

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Topeng merupakan objek penutup muka yang digunakan untuk berbagai alasan. Biasanya topeng digunakan sebagai pelindung muka, aksesoris upacara adat, hiburan, atau pun penyamaran. Topeng merupakan salah satu bentuk ekspresi tertua yang pernah diciptakan peradaban manusia. Kerajinan topeng telah tersebar ke seluruh dunia kemudian berkembang dengan keunikan yang khas dan menjadi benda dengan nilai seni tinggi.

Eksistensi topeng di Indonesia telah ada sejak zaman prasejarah. Menurut Soedarso (1970), seni topeng di Indonesia memiliki keunikan karena dapat digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari keperluan religius sampai kepada yang *profane* dan dari seni rakyat yang sederhana maupun seni istana yang mewah (A. J. Mahmud, 2013: 10). Kerajinan topeng pun semakin menyebar dan berkembang ke berbagai pelosok negeri dengan corak dan ciri yang berbeda satu sama lain. Kehidupan masyarakat modern kini menempatkan topeng sebagai salah satu bentuk karya seni tinggi, tidak hanya karena keindahan estetikanya melainkan sisi misteri yang tersimpan pada raut wajah topeng yang mampu memancarkan kekuatan magis yang sulit dijelaskan (Kuswadji Kawindrasusanta, 1970: 7).

Salah satu sentra kerajinan topeng di Indonesia terdapat di Desa Wisata Bobung. Tempat ini terletak di Desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul. Desa ini terkenal akan topeng batik kayunya yang telah dipasarkan di dalam negeri bahkan sampai ke mancanegara. Selain datang untuk melihat dan

membeli kerajinan, pengunjung dapat belajar mengenai proses pembuatan topeng beserta sejarahnya dan mempelajari kebudayaan dari Desa Wisata Bobung.

Kerajinan topeng kayu dari Desa Wisata Bobung ini layak untuk diperkenalkan kepada remaja Indonesia. Selain untuk mengedukasi tentang budaya, kerajinan topeng ini juga patut dilestarikan sebagai warisan budaya. Terdapat krisis regenerasi kerajinan topeng di Indonesia terutama pada generasi muda. Banyak yang tak berminat untuk melanjutkan kerajinan topeng bahkan sekedar mengenal bentuk-bentuk dan sejarah topeng tersebut. Remaja masa kini lebih menyenangi hal-hal yang bersifat modern sebagai hobi dan koleksi.

Salah satu hal yang menjadi hobi remaja adalah *game*. *Game*, dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan, adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dengan memainkan *game*, seseorang dapat melepas penat dan mendapatkan pembelajaran. Banyak genre atau jenis *game* yang diciptakan, mulai dari *game* aksi, *role playing game* (RPG), simulasi, dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan perancangan *game* yang dapat menjadi sarana komunikasi untuk memperkenalkan budaya dan kearifan lokal kepada remaja. Penulis memilih “Perancangan *Game* untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung Kepada Remaja” sebagai judul Tugas Akhir sekaligus sebagai kontribusi komunikasi visual di bidang *game*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang mengenai kerajinan topeng kayu di Desa Wisata Bobung, dapat ditarik dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game* yang menarik dan informatif untuk memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung khususnya bagi remaja?
2. Bagaimana merancang media pendukung yang tepat dan efektif untuk mempromosikan *game* tentang topeng kayu Bobung kepada remaja?

C. Tujuan Perancangan

Meninjau rumusan masalah di atas, tujuan disusunnya proposal ini adalah:

1. Merancang konsep *game* untuk memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung kepada remaja yang menarik dan informatif.
2. Merancang media pendukung yang paling tepat dan efektif untuk meningkatkan minat *target audience* akan *game* tersebut.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat umum:

a. Bagi Masyarakat

Membantu memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung khususnya kepada remaja sebagai upaya pelestarian kebudayaan Indonesia melalui media *game* yang dirancang dengan menarik dan inovatif.

b. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberi masukan bagi ilmu pengetahuan secara umum. Secara khusus perancangan ini menjadi kontribusi bagi ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

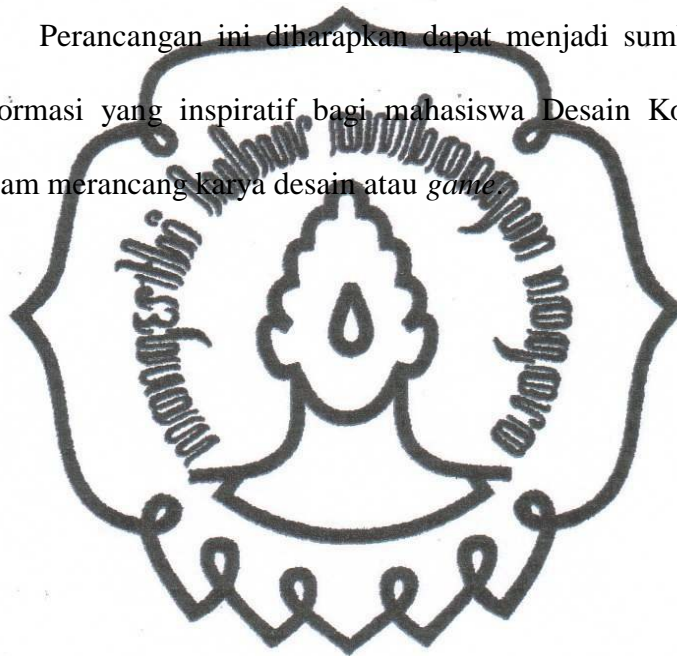
2. Manfaat khusus:

a. Bagi Penulis

Penulis mendapatkan wawasan mengenai kerajinan topeng kayu Bobung dan mampu menerapkan media komunikasi visual yang sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat dalam perancangan.

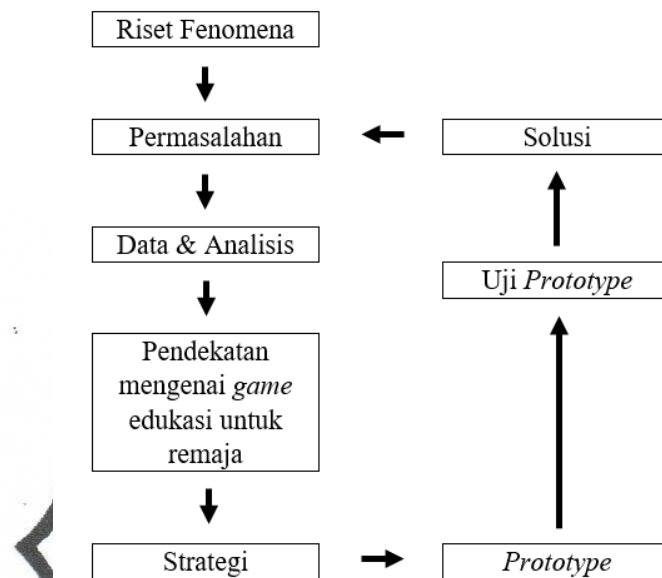
b. Bagi Mahasiswa DKV

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan informasi yang inspiratif bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang karya desain atau *game*.



E. Metode Penelitian

1. Kerangka Pikir



Gambar 1: Skema Kerangka Pikir

Kerangka pikir di atas digunakan dalam perancangan *game* untuk memperkenalkan kerajinan topeng kayu yang dibuat di Desa Wisata Bobung, Patuk, Gunungkidul. Penelitian dimulai dari riset terhadap fenomena yang ada untuk mencari permasalahan. Setelah itu, penulis akan mencari data-data pendukung untuk dianalisis. Melalui tahap analisis, penulis dapat mencari solusi yang tepat untuk mendapatkan konsep yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan di lapangan. Setelah itu, penulis memvisualisasikan konsep dan strategi kreatif yang dibuat menjadi *prototype*. Hasil *prototype* itu akan diujikan kepada *target audience* sebagai uji kelayakan supaya mendapat solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam sebuah penelitian dengan fungsi dan tujuan tertentu. Dalam perancangan *game* ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang yang dapat diamati (Moleong, 2011: 4).

a. Objek dan Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah remaja. Objek penelitian ini adalah kerajinan topeng kayu dari Desa Wisata Bobung.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tentang kerajinan topeng kayu ini dilakukan di Desa Wisata Bobung yang berlokasi di Desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul.

c. Jenis dan Sumber Data

Terdapat dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder.

1) Data primer.

Data primer merupakan data dan keterangan yang diperoleh dari sumber data, pihak yang dijadikan informan, secara langsung. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan perajin topeng kayu di Desa Wisata Bobung dan observasi lapangan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung data primer yang didapatkan melalui studi kepustakaan. Melalui studi kepustakaan, penulis mendapatkan data sekunder sebagai landasan teori untuk mendukung data primer yang terkumpul. Bahan kepustakaan yang digunakan dapat berupa buku, majalah, koran, dan media-media terkait yang memuat informasi mengenai permasalahan yang diteliti.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari cara observasi, wawancara, dan metode kepustakaan. Secara lebih lanjut, teknik pengumpulan data dirincikan sebagai berikut:

1) Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan peninjauan langsung ke lapangan yaitu sentra kerajinan topeng kayu di Desa Wisata Bobung. Selain itu pengamatan juga dilakukan untuk menganalisis lingkungan yang mendukung topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

2) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada responden atau narasumber. Jenis wawancara yang dilakukan adalah *indepth interview* kepada perajin topeng kayu di Desa Wisata Bobung.

3) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang telah dirangkum dalam bahan kepustakaan seperti buku, majalah, jurnal, dan sebagainya.

e. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT. Melalui analisis SWOT, penulis dapat mengetahui *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (kesempatan), dan *threat* (ancaman) perancangan ini. Analisis SWOT memudahkan penulis menarik kesimpulan untuk merancang strategi dan konsep visual yang tepat untuk *game* ini.

f. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini dibagi secara sistematis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab pertama memuat pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, serta kerangka pikir dan metode penelitian.

Bab II Kajian Teori

Bab kedua berisi uraian kajian teori atau landasan teori yang akan digunakan atau diimplementasikan dalam penyusunan konsep perancangan.

Bab III Identifikasi Data

Pada bab ketiga, terdapat identifikasi data berupa data objek perancangan beserta riwayat dan intansi terkait, juga data mengenai target *audience*. Data ini akan digunakan sebagai bahan analisis untuk menentukan konsep perancangan.

Bab IV Konsep Perancangan

Bab keempat berisi konsep pemikiran desain mengenai konsep visual, strategi visual, teknik pelaksanaan, dan proses pembuatan karya.

Bab V Visualisasi Karya

Bab kelima memuat pengantar karya yaitu hasil akhir perancangan penelitian berupa visualisasi konsep.

Bab VI Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan dan saran penelitian.

