka dan ditentukan oleh aturan. *Games* memiliki *genre* yang bermacam-macam, salah satunya adalah *serious games* sebagai *genre* edukasi. *Genre serious game* sebagai *game* edukasi, menurut Peña-Miguel Noemí, dan Sedano Hoyuelos Máximo dalam jurnalnya yang berjudul *Educational Games for Learning*, *Game* serius sebagai *game* edukasi adalah konten yang dapat didefinisikan sebagai *video game* atau aplikasi interaktif yang tujuan utamanya adalah menyediakan tidak hanya hiburan, tetapi juga pelatihan dalam bidang kesehatan, pemasaran, pendidikan, dan lainnya. *Background* sangat penting dalam kesuksesan suatu *game*. Sebagai salah satu bagian terpenting dari suatu *game*, *background* akan menciptakan suasana (*mood*) yang sesuai dengan karakter *game*. *Game* tanpa *background* yang sesuai akan terlihat tidak menyenangkan dan monoton. Menurut Gunawan (2013:115), *background* akan sangat mendukung suasana *scene* yang diharapkan, sehingga sebuah karya akan secara utuh, bagus dan bisa diterima dengan baik pula oleh pemirsa.

Background merupakan bagian terpenting dari suatu *game*, sehingga *game* The Scout Adventures memerlukan *background* yang sesuai dengan tema daerah yang menjadi lokasi penelitian, yaitu Kabupaten Garut, Jawa Barat yang berlatar perhutanan, pegunungan, perbukitan, pedesaan, perkotaan, dan pantai yang sesuai dengan kegiatan petualangan pramuka yang dilakukan secara *outdoor*. Informasi mengenai karakteristik topografi wilayah, iklim, temperatur, dan jenis flora di Kabupaten Garut sangat penting dalam perancangan *background game*. Hal ini akan berpengaruh dalam pemilihan warna dan desain layout pada *background*. Informasi wilayah yang dipadukan dengan pemilihan warna dan desain layout yang sesuai akan menghasilkan suasana (*mood*) seperti sedang berada dan merasakan apa yang diilustrasikan pada *background*, artinya pemain dapat merasakan dirinya seperti berada di daerah Garut yang sebenarnya.

Berdasarkan fenomena mengenai kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang kurang diminati oleh murid SMP, dimana mereka lebih suka kegiatan yang berbasis digital, maka peneliti tertarik untuk merancang suatu *game* edukasi yang bertemakan kegiatan kepramukaan. *Game* ini diberi nama *game* The Scout Adventures. The Scout Adventures merupakan *game platformer* mengenai pramuka berbasis *sidescrolling game* pada *platform mobile*. *Game* ini bercerita tentang seorang pemuda yang merupakan anggota pramuka penggalang. Pemuda tersebut berpetualang mencari anggota pramukanya yang hilang terpisah dari kelompoknya. Dalam perjalanannya, pemuda itu mendapatkan berbagai macam rintangan seperti memperbaiki jembatan yang rusak, membantu warga lokal, menjelajahi hutan, dan lainnya. Dalam

perjalanannya, pemuda tersebut selalu menjaga lingkungan sekitar, seperti membersihkan sampah yang berserakan. Selain itu, *game* ini menceritakan tentang pemuda yang selalu menjaga hubungan yang baik terhadap warga lokal, seperti membantu warga lokal. Selain terdapat unsur lingkungan hidup dan sosial budaya, *game* ini juga mengangkat unsur religi, seperti melaksanakan ibadah tepat waktu. *Game* The Scout Adventures yang dibuat akan menggunakan *background* yang terdiri dari empat level, yaitu perkotaan, hutan, hutan dalam, dan goa. Tujuan perancangan *background game* The Scout Adventures adalah untuk menarik minat kalangan murid SMP dalam kegiatan Pramuka melalui *game* edukasi The Scout Adventures, dan merancang *background game* edukasi The Scout Adventures untuk menarik minat kalangan murid SMP dalam kegiatan Pramuka. Perancangan *background game* The Scout Adventures yang unik diharapkan akan menarik minat murid SMP dalam kegiatan kepramukaan, baik kegiatan kepramukaan dalam bentuk digital berupa *game*, maupun kegiatan kepramukaan di lapangan. Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini berjudul “Perancangan Background Game The Scout Adventures”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Dewasa ini, kegiatan Pramuka kurang peminatnya, terutama di kalangan murid SMP.
2. Diperlukan perancangan *background game* edukasi The Scout Adventures yang dapat menarik minat kalangan murid SMP untuk memainkannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menarik minat kalangan murid SMP terhadap kegiatan Pramuka?
2. Bagaimana merancang *background game* edukasi The Scout Adventures yang dapat menarik minat kalangan murid SMP?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan *background game* The Scout Adventures adalah sebagai berikut :

1. Apa (*What*)
Mengumpulkan data mengenai Jawa Barat, khususnya Kabupaten Garut, jenis vegetasi, arsitektur, dan goa.
2. Siapa (*Who*)
Target *audience* dalam perancangan *background game* The Scout Adventures adalah remaja di kalangan murid SMP.
3. Dimana (*Where*)
Lokasi yang menjadi ilustrasi *game* The Scout Adventures adalah di Kabupaten Garut, Jawa Barat.
4. Kapan (*When*)
Perancangan *background game* The Scout Adventures dilaksanakan pada September 2020 sampai dengan Juli 2021.
5. Mengapa (*Why*)
Perancangan *background game* The Scout Adventures ini dikarenakan kurangnya peminat kegiatan pramuka, terutama di kalangan murid SMP, dan diperlukan perancangan background yang sesuai dalam aspek *art style* untuk mendukung suasana (*mood*) pengguna pada game The Scout Adventures sehingga menarik minat untuk memainkannya.
6. Bagaimana (*How*)
Perancangan *background game* The Scout Adventures dilakukan dengan memperhatikan data-data dan teori-teori terkait perancangan *background game*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini, yaitu (1) Untuk menarik minat kalangan murid SMP dalam kegiatan Pramuka melalui *game* edukasi The Scout Adventures, (2) Untuk merancang *background game* edukasi The Scout Adventures agar menarik minat kalangan murid SMP dalam kegiatan Pramuka.

Adapun manfaat perancangan *background* pada *game* The Scout Adventures bagi pengguna *game* ini adalah pengguna dapat merasakan suasana (*mood*) saat bermain seperti berada di Kabupaten Garut, Jawa Barat dengan *visual* yang menarik dan estetik. Selain itu, *game* yang menarik baik dalam *background* maupun *gameplay* diharapkan dapat menarik minat pengguna dalam mengikuti kegiatan pramuka. Bagi peneliti, manfaat perancangan *background* pada *game* The Scout Adventures adalah untuk meningkatkan *skill* keilmuan mengenai Perancangan *background game* dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data perancangan *background* pada *game* The Scout Adventures adalah menggunakan observasi, wawancara, dan studi literatur.

a) Observasi

Observasi dilakukan pada berbagai visualisasi gaya gambar *games*, khususnya *games sidescroller* yang terpublikasi pada berbagai macam *digital games store*. Selain itu, dilakukan observasi data-data mengenai karakteristik vegetasi, arsitektur, dan goa dalam perancangan *background game* The Scout Adventures.

b) Wawancara

Dalam perancangan *background game* The Scout Adventure ini, dilakukan wawancara mendalam dan terstruktur dengan beberapa narasumber, yaitu narasumber dari lima murid SMP. Adapun data yang menjadi kisi-kisi wawancara adalah data mengenai pramuka, kegiatan

pramuka, minat terhadap pramuka, senang bermain *game* atau tidak, *game* yang suka dimainkan hingga jenis grafis pada *game* yang lebih disukai.

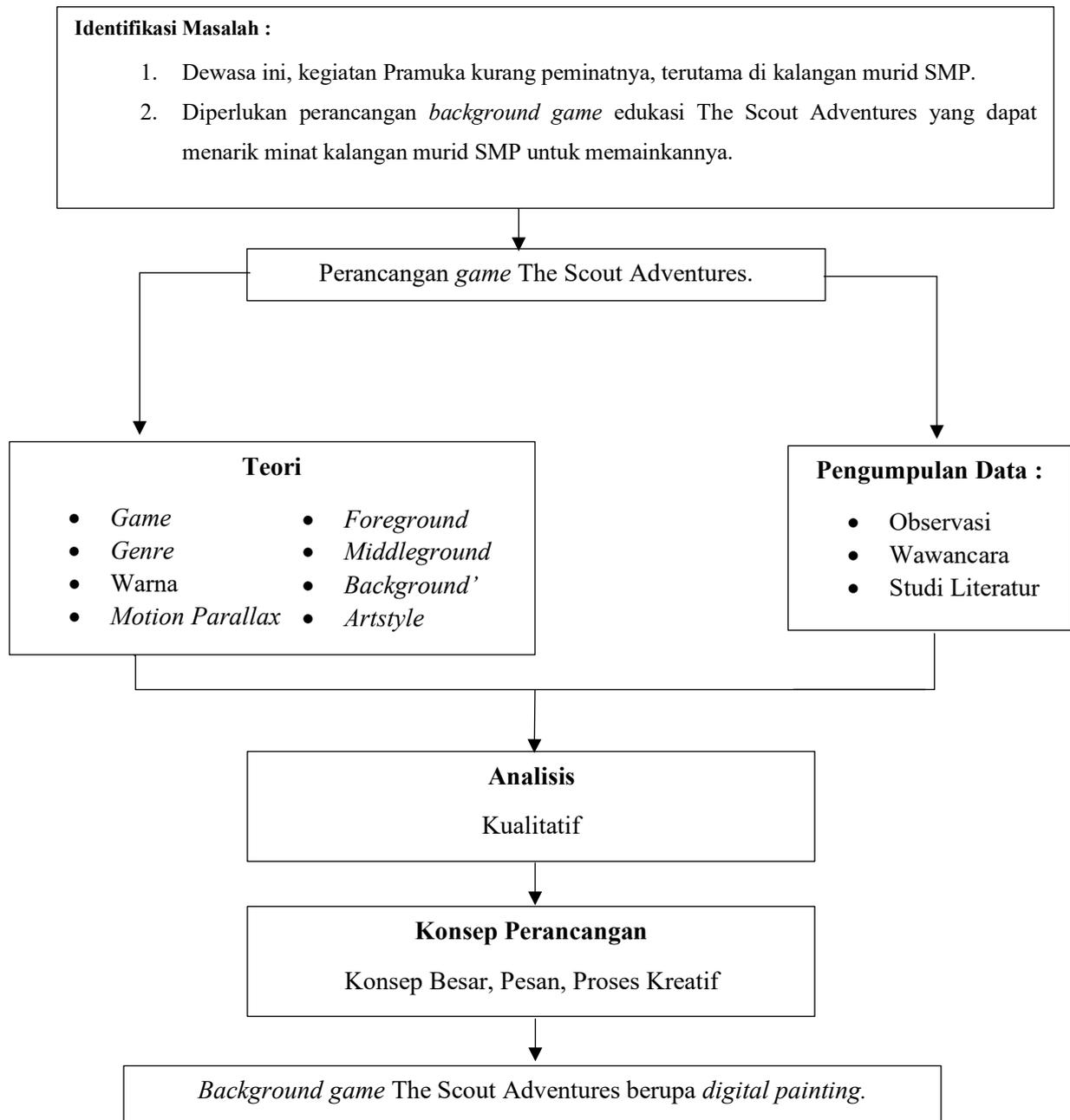
c) Studi Literatur

Dalam perancangan *background* The Scout Adventures, studi literatur dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku-buku atau literatur, jurnal ilmiah, tugas akhir penelitian terkait, dan informasi dari media internet mengenai vegetasi di Indonesia, khususnya Jawa Barat.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan *background* The Scout Adventures adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang mengacu pada data yang diperoleh dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

BAB I menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang ada, tujuan, ruang lingkup penelitian, cara mengumpulkan data, metode analisis yang digunakan dan kerangka perancangan.

Pada penelitian ini, latar belakang masalah berdasarkan fenomena kurangnya minat kegiatan Pramuka di kalangan Murid SMP sehingga Peneliti membuat suatu game edukasi yang diberi nama The Scout Adventures bertema kegiatan Pramuka, dimana dalam penelitian ini lebih diutamakan dalam merancang background game yang sesuai dengan suasana. Perancangan background The Scout Adventures tersebut diharapkan dapat menarik minat kalangan murid SMP pada kegiatan Pramuka, baik secara digital maupun kegiatan di lapangan.

BAB II Landasan Teori

BAB II menjelaskan mengenai teori yang relevan dengan topik masalah bagi landasan dalam mengerjakan perancangan *background game*.

Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan Teori Objek, Teori Media, dan Teori Metode Penelitian. Teori Objek yang digunakan adalah teori tentang Ekstrakurikuler, Pramuka, dan Minat. Teori objek tersebut bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang fenomena penelitian, yaitu tentang minat dalam kegiatan Pramuka.

BAB III Data dan Analisis

BAB III menjelaskan mengenai hasil data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi Pustaka serta menjelaskan analisis data untuk proses perancangan *background*.

Pada Penelitian ini, analisis data yang digunakan dalam perancangan *background* The Scout Adventures adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang mengacu pada data yang diperoleh dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur

BAB IV Perancangan

BAB IV menjelaskan mengenai proses perancangan visual dan hasil perancangan, dari sketsa hingga menjadi hasil akhir.

BAB V Kesimpulan dan Saran

BAB V sebagai penutup berisi kesimpulan dan saran atas perancangan yang telah dibuat.