

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN DIGITAL GAME PUSAKA KUJANG ASAL JAWA BARAT UNTUK REMAJA DI KOTA BANDUNG**

**Oleh**

**Yudha Aditya Gozali Tahir**

**NRP 1464086**

Suku Sunda mengenal atau memiliki pusaka yang disebut sebagai Kujang. Kujang sebagai pusaka Jawa Barat ini merupakan suatu aset peninggalan leluhur sebagai saksi kedaulatan dan sejarah peradaban suku Sunda di Indonesia. Sudah seharusnya Bangsa Indonesia terutama generasi penerus suku Sunda itu sendiri mampu menghargai, melestarikan, melindungi dan mengembangkan warisan tersebut. Namun, pada kenyataannya seiring dengan perkembangan zaman, Budaya Tanah Sunda di Indonesia mulai dilupakan dan banyak diantaranya yang berada diambang kepunahan.

Pendangkalan nilai dan makna Kujang secara fisik yang terus terjadi saat ini menyebabkan masyarakat tidak lagi mengetahui nilai historis dan fungsi kujang yang sesungguhnya. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya pengenalan kembali kepada masyarakat terutama generasi muda mengenai nilai historis, filosofis dan makna dari Pusaka Kujang yang sesungguhnya agar Kujang dapat terus dilestarikan.

Maka dari itu, penulis merancang sebuah media *digital game* yang inovatif dan kreatif sesuai dengan pola hidup dan minat remaja saat ini. Dalam merancang media ini, penulis mengemas *game* menggunakan kisah fiksi sederhana dengan nuansa kota Bandung dan Kerajaan Pajajaran di masa lampau. Dengan demikian *digital game* ini diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik memperkenalkan kembali Pusaka Kujang asal Jawa Barat kepada generasi muda yang menjadi target perancangan ini.

Kata Kunci : Sunda, Kujang, Permainan digital, Pusaka, Jawa Barat

## **ABSTRACT**

### ***DIGITAL GAME DESIGN OF HEIRLOOM KUJANG FROM WEST JAVA FOR YOUTHS IN BANDUNG***

*By*

**Yudha Aditya Gozali Tahir**

**NRP 1464086**

*The Sundanese know or have a heirloom knives called Kujang. Kujang as a West Javanese heritage is an ancestral heritage asset as a witness to the sovereignty and history of Sundanese civilization in Indonesia. The Indonesian people, especially the next generation of Sundanese, should be able to respect, preserve, protect and develop the inheritance. However, in reality along with the times, Sundanese Land Culture in Indonesia began to be forgotten and many of them were on the verge of extinction.*

*The physical silencing of Kujang's values and meanings that continue to occur at this time causes the public to no longer know the true historical value and function of the cleaver. Based on this, it is necessary to reintroduce the community, especially the younger generation, to the historical, philosophical and meaningful values of the Kujang, so that Kujang can continue to be preserved.*

*Therefore, the author designed an innovative and creative digital game media in accordance with the lifestyle and interests of today's teenagers. In designing this media, the authors package the game using simple fiction with the nuances of the city of Bandung and the Kingdom of Pajajaran in the past. Thus this digital game is expected to be able to communicate well to reintroduce the Kujang Pusaka from West Java to the younger generation who are the target audience.*

*Keywords : Sundanese, Kujang, Digital Game, Heirloom, West Java*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5 Skema Perancangan .....	5
BAB II : LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Teori Kebudayaan .....	6
2.1.1 Definisi Kebudayaan ( <i>Culture</i> ) .....	6
2.1.2 Wujud Kebudayaan .....	6
2.2 Teori Psikologi .....	7
2.3.1 Psikologi Remaja Dalam Belajar .....	8
2.3.2 Ciri-ciri Perkembangan Psikologi Remaja.....	8
2.4 Teori Permainan/ <i>Game</i> .....	10
2.4.1 Pengertian <i>Game</i> .....	10
2.4.2 Beberapa Teori <i>Game</i> .....	10

2.4.3 Pengertian <i>Game Engine</i> .....	12
2.4.4 Elemen <i>Game</i> .....	13
2.5 Teori Ilustrasi .....	15
2.5.1 Definisi Ilustrasi .....	15
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH .....	16
3.1 Data dan Fakta .....	16
3.1.1 Mandatori Lembaga Terkait .....	16
3.1.2 Fenomena yang Terjadi .....	20
3.1.3 Hasil Wawancara .....	21
3.1.4 Hasil Observasi .....	26
3.1.5 Studi Pustaka .....	36
3.1.6 Hasil Kuesioner .....	45
3.1.7 Tinjauan Terhadap Proyek/Persoalan Sejenis .....	63
3.2 Analisis Permasalahan .....	65
3.2.1 Analisis STP .....	65
3.2.2 Analisa SWOT Topik .....	66
3.2.3 Analisa SWOT Media <i>Digital Game</i> .....	67
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH .....	68
4.1 Konsep Komunikasi .....	68
4.2 Konsep Kreatif .....	69
4.3 Konsep Media .....	73
4.4 Hasil Karya .....	74
4.4.1 Media <i>Digital Game</i> .....	74
4.4.2 <i>Opening Cutscene</i> .....	84
4.4.3 Media <i>Virtual Museum</i> .....	86
4.4.3 Media Promosi .....	87
4.5 Anggaran Biaya .....	91

BAB V : PENUTUP .....	93
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	95
DATA PENULIS .....	97
LAMPIRAN .....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	5
Gambar 3.1 Logo Badan Ekonomi Kreatif Indonesia .....	16
Gambar 3.2 Logo Pemerintah Provinsi Jawa Barat .....	18
Gambar 3.3 Teddy Sutadi Kardin, pendiri T. Kardin Pisau Indonesia .....	21
Gambar 3.4 Ibnu Pratomo, pendiri Pijar Komunitas Menempa Bandung .....	23
Gambar 3.5 <i>Sign</i> Koleksi Masterpiece di Museum Sri Baduga Bandung .....	26
Gambar 3.6 Lima buah Kujang ciung koleksi Museum Sri Baduga Bandung .....	27
Gambar 3.7 Kujang naga koleksi Museum Sri Baduga Bandung .....	27
Gambar 3.8 Infografis Kujang di Museum Sri Baduga Bandung .....	28
Gambar 3.9 Lukisan Prabu Siliwangi oleh Baskara .....	29
Gambar 3.10 Lukisan Sri Baduga Maharaja oleh Baskara .....	29
Gambar 3.11 Hasil kapak dan <i>push dagger</i> oleh T.Kardin Pisau Indonesia .....	30
Gambar 3.12 Hasil pusaka Kujang yang dibuat oleh T.Kardin Pisau Indonesia ....	31
Gambar 3.13 Proses pembuatan bilah Kujang oleh T.Kardin Pisau Indonesia .....	32
Gambar 3.14 Proses pemasangan gagang Kujang oleh T.Kardin Pisau Indonesia ..	32
Gambar 3.15 Proses penempaan logam baja yang sudah dipanaskan .....	33
Gambar 3.16 Lempengan logam baja yang sudah ditempa .....	34
Gambar 3.17 Kujang yang sudah selesai dibentuk melalui proses tempa .....	35
Gambar 3.18 Hasil akhir dari pembuatan pusaka Kujang .....	35
Gambar 3.19 Kujang berbentuk pulau Jawa .....	37
Gambar 3.20 Kujang sebagai abstraksi bentuk gabungan manusia dan burung ....	38
Gambar 3.21 Struktur pusaka Kujang .....	41
Gambar 3.22 Diagram kuesioner jenis kelamin responden .....	45
Gambar 3.23 Diagram kuesioner lokasi tinggal responden .....	45
Gambar 3.24 Diagram kuesioner keturunan asli orang Jawa Barat / Sunda .....	46
Gambar 3.25 Diagram kuesioner ketertarikan responden terhadap seni .....	46
Gambar 3.26 Diagram kuesioner tentang adanya Kujang .....	47
Gambar 3.27 Diagram kuesioner responden terhadap nilai historis Kujang .....	48

Gambar 3.28	Diagram kuesioner responden saat melihat pusaka Kujang .....	49
Gambar 3.29	Diagram kuesioner ketertarikan responden untuk memiliki Kujang ..	50
Gambar 3.30	Diagram kuesioner responden tertarik untuk mengenal Kujang .....	51
Gambar 3.31	Diagram kuesioner gawai pribadi yang dimiliki oleh responden .....	51
Gambar 3.32	Diagram kuesioner anggaran internet untuk gawai per bulan .....	52
Gambar 3.33	Diagram kuesioner penggunaan gawai pribadi .....	53
Gambar 3.34	Diagram kuesioner Media yang paling sering digunakan .....	54
Gambar 3.35	Diagram kuesioner hiburan apa yang dipilih dalam gawai pribadi ..	54
Gambar 3.36	Diagram kuesioner <i>gadget</i> yang digunakan untuk bermain <i>game</i> ....	55
Gambar 3.37	Diagram kuesioner tujuan responden dalam memainkan <i>game</i> .....	56
Gambar 3.38	Diagram kuesioner jenis <i>game</i> yang diminati oleh responden .....	57
Gambar 3.39	Diagram kuesioner alasan dalam memilih <i>game</i> yang dimainkan ....	58
Gambar 3.40	Diagram kuesioner visualisasi <i>game</i> yang menarik bagi responden ..	59
Gambar 3.41	Diagram kuesioner metode untuk mendapatkan <i>game</i> .....	60
Gambar 3.42	Diagram kuesioner durasi responden untuk bermain <i>game</i> .....	60
Gambar 3.43	Logo Kerajinan.id .....	61
Gambar 3.44	Tampilan awal permainan Holy Potatoes! A Weapon Shop?! .....	62
Gambar 3.45	Tampilan bermain permainan Holy Potatoes! A Weapon Shop?! ....	63
Gambar 3.46	Animasi pendek Cultural Soul .....	63
Gambar 3.47	Ujang, karakter dalam film animasi pendek Cultural Soul .....	64
Gambar 4.1	Ragam variasi kujang yang dapat ditempa di dalam permainan .....	69
Gambar 4.2	Tampilan <i>font</i> Chelsea Market dan Franklin Gothic Medium .....	70
Gambar 4.3	Moodboard perancangan .....	71
Gambar 4.4	Konsep visual penggambaran karakter .....	71
Gambar 4.5	Konsep visual proses menuju bentuk akhir karakter .....	72
Gambar 4.6	Konsep visual referensi karakter .....	72
Gambar 4.7	Logo permainan My Sacred Forging .....	74
Gambar 4.8	Tampilan user interface (UI) dalam permainan My Sacred Forging ...	75
Gambar 4.9	Visual akhir seluruh karakter utama dalam permainan .....	75
Gambar 4.10	Visual akhir seluruh equipment/perkakas dalam permainan .....	76
Gambar 4.11	Tampilan home screen permainan My Sacred Forging .....	77
Gambar 4.12	Tampilan transisi <i>loading update</i> menuju <i>home screen</i> .....	77



Gambar 4.13 Tampilan <i>loading screen</i> permainan My Sacred Forging .....	78
Gambar 4.14 Tampilan paneupaan milik pemain di permainan .....	78
Gambar 4.15 <i>Gameplay</i> tahapan “Sesaji” di permainan .....	79
Gambar 4.16 <i>Gameplay</i> tahapan “peleburan awal” di permainan .....	79
Gambar 4.17 <i>Gameplay</i> tahapan “pencampuran” di permainan .....	80
Gambar 4.18 <i>Gameplay</i> tahapan “peleburan besar” di permainan .....	80
Gambar 4.19 <i>Gameplay</i> tahapan “penempaan” di permainan .....	81
Gambar 4.20 <i>Gameplay</i> tahapan “pembentukan” di permainan .....	81
Gambar 4.21 <i>Gameplay</i> tahapan “poles” di permainan .....	82
Gambar 4.22 <i>Gameplay</i> tahapan “pemasangan gagang” di permainan .....	82
Gambar 4.23 Tampilan akhir penempaan di permainan My Sacred Forging .....	83
Gambar 4.24 Tampilan level berhasil diselesaikan di permainan .....	83
Gambar 4.25 <i>Animated storyboard</i> untuk <i>opening cutscene</i> .....	84
Gambar 4.26 Tampilan Scene 1 pada <i>opening cutscene</i> .....	85
Gambar 4.27 Tampilan beberapa scene pada <i>opening cutscene</i> .....	85
Gambar 4.28 Tampilan ruang pusaka di permainan My Sacred Forging .....	86
Gambar 4.29 Tampilan infografis bagian Kujang di ruang pusaka .....	86
Gambar 4.30 Tampilan 3D Kujang berdasarkan bentuk di ruang pusaka .....	87
Gambar 4.31 Media promosi akun Facebook dan Instagram .....	88
Gambar 4.32 Media promosi stiker <i>chat</i> di aplikasi LINE .....	88
Gambar 4.33 Media promosi <i>channel</i> Youtube .....	89
Gambar 4.34 Media promosi layar multimedia di Museum .....	90



## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Jenis – Jenis Kujang berdasarkan bentuknya .....	38
TABEL 3.2 Kujang menurut fungsi .....	43
TABEL 4.1 <i>Budgeting</i> pembuatan digital <i>game</i> .....	91
TABEL 4.2 <i>Budgeting</i> media digital <i>game</i> .....	92
TABEL 4.3 <i>Budgeting</i> media promosi .....	92



## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Asistensi Sketsa .....	99
Lembar Ucapan Terima Kasih .....	100

