

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan (*Archipelagic State*) yang memiliki beribu-ribu pulau dan bahasa di mana tiap pulau memiliki suku bangsa yang berbeda-beda. Suku bangsa yang beragam ini tersebar dari Sabang sampai Merauke dan memiliki kebudayaan dan keunikannya masing-masing. Berdasarkan hasil sensus dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Desember tahun 2010, jumlah penduduk Indonesia mencapai 259 juta jiwa dan menempati urutan keempat terbanyak di dunia (Kompasiana: 2012). Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara majemuk.

Dengan banyaknya jumlah penduduk ini, Indonesia menjadi sebuah negara yang memiliki keberagaman seni dan budaya. Beragam seni dan budaya ini merupakan ciri khas lokal suatu daerah di negara Indonesia. Meskipun demikian, ragam seni dan budaya di Indonesia juga mendapat pengaruh dari budaya negara lain, seperti kebudayaan Tionghoa, Arab, Amerika, dan lainnya. Pengaruh tersebut masuk ke Indonesia lewat sosialisasi, teknologi, dan kesenian. Dengan pengaruh-pengaruh dalam bidang tersebut, menyebabkan globalisasi di Indonesia.

Globalisasi di Indonesia dapat berdampak positif maupun negatif. Dampak positif globalisasi terlihat dari aspek kreatifitas dan daya saing dengan semakin terbukanya pasar untuk produk-produk ekspor, maka diharapkan tumbuhnya kreatifitas dan peningkatan kualitas produksi yang disebabkan dorongan untuk tetap eksis ditengah persaingan global. (Kompasiana: 2012). Kemudian salah satu pengaruh negatif dari globalisasi yaitu pudarnya sikap nasionalisme sebagian penduduk Indonesia terutama di kalangan remaja saat ini. Memudarnya rasa cinta terhadap tanah air ini dilihat dari minimnya pemahaman remaja akan nilai-nilai budaya. Remaja sekarang lebih cenderung mengikuti

budaya barat yang sangat jauh perbandingannya dengan norma dan adat istiadat bangsa Indonesia. Mereka bangga jika menggunakan produk luar negeri dan menganggap bahwa produk lokal tidak mengikuti perkembangan zaman. (KabarIndonesia: 2011). Salah satu contoh lainnya yaitu para remaja saat ini tidak mengenal siapa saja para pahlawan yang telah terlibat dalam memerdekakan Indonesia. Hal ini menjadi bukti bahwa sebagian besar remaja di Indonesia sudah tidak mengenal identitas negara asalnya lagi. Padahal sangat penting bagi penduduk Indonesia untuk mengenal dan mencintai negaranya sendiri dan bukan negara lain.

Dari permasalahan yang sedang terjadi di Indonesia inilah, penulis memilih masalah ini sebagai topik pada tugas akhir penulis. Tujuan dari pemilihan topik ini yaitu agar remaja di Indonesia dapat lebih mengenal identitas Indonesia lewat sebuah *game* karya anak Indonesia sendiri, yaitu *Icon Pop Quiz* yang akan dibuat dalam versi Pahlawan Indonesia.

Game Icon Pop Quiz ini merupakan *game* dengan permainan tebak karakter, film televisi, tokoh terkenal, dan juga ada beberapa seri tebakan mingguan. Tampilan dalam *Icon Pop Quiz* menggunakan warna-warna *full colour* yang nyentrik pembangkit selera bermain (Liputan6.com: 2013). *Game Icon Pop Quiz* sendiri sangat diminati di kalangan remaja. *Game* ini telah menduduki “*Top Free*” *game* di *App Store* (Koran-Jakarta: 2013). *Icon Pop Quiz* juga menduduki peringkat 5 besar *game Android* terbaik dunia tahun 2013 (Indogamers: 2013). *Icon Pop Quiz* tercatat telah diunduh hingga 11 juta kali di *App Store*, dan 2 juta kali di *Google Play Store* (Femina: 2013). Dalam waktu satu bulan, *Icon Pop Quiz* telah dimainkan oleh 1,2 juta pengguna *iOS* di berbagai belahan dunia, di mana 25 ribu di antaranya adalah pemain dari Indonesia (Koran-Jakarta: 2013). Lewat perancangan *interface graphic* dari *Icon Pop Quiz* bertemakan *Indonesian Hero*, diharapkan dapat meningkatkan wawasan tentang sejarah dan pahlawan bangsa melalui media yang lebih tepat bagi target yang dituju.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Untuk memperjelas permasalahan dan ruang lingkupnya, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kampanye yang dapat meningkatkan wawasan sejarah dan pahlawan bangsa melalui perancangan media *game Icon Pop Indonesian Hero* ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam permasalahan tersebut terdapat tujuan utama yaitu:

1. Meningkatkan wawasan terhadap sejarah dan pahlawan bangsa melalui perancangan media *game Icon Pop Indonesian Hero*.

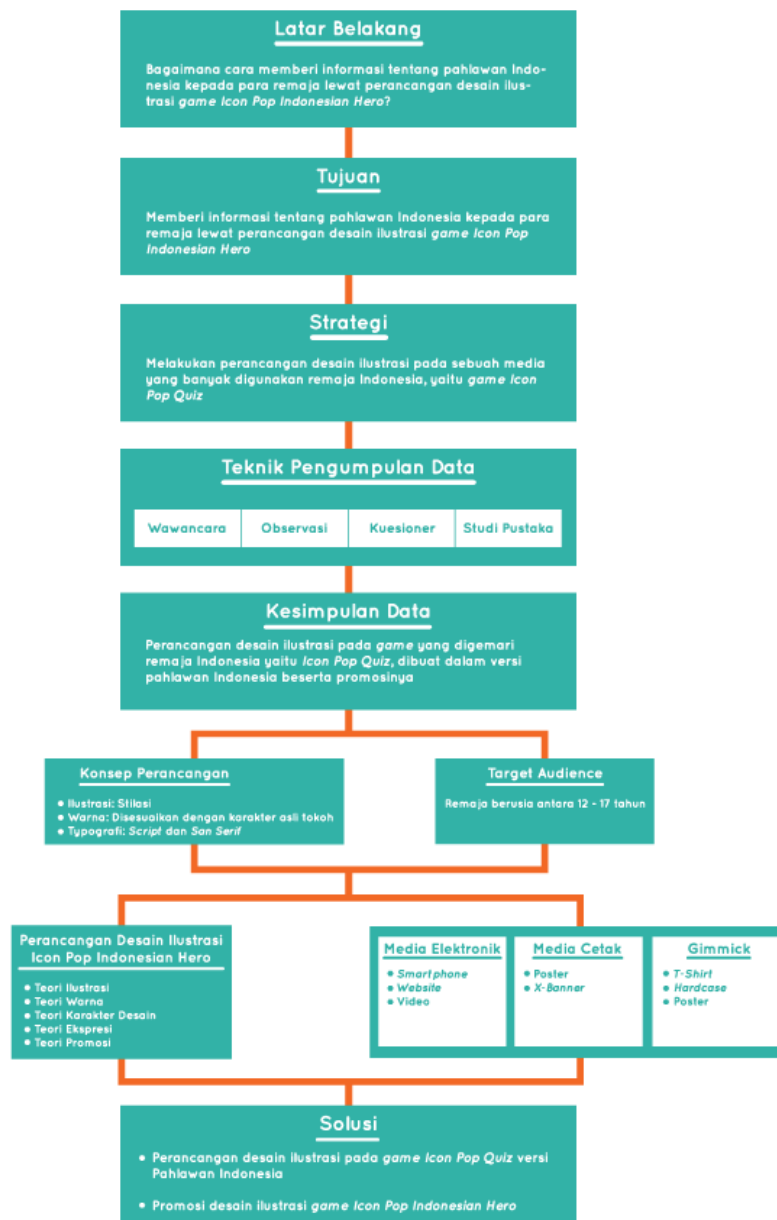
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif yang menjelaskan permasalahan dengan apa adanya. Tipe penelitian yang penulis gunakan adalah tipe penelitian kualitatif yang berkaitan dengan data yang diolah dengan cara pendalaman interpretasi. Adapun teknik-teknik yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Studi Pustaka
Mencari data dari internet dan buku.
2. Observasi
Partisipasi dalam aplikasi terkait.
3. Wawancara
Menanyai beberapa pengguna objek yang diteliti secara langsung dengan tanya jawab.
4. Kuesioner
Menanyai pengguna objek yg diteliti melalui *sampling*.

Cara analisis yang penulis gunakan adalah cara analisis statistik, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu kesimpulan atau untuk mengetahui suatu keadaan yang terjadi pada suatu populasi dengan menggunakan informasi dan sampel yang diperoleh.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan

(Sumber: Penulis)

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah yaitu fenomena yang terjadi pada kalangan remaja Indonesia yang kurang mengenal identitas negaranya sendiri contohnya pahlawan Indonesia, penyebab mereka kurang mengenal pahlawan Indonesia, dan seberapa besar minat terhadap *game Icon Pop Quiz* di kalangan remaja.

Bab 2 Landasan Teori membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori-teori yang digunakan diantaranya ilustrasi, warna, teori karakter desain, teori ekspresi, dan promosi.

Bab 3 Uraian Data dan Analisis, membahas uraian data dan analisis yang sudah didapatkan melalui kegiatan kuesioner, studi pustaka, observasi, dan wawancara. Pada bab ini penulis akan memaparkan data institusi pemberi proyek, data khalayak sasaran, dan data proyek sejenis yang pernah dilakukan beserta penilaiannya. Selain itu, penulis akan menjabarkan hasil analisis berupa matriks atau tabel, analisis sebab akibat, perbandingan, STP dan SWOT untuk strategi perancangan.

Bab 4 Pemecahan Masalah, membahas mengenai pemecahan masalah berupa strategi yang akan digunakan dan memaparkan hasil perancangan dimulai dari pembuatan sketsa hingga penerapan pada media yang akan digunakan.

Pada Bab 5 Kesimpulan dan Saran, penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran yang diperoleh sebagai solusi beserta masukan demi melengkapi laporan Tugas Akhir ini.