



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kentungan merupakan alat komunikasi tradisional berupa bambu yang memiliki lubang panjang di sepanjang bambu. Lubang ini membuat kentungan menghasilkan suara yang nyaring ketika dipukul. Kentungan berfungsi sebagai alat komunikasi di lingkungan desa untuk menandakan berbagai peristiwa kepada para warga. Seperti yang dikutip oleh Istiyanto (2013), dalam artikel “Kenthongan, Komunikasi Tradisional yang Merakyat” (2011) dinyatakan bahwa kentungan memiliki beberapa jenis ritme pukulan yang menandakan peristiwa yang berbeda-beda, seperti masuknya pencuri, bencana alam, atau kematian seseorang. Kesalahpahaman dapat terjadi jika pemukul kentungan salah memukul ritme.

Selain berperan sebagai alat komunikasi, sesungguhnya kentungan memiliki potensi dalam seni musik. Sejumlah kentungan dimainkan secara bersamaan dengan ritme yang berbeda-beda menciptakan sebuah musik ritmis. Musik ini disebut sebagai musik Oklik. Musik Oklik adalah seni musik tradisional khas Bojonegoro. Sayangnya, potensi musik ini masih kurang didalami dan dikenal secara luas. Berdasarkan survei yang dilakukan penulis pada tanggal 27 April hingga 1 Mei 2019, sebanyak 51% responden mengetahui lebih dari 3 jenis alat musik tradisional, namun hanya 19% responden yang mengetahui musik Oklik. Dalam artikel “Pembkab Bojonegoro Promosikan Potensi Seni Budaya, Pariwisata dan Industri Kecil di TMII” (2019), Dr. Hj. Anna Muawanah selaku

Bupati Bojonegoro berharap agar kebudayaan tradisional Bojonegoro dapat diperkenalkan kepada masyarakat di luar Bojonegoro, terutama di daerah Jabodetabek yang merupakan daerah metropolitan terpadat sehingga dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas.

Dalam memperkenalkan potensi musik Oklik, perlu medium yang mudah dijangkau oleh masyarakat umum, terutama remaja. Seperti yang dikutip oleh Hasugian (2011), Marteney (2010) menyatakan bahwa Generasi Z, yaitu generasi yang lahir pada tahun 1994 hingga kini, termasuk ke dalam generasi *digital natives* (hlm. 12). Istilah "*digital native*" dikemukakan oleh Prensky (2001) sebagai generasi yang lahir dan tumbuh besar di tengah perkembangan teknologi digital, sehingga memiliki kehidupan yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital. Penyebaran informasi menjadi lebih cepat dengan memanfaatkan media teknologi digital, salah satunya melalui *game*. Lebih mudah bagi generasi *digital natives* untuk menyerap informasi melalui *game* dikarenakan sifatnya yang interaktif, lebih menyenangkan dan mampu memberikan *instant gratification* (hlm. 2-4). *Mobile game* merupakan medium yang efektif untuk digunakan. Griffiths (2002) menyatakan bahwa *game* dapat menstimulasi proses penyerapan informasi dengan memberikan tantangan dan pengalaman yang unik kepada penggunanya (hlm. 48). Dikutip dari artikel "Ada 60 Juta Gamers, Potensi Iklan di "Game Mobile" Kurang Dilirik" (2018), segmen *mobile gaming* di Indonesia berkembang sangat pesat dan sudah terdapat lebih dari 60 juta gamers saat ini. Ini menunjukkan luasnya jangkauan *mobile games* di Indonesia. Dengan perkembangan *mobile games* yang begitu pesat, *mobile game* menjadi medium

yang cukup baik untuk memperkenalkan musik Oklik dengan lebih menarik bagi remaja.

Penulis akan membuat sebuah *mobile game* yang memperkenalkan musik Oklik kepada remaja di daerah Jabodetabek. Penulis berperan dalam perancangan karakter di dalam *game* ini. Karakter merupakan elemen penting dalam sebuah *game*. Menurut Sheldon (2004), karakter merupakan penggerak cerita. Untuk dapat menciptakan sebuah emosi melalui cerita dalam *game*, harus dimulai dari karakternya (hlm. 62). Jika sebuah *game* dapat memberikan emosi yang kuat, tentu akan lebih berkesan bagi pemain. Dalam *mobile game* ini, karakter berperan untuk membawakan cerita mengenai musik Oklik kepada pemain. Selain membawakan cerita, karakter juga berperan sebagai representasi dari para pemain musik Oklik yang sebenarnya. Karena musik Oklik harus dimainkan oleh banyak pemain, terdapat nilai-nilai positif yang dapat diperoleh para pemainnya, yaitu saling mendengarkan satu sama lain agar menghasilkan kerjasama dan kekompakan dalam memainkan musik Oklik. Oleh karena itu, karakter perlu dirancang agar imersi cerita dapat dirasakan oleh pemain.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan karakter dalam *mobile game* “Oklik” sebagai medium pengenalan musik Oklik untuk usia 12-18 tahun?

## **1.3. Batasan Masalah**

### **1. Batasan Demografis**

- a. Pengguna berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

- b. Pengguna termasuk ke dalam kategori *Formal operational state*, yaitu usia 12-18 tahun berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1966) dimana anak sudah mampu memahami informasi atau konsep abstrak yang belum pernah dilihat atau dirasakan secara langsung (hlm. 162-163).
  - c. Pengguna memiliki status sosial ekonomi menengah ke atas.
2. Batasan geografis target yaitu pengguna yang berdomisili di daerah Jabodetabek.
  3. Batasan psikografis target yaitu pengguna yang memiliki ketertarikan bermain *mobile game*.
  4. Perancangan *mobile game* akan disusun untuk perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android.
  5. Perancangan *mobile game* alat musik tradisional akan berbasis pada musik Oklik khas Bojonegoro.
  6. Perancangan karakter yang dibahas hanya akan mencakup karakter pemain (*playable character*).

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan rancangan karakter dalam *mobile game* “Oklik” sebagai medium pengenalan musik Oklik untuk usia 12-18 tahun.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Bagi Penulis:
  - a. Menerapkan ilmu mengenai perancangan karakter, khususnya karakter *game*.

- b. Memperoleh pengetahuan mengenai musik Oklik.
- 2. Bagi Orang Lain:
  - a. Memberikan pengetahuan mengenai musik Oklik.
- 3. Bagi Universitas:
  - a. Sebagai referensi yang dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, khususnya dalam melakukan perancangan karakter *game*.
  - b. Sebagai bahan evaluasi sistem edukasi dalam peminatan *Interaction Design (ID)*.