

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

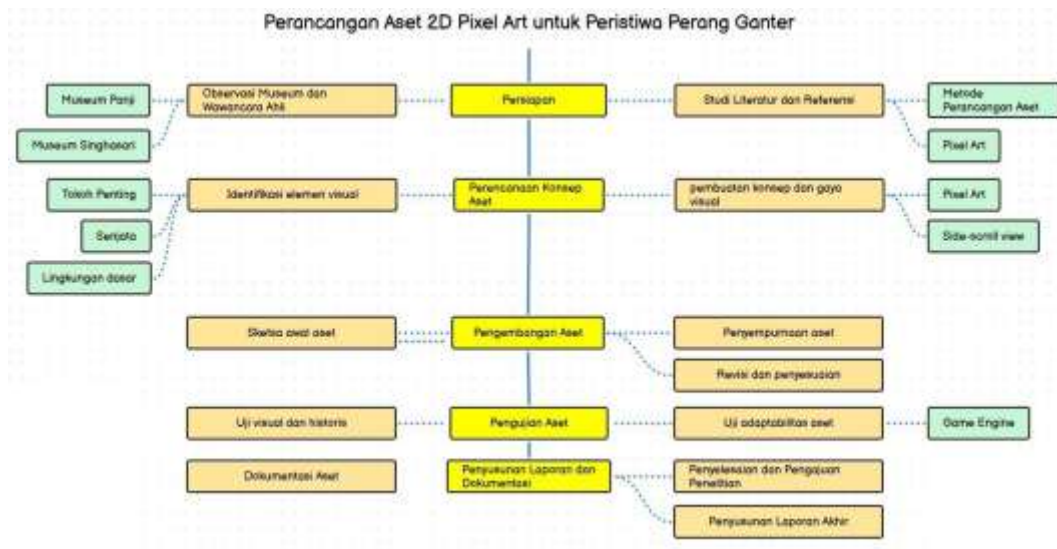
Indonesia kaya akan sejarah dan budayanya, banyak dari sejarah dan budaya tersebut yang dapat dijumpai di sekitar kita. Jawa Timur kaya akan sejarahnya tentang kerajaan-kerajaan besarnya, seperti kerajaan Kediri, kerajaan Majapahit, dan kerajaan Singosari. Namun banyak dari kita yang tidak mengetahui sejarah dari Kerajaan tersebut. Dalam sejarah tersebut ada satu peristiwa penting dari lahirnya Kerajaan Singasari, yaitu Perang Ganter.

Perang Ganter adalah peristiwa penting dalam sejarah Indonesia pada abad ke-13 Masehi, dimana Ken Arok melawan Raja Kertajaya dari Kediri dalam pertarungan tersebut (Susilo & Sarkowi, 2021). Perang tersebut berdasarkan tempat terjadinya pertempuran di daerah Ganter atau yang sekarang disebut Malang. Kisah Perang Ganter diakhiri dengan Ken Arok yang berhasil mengalahkan Kertajaya yang menyebabkan kekalahan pasukan Kediri dan berakhirnya Kerajaan Kediri, yang kemudian menjadi Raja yang memerintah Kerajaan Singasari (Yahya & Tauladani, 2025).

Sebuah museum di Kabupaten Malang yang berfokus pada sejarah Kerajaan Singosari berencana untuk mengembangkan media interaktif sebagai sarana edukasi sejarah, termasuk untuk memperkenalkan peristiwa penting seperti Perang Ganter. Namun, dalam proses perencanaannya, berdasarkan wawancara dengan pihak museum, pihak museum belum memiliki bahan visual pendukung yang memadai untuk merepresentasikan peristiwa tersebut secara kontekstual. Minimnya

aset visual digital menjadi kendala tersendiri dalam mengemas ulang informasi sejarah menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh generasi muda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Museum Panji dan Museum Singhasari, ditemukan bahwa penyampaian informasi sejarah mengenai Perang Ganter masih terbatas pada media statis seperti diorama dan penuturan lisan yang menjadi hambatan terutama generasi muda yang belum memiliki latar belakang sejarah. Museum Panji dan Museum Singosari menampilkan diorama Perang Ganter berdasarkan strategi perang Panji yang menjadi ciri khas peristiwa tersebut, namun belum tersedia bahan visual digital pendukung, meskipun memiliki rencana pengembangan digital di masa mendatang. Ketiadaan bahan visual digital menjadi hambatan dalam mengemas narasi sejarah secara menarik dan komunikatif, sehingga diperlukan perancangan aset visual digital yang representatif untuk mendukung pengembangan media edukatif interaktif berbasis sejarah lokal. Oleh karena itu, dibutuhkan rancangan aset visual yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media edukatif digital yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan penyampaian sejarah secara interaktif.

Aset dalam konteks pembuatan game merupakan komponen yang mencakup berbagai elemen visual yang diperlukan dalam proses pengembangan game. Perancangan aset ini menjadi salah satu tahapan penting, karena melalui aset tersebut, game diharapkan mampu menceritakan sejarah peristiwa Perang Ganter dengan menampilkan tokoh-tokoh penting yang terlibat. Aset 2D pixel yang dihasilkan dapat mencakup karakter utama dalam Perang Ganter, senjata tradisional, serta elemen lingkungan dasar seperti tanah, pohon, dan bebatuan.



Gambar 1. 1 (Roadmap Penelitian)

Perancangan aset ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan aset yang dapat digunakan dalam pengembangan game bertema sejarah, khususnya mengenai Perang Ganter. Aset 2D pixel art ini dirancang untuk menjawab kebutuhan media visual di museum sejarah, khususnya dalam memperkenalkan Perang Ganter secara lebih interaktif kepada pengunjung generasi muda. Aset ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi bagian dari media edukatif digital seperti video atau game sejarah oleh pihak museum atau mitra edukasinya. Dengan menghadirkan elemen-elemen visual seperti karakter, latar, dan objek khas, aset ini diharapkan dapat mempermudah proses pengembangan media digital edukatif yang sesuai dengan konteks sejarah lokal.

Pada saat ini museum berencana untuk renovasi yang dimana tahapan tersebut kedepannya akan menambahkan media digital. Harapannya dapat membantu media yang ada pada saat ini dan dapat mengembangkan media digital yang dirancang ini menjadi media yang interaktif. Namun pihak museum

mendapatkan kendala dimana bahan untuk pembuatan media digital interaktif ini masih belum ada, yang mana sebelumnya untuk media edukasi, pihak museum mendapatkan bahan pembuatannya dari pihak luar.

Pentingnya pengembangan aset ini terletak pada upaya menghadirkan representasi visual dari peristiwa Perang Ganter, termasuk karakter utama, senjata tradisional, serta elemen lingkungan seperti tanah dan vegetasi yang mencerminkan latar masa itu. Dengan aset yang sesuai dengan konteks sejarah, diharapkan dapat lebih mudah mewujudkan pengalaman edukatif yang lebih interaktif dan dapat menghidupkan kembali momen-momen penting dari peristiwa Perang Ganter.

Dalam perancangan aset ini, salah satu proses terpenting adalah pemilihan gaya seni yang tepat untuk permainan tersebut. Ada berbagai gaya seni yang berbeda untuk dipilih dan meskipun beberapa gaya seni lebih disukai daripada yang lain, preferensi selalu subjektif dan setiap style art memiliki daya tarik mereka sendiri. Pemilihan art style dalam pembuatan aset ini sendiri difokuskan pada tujuan dari penelitian ini yaitu untuk pembuatan aset yang mana nantinya aset tersebut dapat digunakan untuk game.

Pixel art dalam game bisa terlihat indah meskipun sederhana (Zufri & Ardani, 2023). Pixel art juga menjadi karakteristik yang semakin populer di kalangan industry game khususnya Indie Game dikarenakan aset pixel art memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan ukuran aset 2d lainnya yang memungkinkan aset pixel art untuk lebih mudah dipakai dalam pembuatan game. Pixel art juga memiliki daya tarik visual yang kuat, terutama bagi generasi yang tumbuh dengan game klasik yang mana estetika retro tersebut menciptakan rasa

nostalgia, membuatnya lebih menarik bagi audiens yang lebih tua dan masih relevan untuk generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang yang diuraikan penulis di atas terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang aset 2D pixel art yang merepresentasikan elemen visual dari peristiwa Perang Ganter, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam pengembangan media edukatif interaktif berbasis sejarah lokal?

1.3 Tujuan

Dalam pembuatan aset pixel art ini, tujuan yang ingin dicapai penulis adalah Merancang aset 2D pixel art yang menggambarkan elemen sejarah dari Perang Ganter yang dapat digunakan sebagai bahan visual dalam pengembangan media interaktif edukatif, seperti video atau game edukatif berbasis sejarah.

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan bagi penulis adalah mendapatkan informasi dan wawasan yang lebih dalam terkait Kerajaan Singosari khususnya pada peristiwa Perang Ganter. Diharapkan dari pembuatan aset ini, aset ini dapat menjadi jalan alternatif untuk pendekatan pengembangan video game dengan konten sejarah yang dapat menginspirasi industri game ataupun industry media lainnya.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
Perancangan Aset 2d pixel art untuk sejarah Perang Ganter. Perancangan aset berfokus pada pembuatan aset visual dan tidak berfokus pada pembuatan game, Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aset visual meliputi aset karakter beserta animasi sprites, tileset, ui hud, background yang menggunakan prespektif side scroller, dan mockup
- b. Karakter yang memiliki keterikatan dalam cerita Perang Ganter antara lain Ken Arok dan Raja Kertajaya
- c. Karakter NPC yang dibagi menjadi 2 jenis yaitu pasukan Tumapel dan Kediri
- d. Desain senjata dan atribut pada karakter yang disesuaikan dengan sejarah pada zaman tersebut
- e. Tileset dasar berupa tanah dan bebatuan untuk world building
- f. Gaya tampilan yang digunakan untuk pembuatan aset adalah side-scroller

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Museum Singhasari dan Museum Panji, sejauh ini penelitian berlangsung pada bulan September 2024 – Oktober 2024, dan masih berlanjut kedepannya.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

A. Perangkat Keras :

1. Handphone Realme 5s
2. Laptop dengan spesifikasi processor AMD Ryzen 5 5600H dengan Radeon Graphic 3.50GHz, RAM 16.0 GB (15.3 GB usable)
3. HUION Inspiroy H640P

B. Perangkat Lunak :

1. Software Aseprite

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif. Pertama, peneliti melakukan observasi terhadap berbagai sumber, termasuk jurnal dan artikel yang membahas tentang Perang Ganter dan konteks sejarah Kerajaan Singosari untuk memahami peristiwa tersebut secara mendalam.

Setelah mengumpulkan berbagai literatur, peneliti kemudian melakukan wawancara dengan ahli sejarah yang memiliki pengetahuan khusus mengenai Kerajaan Singosari ataupun Perang Ganter. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif yang lebih dalam tentang peristiwa, serta mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang dapat diilustrasikan dalam bentuk aset 2D pixel art.

1.6.4 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan (*Miles and Huberman 1994, n.d.*).

1. **Reduksi data**

dilakukan dengan menyaring dan memilah informasi dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang berkaitan dengan penyampaian sejarah Perang Gantar dan kebutuhan visualisasi media edukatif. Data yang tidak relevan dengan fokus perancangan aset visual dieliminasi untuk menyederhanakan proses analisis.

2. **Penyajian data**

dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel temuan, serta ringkasan visual seperti dokumentasi observasi, agar memudahkan dalam menemukan pola dan hubungan yang mendukung proses perancangan.

3. **Penarikan kesimpulan dan verifikasi**

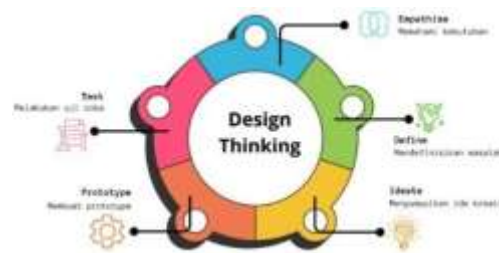
dilakukan dengan menelaah kembali data yang telah disajikan dan menarik makna dari data tersebut dalam konteks kebutuhan perancangan aset visual.

Proses ini dilakukan secara berulang untuk memastikan validitas temuan.

Pendekatan ini dipilih karena mampu mengorganisasi data kualitatif secara sistematis dan fleksibel dalam konteks desain visual berbasis sejarah. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diuraikan melalui deskripsi yang jelas dan sesuai.

1.6.5 **Prosedur**

Dalam proses desainnya, penulis menggunakan metode Design Thinking, yaitu cara kerja yang melibatkan banyak ide dari berbagai bidang untuk menemukan solusi yang tepat. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang terlihat dan terasa, tapi juga pada pengalaman pengguna. Design Thinking bertujuan untuk memahami masalah dan memberikan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan langkah-langkah sederhana untuk memahami, mencari ide, dan menerapkan solusi yang tepat (Yahya et al., 2024).



Gambar 1. 2 Proses Design Thinking

a) *Emphatize*

Empathize merupakan tahap di mana pengumpulan data untuk pemahaman mendalam tentang objek penelitian dikembangkan melalui pendekatan langsung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan keterlibatan langsung terhadap objek penelitian.

b) *Define*

Define merupakan tahap analisis dari semua informasi yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah

c) *Ideate*

Ideate adalah tahapan menentukan strategi kreatif dan visual sehingga menghasilkan ide-ide yang akan dijadikan solusi terhadap penyelesaian masalah tahapan sebelumnya

d) Prototype

Tahapan dimana perancangan karya dilakukan. Proses perancangan aset dari pembuatan sketsa karakter. Lalu, dilanjutkan dengan proses produksi perancangan aset 2D yang dilakukan di software grafis seperti Aseprite, Photoshop, atau lainnya.

e) Test

Tahapan ini dilakukan setelah tahap prototype selesai. Tahapan test merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi dari permasalahan di tahap tahap sebelumnya

1.7 Sistematika Penulisan

C. **BAB I** : Pendahuluan

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah yang terjadi, tujuan dan manfaat dari penelitian, dan juga metode yang digunakan dalam penelitian.

D. **BAB II** : Tinjauan Pustaka

Pada BAB II berisi analisa literatur mengenai jurnal dan artikel terdahulu yang serupa dengan penelitian penulis. Serta membahas tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan penelitian penulis.

E. **BAB III** : Analisis masalah dan Perancangan

Pada BAB III membahas tentang Analisis Masalah beserta Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

F. **BAB IV** : Pembahasan

Pada BAB IV membahas gambaran umum objek penelitian dan implementasi media utama dan media pendukung, kemudian uji coba pada media yang telah dibuat.

G. **BAB V** : Penutup

Pada BAB V membahas kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan.