

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Perancangan

Perancangan menurut Kamus Bahasa Indonesia berarti perihal merancang yaitu kegiatan mengatur segala sesuatu lebih dahulu atau merencanakan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 1164). Melalui perancangan didapatkan sebuah rancangan yakni sesuatu yang sudah direncanakan, program, atau persiapan. Menurut sumber lain, perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003: 2).

Perancangan dalam bidang desain komunikasi visual memiliki konsep tersendiri. Untuk menghasilkan sebuah desain grafis yang baik, seorang desainer grafis harus memahami konsep dan strategi promosi dalam proses perancangan karya desain grafis (Arsianti Latifah, 2009: 16). Konsep perancangan grafis meliputi 4W dan 2H (Rhenald Kasali, 2007: 24), yaitu:

1. *What (positioning)*, apa pesan yang ingin disampaikan dari produk, atau ingin dijual sebagai apa.
2. *Who* (segmen konsumen), siapa target pasar yang cocok berdasarkan segi demografi dan psikografi.
3. *Where* (media dan kegiatan), di mana saja daerah yang perlu dikerjakan dan media/kegiatan apa yang tepat untuk daerah tersebut.
4. *When* (penjadwalan), kapan kegiatan tersebut dilaksanakan dan berapa lama waktu yang diperlukan.

5. *How* (kreativitas), bagaimana membujuk target pasar agar tertarik, menyukai, dan loyal.
6. *How much* (anggaran), seberapa jauh intensitas kampanye atau berapa banyak dana yang tersedia untuk membiayai periklanan tersebut.

Konsep perancangan 4W dan 2H di atas menggunakan pendekatan dengan motif menggerakkan atau mendorong perilaku konsumen untuk menerima dan melakukan pesan yang disampaikan melalui karya desain grafis. Arsianti Latifah dalam buku Diktat Desain Komunikasi Visual I menyatakan bahwa metode yang digunakan pada perancangan DKV secara garis besar dilakukan melalui tahapan identifikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi ((Arsianti Latifah, 2009: 54).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses perencanaan untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan pendekatan yang sesuai. Hasil dari perancangan tersebut merupakan pemecahan masalah yang terwujud dalam suatu media komunikasi visual.

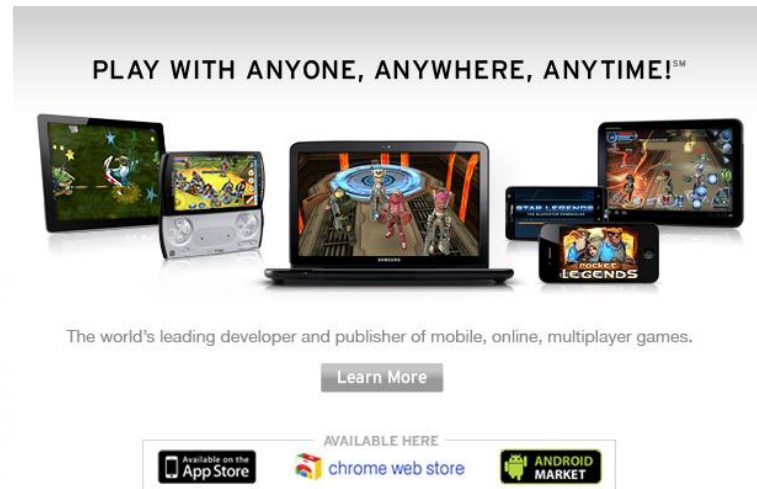
B. Tinjauan Game

1. Pengertian Game

Game, dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan, adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dalam praktiknya, *game* biasa dilakukan secara individu atau berkelompok. Jesse Schell dalam buku “*The Art of Game Design*” mengatakan “*A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude*” (Schell,

2008: 37). Menurut Schell, sebuah *game* memiliki masalah yang harus diselesaikan untuk bisa menang.

2. Jenis-jenis *Game*

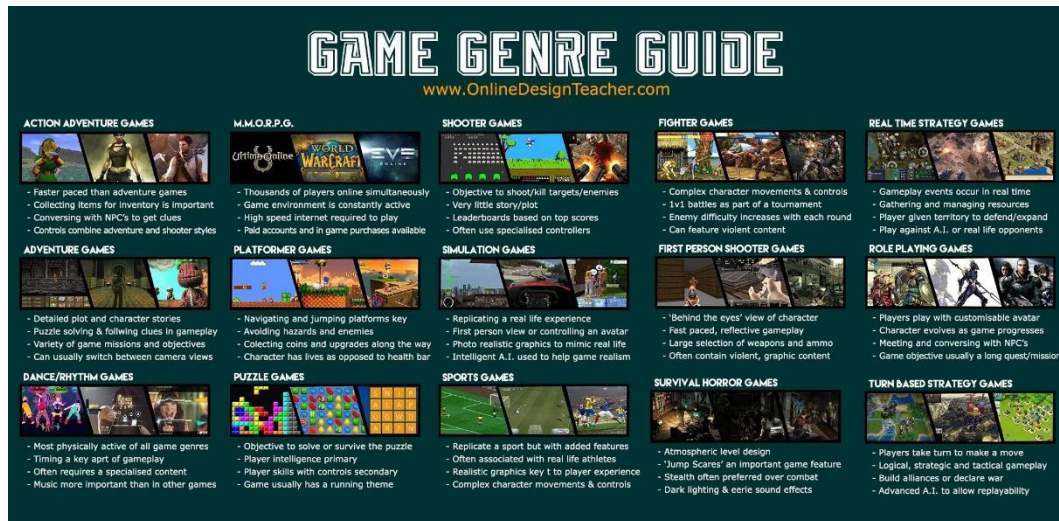


Gambar 2 : Platform untuk bermain *game*
Sumber : <https://www.geek.com/>

Terdapat banyak jenis *game* yang dibedakan berdasarkan *platform* dan *genre*. Menurut *platform* atau alat yang digunakan, *game* dibedakan menjadi enam jenis yaitu:

- Arcade games* yaitu permainan yang dimainkan dalam box atau mesin yang didesain khusus untuk permainan tertentu.
- PC games* yaitu permainan yang dimainkan di komputer atau *laptop*.
- Board games* yaitu permainan papan seperti Monopoly dan Ular Tangga.
- Console games* yaitu permainan yang dimainkan dengan *console* tertentu, seperti PlayStation, XBOX, atau Nintendo.
- Handheld games* yaitu permainan dengan *console* khusus *video game portable*, contohnya Nintendo DS dan Sony PSP.
- Mobile games* yaitu permainan yang dimainkan dalam ponsel genggam.

Ada permainan yang khusus dibuat untuk satu *platform* tertentu tetapi ada juga yang didesain sedemikian rupa untuk dapat dimainkan secara *cross-platform*. Contoh-contoh game *crossplatform* menurut Wikipedia.org adalah *IdentityV*, *Dead by Daylight*, *Fortnite Battle Royale*, dan sebagainya.



Gambar 3 : Genre game
Sumber : www.onlinedesignteacher.com

Jenis-jenis *game* menurut *genre* berdasarkan kategori permainan populer di Google Play Store yang dirangkum oleh Andi Taru (Gamelab.id, 2018) yaitu:

- a. *Casual games* atau *game* yang dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang karena tipe permainan yang mudah dan santai.
- b. *Action games* yang berisi laga dan pertarungan.
- c. *Card games* atau permainan kartu yang membutuhkan kemampuan trik dan strategi untuk bermain.
- d. *Word games* atau permainan kata.
- e. *Puzzle games* yaitu permainan teka-teki untuk melatih kemampuan berpikir.

- f. *Real time strategy* (RTS) adalah permainan yang berfokus pada strategi.
- g. *Role playing game* (RPG) merupakan permainan dengan unsur *leveling*, interaksi dengan pemain lain, dan kebebasan menjelajah *fiction universe*. Ada dua jenis game RPG yaitu *action based* dan *turn based*.
- h. *Adventure games* adalah *genre* yang mengharuskan pemain untuk menyelesaikan misi dengan berpetualang.
- i. *Simulator games* atau permainan simulasi yang membawakan konsep seperti dunia nyata. Fitur-fitur pada permainan simulasi biasanya dibuat seperti yang ada di kehidupan nyata.
- j. *Sport games* atau permainan olah raga maya.
- k. *Racing games* atau permainan balapan. Permainan ini biasanya menggunakan kendaraan seperti motor, mobil, dan kendaraan lainnya.
- l. *Trivia games* yaitu permainan kuis *online* yang dapat dimainkan untuk menambah pengetahuan seperti permainan Duel Otak.

3. Elemen dalam Game

Ada empat elemen dasar dalam *game* menurut Schell (2008: 41). Empat elemen itu adalah *mechanics* (mekanisme), *story* (cerita), *aesthetics* (estetika), dan *technology* (teknologi) yang dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. *Mechanics* (Mekanik)

Mekanik adalah prosedur dan peraturan dari sebuah permainan. Elemen ini mendeskripsikan tujuan dari sebuah *game*, bagaimana pemain dapat/tidak dapat mencapainya, dan apa yang terjadi jika pemain tersebut menjalankan permainan.

Terdapat tiga komponen dalam sebuah mekanik *game*, yaitu:

1) *Space* (ruang, tempat). Setiap permainan bertempat di suatu ruang atau tempat. Ruang dalam permainan dapat berupa ruang terpisah atau ruang berkelanjutan, memiliki beberapa dimensi, dan memiliki batas wilayah yang mungkin terhubung ataupun tidak terhubung.

2) *Objects* (objek), *attributes* (atribut), dan *states* (kondisi).

Objek dapat berupa karakter, properti, token, papan nilai, dan hal-hal lain yang dapat dilihat atau dimanipulasi dalam game.

Objek biasanya memiliki sebuah atribut atau lebih, satu yang biasanya merupakan posisi awal objek dalam permainan.

Atribut adalah informasi tentang sebuah objek. Contohnya, dalam permainan balap mobil, kecepatan maksimum sebuah mobil merupakan atribut. Setiap atribut memiliki *state* atau kondisi.

3) *Actions* (aksi). Aksi merupakan verba dalam game. Ada dua aksi yang dapat dilakukan seorang pemain, yaitu *operative actions* (aksi yang dilakukan) dan *resultant actions* (reaksi yang dihasilkan). *Resultant actions* biasanya berupa aksi dan strategi yang muncul seiring berjalannya permainan.

4) *Rules* (peraturan). Peraturan merupakan nilai fundamental dalam permainan. Selain itu, sebuah permainan harus punya *goal* atau tujuan yang bersifat konkrit, dapat dicapai, dan *rewarding* (menguntungkan).

5) *Skill* (keterampilan). Setiap mengharuskan seorang pemain berlatih keterampilan tertentu. Jika level keterampilan seorang pemain sesuai dengan kesulitan sebuah *game*, pemain akan merasa tertantang dan tetap memainkan *game* tersebut. Terdapat tiga keterampilan yaitu keterampilan fisik, keterampilan mental, dan keterampilan sosial.

6) *Chance* (kesempatan). Kesempatan adalah komponen penting dalam permainan yang menyenangkan karena kesempatan berarti ketidakpastian dan ketidakpastian berarti kejutan.

b. *Story* (Cerita)

Cerita merupakan rangkaian kejadian yang akan muncul dalam *game*. Permainan yang baik adalah mesin yang menghasilkan cerita ketika seseorang memainkannya. Ada beberapa acuan untuk membuat cerita dalam *game*. Cerita yang baik memerlukan tujuan, rintangan, dan konflik di dalamnya. Cerita perlu menyajikan *simplicity* (kesederhanaan) dan *transcendence* (kelebihan). Pembuat *game* perlu mempertimbangkan perjalanan tokoh utama untuk diceritakan. Selain itu, *story world* dalam *game* harus dibuat konsisten dan dapat diakses. Cerita yang klise apabila ditulis dengan bijak dapat menjadi poin yang baik pula. Membuat peta juga dapat membantu mewujudkan cerita menjadi lebih nyata.

c. *Aesthetics* (Estetika)

Estetika merupakan bagaimana sebuah *game* terlihat, terdengar, ataupun terasa. Elemen ini merupakan aspek yang penting dalam *game* karena memiliki hubungan langsung dengan pengalaman bermain

seorang *player*. Sebuah *game* memerlukan visual dan audio yang sesuai untuk mendukung mekanisme dan cerita.

d. *Technology* (Teknologi)

Teknologi merupakan media untuk menampilkan estetika *game*, menjalankan mekanisme *game*, dan menyampaikan cerita. Contohnya teknologi untuk permainan Monopoly adalah papan permainan, uang kertas, dadu, dan sebagainya. Pada permainan Tetris, teknologi yang digunakan adalah layar, komputer, dan perangkat *input* sederhana.



C. Tinjauan Kerajinan

Kerajinan merupakan usaha yang dilakukan secara terus-menerus dengan semangat, tekun, cekatan, gigih, berdedikasi tinggi, dan berdaya maju dalam melakukan suatu karya (Kadjim, 2011: 10). Orang yang membuat kerajinan biasa disebut perajin atau artisan. Terdapat banyak bentuk kerajinan, salah satunya adalah topeng.

Menurut Parta Ibeng, kerajinan adalah “sebuah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau aktivitas yang berkaitan dengan barang yang dihaluskan dengan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan)” (Pendidikan.co.id, 2020). Bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan sangat beragam. Terdapat dua jenis bahan baku kerajinan yaitu kerajinan bahan alam dan kerajinan bahan buatan. Kerajinan bahan alam terbuat dari bahan baku yang didapat dari alam seperti serat, bambu, rotan, akar wangi, dan sebagainya. Kerajinan bahan buatan merupakan kerajinan dengan bahan baku buatan seperti plastik, gips, sabun, lilin, kertas, dan lain-lain.

Melalui pengertian kerajinan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerajinan adalah suatu benda yang dibuat dengan terampil oleh seseorang yang disebut pengrajin/artisan. Bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan pun beragam. Hasil kerajinan ini dapat berupa hiasan, benda seni, maupun barang pakai (Pendidikan.co.id, 2020).

D. Tinjauan Topeng Kayu

1. Pengertian Topeng

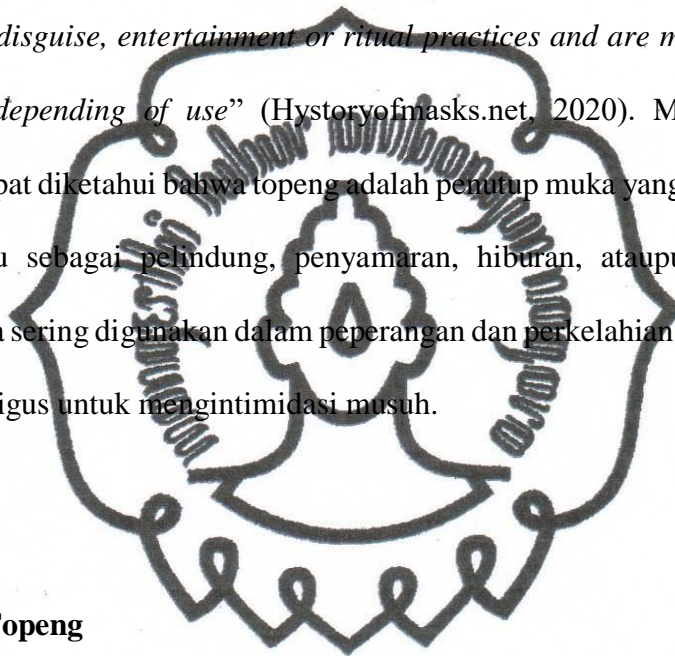
Topeng adalah penutup muka (dari kayu, kertas, dsb) yang menyerupai muka orang, binatang, dsb (Kamus Bahasa Indonesia, 2008:1541). Paul S. Wingert dalam artikelnya di Encyclopaedia Britannica menjabarkan "*Mask, a form of disguise or concealment usually worn over or in front of the face to hide the identity of a person and by its own features to establish another being*" (Wingert, 2020). Melalui dua pengertian tersebut dapat dirumuskan bahwa topeng dipakai di wajah untuk menyembunyikan identitas atau untuk menyerupai makhluk lain.



Gambar 4 : Topeng Klasik Bobung
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020

2. Fungsi Topeng

Topeng dipercaya telah ada sejak 9000 tahun yang lalu. *“Earliest use of masks was for rituals and ceremonies, and the oldest found mask is from 7000 BC”* (Historyofmasks.net, 2020). Pada masa itu, topeng digunakan sebagai properti ritual dan semacam upacara adat. Menurut Historyofmasks.net, fungsi topeng adalah *“objects that cover the face for variety of reasons. They are used for protection, disguise, entertainment or ritual practices and are made from various materials, depending of use”* (Historyofmasks.net, 2020). Melalui pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa topeng adalah penutup muka yang memiliki banyak fungsi yaitu sebagai pelindung, penyamaran, hiburan, ataupun praktik ritual. Topeng juga sering digunakan dalam peperangan dan perkelahian untuk melindungi wajah sekaligus untuk mengintimidasi musuh.



3. Jenis Topeng

Istilah “jenis” mengacu pada ciri suatu bentuk atau kelompok kesenian yang berada dalam suatu gaya. Terdapat beraneka ragam jenis dan bentuk topeng di dunia tetapi yang paling dominan adalah topeng yang mendekati struktur dan ukuran wajah manusia. Bentuk dasar dalam topeng dapat berbentuk bundar, oval, persegi, lonjong, dan sebagainya. Selain itu, banyak sekali topeng-topeng yang memiliki bentuk dasar lain yang sulit untuk dikategorikan (Endo Suanda, 2005: 63).

Penggolongan jenis-jenis topeng dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Topeng Binatang

Keanekaragaman budaya memperkaya imajinasi manusia dalam menciptakan suatu topeng. Topeng binatang diciptakan dengan bermacam-macam bahan baku, bentuk, tampilan, dan ukuran. Topeng binatang tak melulu soal binatang yang ditemui di dunia nyata tetapi juga binatang khayal atau imajiner yang terdapat di cerita mitos atau fiksi. Di Indonesia, topeng binatang dapat ditemui dalam topeng Garuda Wisnu Kencana, topeng Barong Bali, topeng Kera “Bojog”, dan sebagainya.





Gambar 5 : Topeng Barong Bali

Sumber : <http://www.beritabalionline.com/2018/10/08/delegasi-bank-dunia-kagumi-kerajinan-topeng-bali/>

b. Topeng Manusia

Dalam buku “Topeng” (Endo Suanda, 2005: 93), topeng yang berbentuk binatang umumnya tidak memiliki watak atau karakter tertentu. Topeng-topeng dengan wajah menyerupai manusia, termasuk dewa dan raksasa, banyak yang memimiliki watak atau karakter yang lebih rinci. Karakter yang dimaksud adalah hal yang berhubungan dengan pancaran ekspresi atau suasana kejiwaan (seperti tenang, manis, bengis, lucu, seram, dan sebagainya) bukan pada hubungannya dengan tabiat atau watak (seperti baik dan buruk) walaupun antara keduanya (pancaran kejiwaan dan tabiat) seringkali memiliki hubungan yang paralel.



Gambar 6 : Topeng kayu Desa Wisata Bobung
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020

E. Tinjauan Remaja

Kata remaja berkaitan dengan kata adolesen yang berarti masa remaja, berumur kira-kira 9 sampai dengan 21 tahun (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 13). Remaja, menurut WHO (*World Health Organization*), merupakan kelompok usia yang terbagi menjadi dua yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Arti remaja menurut Sarwono adalah suatu masa saat individu berkembang sejak pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda perkembangan seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011). Hurlock mengartikan remaja sebagai tahap saat individu mengalami perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga banyaknya masalah-masalah pada remaja (Hurlock, 2011). Hurlock juga mengkategorikan masa remaja menjadi tiga, yaitu masa remaja awal (11-14 tahun), masa remaja tengah/madya (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).

Remaja dalam buku *“Principles of Development Psychology”* dideskripsikan sebagai *“... the phase of transition from being a child to an adult. It extends from 12 to 19 years of age and it can be broadly categorized into three stages – early adolescence, middle adolescence, and late adolescence. This transition involves biological (i.e. pubertal), psychological and social changes”* (Rai Foundation, n.d.).

Tiga fase remaja tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Remaja Awal (12-14 tahun)

Masa remaja awal merupakan fase penuh kontradiksi. Fase ini merupakan masa saat individu belum dewasa tetapi juga bukan lagi anak-anak. Pada masa ini, banyak terjadi krisis identitas yang menyebabkan remaja bingung dan ragu-ragu. Hal ini dapat terjadi karena meskipun remaja terlihat dewasa secara fisik, mental mereka masih anak-anak.

2. Remaja Madya (14-17 tahun)

Masa remaja madya merupakan fase seorang anak bertransformasi. Banyak terjadi perubahan baik itu fisik, mental, kemampuan kognitif, atau seksual. Pada masa ini, kepribadian unik dan opini remaja berkembang. Teman berperan penting dalam perkembangan remaja pada masa ini. Selain itu, daya saing juga mulai meningkat.

3. Remaja Akhir (17-19 tahun)

Pada masa ini, remaja mulai mendekati kedewasaan sehingga mereka telah mengembangkan identitas yang pasti dan memiliki ketertarikan yang stabil. Remaja akhir memperoleh stabilitas emosional yang lebih baik dan memiliki selera humor yang baru. Mereka belajar

bagaimana mengekspresikan perasaan mereka melalui kata-kata, berkompromi, dan membuat keputusan mandiri.

Pada masa remaja atau adolesen, terjadi perkembangan pada diri individu. Melalui beberapa pengertian remaja di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa transisi seseorang dari masa anak-anak menuju kedewasaan yang ditandai dengan perkembangan emosional, fisik, seksual, dan sosial.

