



### **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**

Indonesia memiliki beragam budaya, setiap daerah memiliki budaya atau adatnya masing-masing, dan memiliki makna atau arti yang berbeda. Menurut Mitchel dalam Rulita (2017), budaya merupakan seperangkat nilai-nilai inti, kepercayaan, standar, pengetahuan, moral hukum, dan perilaku yang disampaikan oleh individu atau masyarakat untuk menentukan bagaimana seseorang bertindak, berperasaan, dan memandang dirinya serta orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut TAP MPR No. 11 tahun 1998, kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila adalah perwujudan cipta, karya, dan karsa bangsa Indonesia, dan merupakan daya upaya manusia Indonesia untuk mengembangkan harkat, dan martabat sebagai bangsa, serta diarahkan untuk memberikan wawasan, dan makna pada pembangunan nasional dalam segenap bidang kehidupan bangsa. Dengan demikian pembangunan nasional merupakan pembangunan yang berbudaya.

Beberapa contoh budaya/adat tradisional Indonesia seperti tarian daerah, musik daerah, baju adat, topeng tradisional, dan lain-lain. Kebudayaan-kebudayaan tersebut pun memiliki banyak jenis, tergantung oleh daerah masing-masing. Contohnya seperti seni tari tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, salah satu contoh jenis seni tari tradisional adalah tari topeng seperti Reog Ponorogo, tari Barong, tari wayang dan tari topeng Cirebon.

Tari topeng Cirebon merupakan sebuah seni tari tradisional yang berasal dari daerah Cirebon, Jawa Barat. Tarian ini merupakan kesatuan dari dua konsep religi lama dengan agama Hindu, dan merupakan simbol kehadiran roh raja atau dewa yang menjelma dalam diri seorang raja (Saputra, 2014). Topeng Panji memiliki warna putih yang melambangkan kesucian manusia yang baru lahir. Seni tari topeng Panji merupakan tarian paradoks yang memiliki banyak koreografi yang kecil, lembut, dan diam di tempat sehingga kurang disukai oleh penonton. Pada jaman kerajaan Majapahit, tarian ini digunakan untuk menghadirkan kekuatan semesta yang paradoksal, yang digambarkan oleh sosok Panji (The Light Carrier, 2017).

Kebudayaan-kebudayaan di Indonesia sudah mulai hilang dan dilupakan, salah satu alasannya adalah karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan jaman, dan membosankan seperti tari topeng Cirebon. Salah satu cara untuk mengenalkan kesenian, dan budaya di Indonesia adalah dengan melalui media permainan digital seperti *video game* pada komputer atau *handphone*.

Perancangan UI/UX dan *level design* ini ditujukan untuk mengenalkan serta membantu melestarikan adat/budaya asli Indonesia kepada orang-orang, terutama laki-laki, dan perempuan dengan usia 12-15 tahun. *Video game* ini diharapkan dapat membantu warga negara Indonesia untuk semakin mengenal kebudayaan/adat istiadat yang ada selaku generasi penerus bangsa.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perancangan UI/UX untuk permainan digital “Panji”?

2. Bagaimana perancangan *level design* pada permainan digital “Panji”?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak menyimpang dari tujuan yang sudah direncanakan dari awal sehingga mempermudah penulis untuk mendapatkan informasi serta data yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Kriteria target Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

- a. Geografi:
  - i. Primer: Jakarta.
  - ii. Sekunder: Indonesia.
- b. Demografis:
  - i. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan.
  - ii. Usia: 12-15 tahun.
  - iii. Agama: Semua agama.
  - iv. Tingkat pendidikan: Pelajar (SD-SMP).
  - v. Tingkat ekonomi: Menengah ke atas.
- c. Psikografis:
  - i. Laki-laki dan perempuan usia 12-15 tahun yang gemar bermain.

ii. Laki-laki dan perempuan usia 12-15 tahun yang memiliki gawai atau *handphone*.

2. Keseluruhan perancangan ini lebih terfokus pada perancangan UI/UX dan *level design* pada permainan, terutama bagian interaktifitas pada sebuah permainan gawai/*handphone*.

3. Media yang akan dirancang merupakan permainan gawai atau *handphone*.

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

Merancang desain interaksi untuk permainan digital “Panji” yang berdasarkan pada UI, UX, dan *level design*.

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

1. Manfaat bagi penulis:

Menambah pengetahuan lebih dalam mengenai tari topeng Cirebon, juga bagaimana cara merancang suatu karya untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, dan untuk mendapatkan gelar S.Ds.

2. Manfaat bagi universitas:

Memberikan referensi kepada mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan UI/UX dan *level design* pada sebuah *game* digital untuk gawai atau *handphone*.

3. Manfaat bagi masyarakat:

Menambah pengetahuan mengenai tari topeng asal Cirebon melalui sebuah karya game digital untuk gawai atau *handphone*.