

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali Warisan budaya yang menjadi sebuah harta intelektual bangsa yang diciptakan dari nenek moyang kita dalam menjalani kehidupan dimasa lampau. Budaya merupakan perlambangan dari suatu bangsa. Cara pandang tersebutlah yang mempengaruhi generasi selanjutnya yang kelak menentukan kemana arah suatu bangsa tersebut melangkah. Berbagai macam warisan budaya yang ada di Indonesia membuat negeri ini kaya akan keberagaman hasil seni salah satunya adalah keris jawa

Keris jawa merupakan sebuah benda warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai seni tinggi dan memiliki banyak sekali nilai-nilai estetik, mulai dari segi arti ceremonial serta teknologi metalurgi unggul, di samping benda antik yang sangat berharga. Keris adalah karya agung warisan budaya Indonesia yang sangat dihargai dan mampu memukau masyarakat dunia.

Keris diakui sebagai *World Heritage* dan memperoleh penghargaan *Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage of Humanity* dari UNSECO, yang merupakan bukti pengakuan dunia akan keris sebagai karya agung warisan Indonesia. UNESCO memandang bahwa keris memiliki nilai yang luar biasa sebagai karya agung ciptaan manusia. Selain berakar dari tradisi budaya dan sejarah masyarakat Indonesia, keris juga masih berperan sebagai jati diri bangsa, sumber inspirasi budana dan masih berperan sosial di masyarakat (Harianto,2006).

Keris adalah hasil karya nenek moyang bangsa Indonesia dalam khazanah budaya tradisional. Pembuatan karya ini menggunakan Teknik tempa yang memiliki tingkat kerumitan cukup tinggi. Kerumitannya terletak pada seni tempa pamor yang indah, yang dulu tidak terjangkau oleh penalaran orang awam. Maka dari itu lah pada jaman dulu banyak orang mempercayai bahwa keris berpamor ini dibuat dengan campur tangan makhluk gaib, dewa, maupun, kekuatan supernatural

lainya. Karena itulah dapat dipahami bahwa kenapa masyarakat Indonesia dizaman itu banyak yang mengkeramatkan keris dengan segala akibat sampingnya. Bahkan di zaman abad 21 ini masih ada berbagai tradisi yang berkaitan dengan pengeramatkan keris seperti memberi sesaji, kemenyan, dupa, hio, bunga-bunga atau wewangian.



Gambar 1. 1 Foto pembuatan Keris

<https://www.kompasiana.com/dewisundari/592ccc11ff22bd06065114eb/mau-tahu-bagaimana-cara-membuat-keris>

Pada awalnya keris dibuat sebagai senjata tikam, namun lambat laun dengan perkembangan zaman keris yang dulunya menjadi sebuah senjata tikam kini beralih menjadi sebuah benda yang memiliki nilai seni, pengungkapan falsafah, maupun pengenjawatanan symbol dan harapan. Lebih dari itu keris menjadi sebuah pusaka bagi sebagian masyarakat Indonesia terutama dari daerah Yogyakarta. Anggapan ini berakar pada tata nilai Dinamisme, Animism, Hindu, Budha, dan Cina. Bahkan nilai-nilai Islam pun harus diperhitungkan dalam memahami dunia perkerisan, sehingga hal tersebut dapat menjadi nilai dan arti keris yang sebenarnya.

Menurut Harsrinuksmo, sebuah benda dapat digolongkan sebagai keris bila benda tersebut memenuhi 4 kriteria yang menjadi sebuah pembeda dengan senjata tradisional yang lain. Di Jawa keris juga disebut sebagai *Tosan Aji* atau *Wesi Aji*, artinya besi yang bernilai atau dimuliakan. Senjata *Tosan Aji* lain adalah tombak, pedang, *wedhung*, *kudhi*, *badik* Sulawesi, *tumbuk lado* Sumatra Barat, *rencong* Aceh, *patrem*, dan *cundrik*. Dalam perjalanan waktu, keris menjadi *tosan aji* yang paling utama dalam seni tempa senjata, tidak saja di Jawa tetapi juga di daerah Indonesia lain

Banyak kita jumpai berbagai referensi atau literatur berupa buku atau newsletter yang memberikan informasi tentang keris. Namun, seiring perkembangan teknologi informasi referensi semacam itu tidak cukup untuk menjangkau semua kalangan, terlebih kalangan yang menyukai nilai-nilai kebaruan, praktis dan dinamis. Padahal sebagai peninggalan pusaka yang bernilai tinggi, hendaknya terus di jaga dan dilestarikan. Lebih lanjut perkembangan dunia saat ini membuat masyarakat semakin tidak mengenal keris, bahkan menurut Wibawa budaya pembuatan tosan aji mengalami kemunduran bahkan hampir terhenti dan nyaris terlupakan. Orang melihat keris hanya sebagai senjata penuh mistik, hal ini kemudian mengurangi nilai dan arti keris yang sebenarnya.

Dalam usaha melestarikan budaya dan sejarah, pemerintah juga telah membuat berbagai buku dan teks pelajaran. Namun sayangnya media yang digunakan oleh pemerintah tidak interaktif dan cenderung membosankan. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan perkembangan teknologi dan komunikasi pada jaman sekarang yang semakin interaktif dan komunikatif. Cara yang efektif dan sedang populer dalam memaparkan atau menjelaskan suatu permasalahan adalah dengan media game. Game memberikan sebuah pemecahan masalah yang menarik dan interaktif. Pemain akan diajak untuk berpetualang memasuki sebuah dunia dimana objek hasil penelitian sang pembuat game berada.

Penikmat game kini sangat luas, dan berasal dari berbagai golongan masyarakat. Game tidak dapat tercipta dengan sendirinya, ia membutuhkan sebuah konsep dasar sebagai pembentuk visualisasi tahap awal yang disebut dengan *concept art*. Di dalam *concept art* inilah tempat desainer menuangkan segala hasil penelitian kedalam suatu bentuk visual yang menarik. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan buku konsep art sebagai solusi agar menambah minat anak remaja serta menjadi lebih mengenal tentang budaya pembuatan keris.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang ilustrasi *Concept art game* Upakara Pendamelan Tosan Aji yang menarik dan edukatif sebagai cara untuk memberikan edukasi pengenalan pembuatan keris untuk remaja di Yogyakarta?

## **C. Batasan Masalah Perancangan**

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada perancang konsep cerita dan juga pembuatan kenampakan visual dalam game, seperti karakter player, busana karakter, alat membuat keris, bahan-bahan membuat keris, *environment*, bangunan, dan visualisasi hasil jadi keris.
2. Merancang *concept art game* yang bertemakan budaya Jawa dengan batasan budaya Yogyakarta yang menjadi focus utamanya, karena akan memudahkan dalam proses pencarian data serta dapat memfokuskan dalam perancangan model keris yang akan visualisasikan.
3. Karena dalam pembuatan video game melibatkan berbagai bidang keahlian yang mana penulis tidak bisa menguasai semua keahlian tersebut, maka perancangan yang dilakukan hanya sebatas pada tahapan pra produksi saja yang mana hanya perancangan berupa ilustrasi dua dimensi, yang berfokus pada konsep cerita dan desain karakter, desain keris, tempat dan panduan pengembangan game edukasi budaya keris.

## **D. Tujuan Perancangan**

1. Merancang buku ilustrasi *Concept art game* yang dibuat dengan visualisasi yang menarik dan edukatif sebagai cara untuk melestarikan kembali budaya *tosan aji* kepada anak remaja di Yogyakarta.
2. Bagaimana merancang ilustrasi keris yang sesuai dengan gaya khas keris Yogyakarta untuk memperkenalkan budaya perkerisan Yogyakarta kepada remaja di Yogyakarta.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi STSRD VISI**

- Menambah variasi judul skripsi yang ada
- Menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa yang ingin mengangkat tema yang sama

### **2. Bagi Bidang Keilmuan DKV**

Memberikan wawasan dalam mengembangkan keilmuan DKV kedalam sebuah hasil rancangan berupa *Concept art game* dengan mengadaptasi budaya lokal di indoneisa.

### **3. Bagi Masyarakat**

- Bisa menjadi sebuah informasi kepada masyarakat dalam pembuatan keris dengan pembawaan yang menarik.
- Menambah wawasan kepada masyarakat untuk lebih mengenal lagi kesenian *tosan aji*.
- Dapat membantu anak remaja untuk kembali mengenal budaya *tosan aji*.

F. Skema Kerangka Perancangan

