

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Samosir yang terletak di Sumatera Utara yang memiliki wilayah sebagian besar dikelilingi Danau Toba yang dikenal sebagai daerah yang pemukiman penduduknya yaitu suku Batak Toba. Beberapa objek wisata telah dikenal luas hingga mancanegara seperti Panorama yang indah dan sejumlah objek wisata yang unik, baik wisata alam maupun budaya. Provinsi Sumatera Utara sendiri gencar mempermosikan Danau Toba yang terlihat dalam acara *Timeless Indonesia Festival (TIF) 2014*. Hal ini seharusnya menjadi perhatian yang penting bagi masyarakat Batak Toba untuk menjaga nilai-nilai budaya yang telah diwariskan nenek moyang sebagai identitas masyarakat Batak Toba.

Masyarakat Batak Toba terdapat memiliki yang unik dalam seni patung yang dikenal dengan nama *Si Galegale*. Pada Saat ini *Si Galegale* menjadi objek wisatawan mancanegara. Nurelide (2012: 4) di dalam bukunya *Merentas Budaya Masyarakat Batak Toba Dalam Cerita Si Galegale* juga mengungkapkan bahwa dengan tradisi dan adat istiadat masyarakat Batak Toba dapat dipandang sebagai aset budaya penting dan berharga yang layak untuk dikaji dan dilestarikan. Wisatawan yang mengunjungi objek wisata Danau Toba mengetahui tentang patung *Si Galegale* namun di samping berfungsi sebagai alat penghibur. Pada masa lampau *Si Galegale* muncul dalam acara penguburan di mana ia berfungsi sebagai anak laki-laki, yang di mana orang yang dikuburkan itu yang tidak memiliki anak laki-laki dalam hidupnya. Pada masyarakat Batak Toba orang mati tanpa meninggalkan anak cucu dianggap mati tidak sempurna, biasanya pada upacara kematian tersebut dibuat suatu acara yaitu *tortor* (tari) *Si Galegale*. (Nurelide, 2012:1).

Saat ini budaya lokal *Si Galegale* sulit mencari sumber informasi secara jelas dan terpercaya baik dari asal usul *Si Galegale* dan nilai yang terkandung. Akibatnya generasi muda tidak mengetahui tentang *Si Galegale*. Hal ini seharusnya menjadi tanggung jawab kepada generasi-generasi muda masyarakat

Batak Toba yang harus menjaga dan melestarikan budaya yang telah diwariskan oleh leluhur.

Maria R Tampubolon (Ketua Panitia Samosir Art Festival 2011) menyampaikan opininya pada tanggal 20 Desember 2011 (dalam koran Sumut Pos 24 Desember 2011), bahwa :

“Nilai-nilai luhur yang telah diwariskan oleh nenek moyang orang Batak merupakan warisan yang sangat bernilai. Karena di dalamnya diajarkan tentang hidup dan berkehidupan yang baik. Olehnya, kami merasa berkepentingan menggelar acara semacam ini, karena generasi muda Batak harus terus diajak melestarikan budaya dan nilai luhur nenek moyangnya.”

Generasi muda umumnya tidak paham tentang peristiwa maupun nilai-nilai yang terkandung dalam *Si Galegale*. Seharusnya generasi muda Batak Toba sadar betapa pentingnya melestarikan nilai-nilai leluhur yang telah diwariskan nenek moyang karena merupakan warisan yang sangat bernilai, di dalamnya diajarkan tentang Kesenian, Bahasa, Sistem Pengetahuan, Organisasi Sosial, Sistem Perlitan Hidup & Teknologi. Kondisi yang terjadi pada saat ini karena berkembangnya teknologi justru membuat generasi muda tidak dapat lepas dari kemajuan teknologi itu sendiri seharusnya teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam sambutan Menteri Kominfo pada siaran Pers tentang (Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet) Pada hari selasa 18 Februari 2014 15:53 Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 mengatakan bahwa :

“Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju.”

Kondisi yang terjadi pada saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dari fenomena-fenomena yang telah dijabarkan di paragraph sebelumnya, penulis melihat adanya peluang terhadap media baru yang mengikuti perkembangan zaman sekaligus dapat menyampaikan informasi tentang nilai-nilai pada budaya Batak Toba. Pada Pemilihan media yang penulis gunakan untuk menyampaikan informasi tersebut adalah *Game*. Pemilihan media *game* sebab karena pada saat ini media yang telah ada yaitu *website*, buku kisah *Si Galegale* bahkan musik dan tarian sering di putar di Pulau Samosir belum mampu

menyampaikan nilai-nilai budaya dalam cerita *Si Galegale* dengan jelas. Dengan adanya media *game* yang dipilih ini nantinya diharapkan mampu menyampaikan tentang nilai-nilai budaya batak Toba dalam cerita *Si Galegale*. Selain itu *game* juga mempunyai manfaat yaitu beberapa hal yang dipengaruhi saat bermain *game* perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan neurologi, perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan perkembangan peran (Samuel, 2010: 56-57).

Game adventure adalah salah satu *genre game adventure*, *genre* tersebut merupakan *genre favorite* sebanyak 26 persen (Agate Studio Februari 2012) *game adventure* sendiri adalah *game* yang bergantung pada cerita dan teka teki yang dilakukan untuk menghibur pemain (feil march 2005:192). *Game adventure* merupakan permainan yang biasanya menerima perintah ataupun kalimat sederhana untuk memainkan *game* tersebut. Dalam *game* sendiri terdapat bagian-bagian sangat penting dalam perancangan disini penulis berfokus pada *game level design* yaitu mengatur tentang bagaimana *game balance*, *flow control*, *Building level* dan bagian dari *game level*.

Melihat fenomena tersebut maka diperlukan sebuah perancangan *Level Game Adventure* Horas Gale Dengan Mengangkat Nilai-Nilai Budaya Batak Toba. Dengan khalayak sasaran anak-anak usia 9-11 tahun di Kota Medan yang mempunyai status sosial kalangan menengah ke atas yang sudah memiliki *handphone (smartphone)*. Pada perancangan ini perancang berada pada posisi *level design* waktu tantangan, ketangkasan, ketahanan tantangan, tingkat kesulitan dan tema setiap levelnya dan serta memasukkan visualisasi yaitu karakter, *background*, *item*, *menu* yang khas dari suku Batak Toba. Pelaksanaan Tugas Akhir ini dilakukan di daerah Kabupaten Samosir. Wilayahnya dikelilingi Danau Toba dan sekaligus morfologisnya berada di daerah yang dikelilingi Bukit Barisan yang membujur dibagian tengah Provinsi Sumatra Utara. Perancangan *game* ini dilakukan mulai dari awal tahun 2013 hingga Januari 2015 yang sengaja dirancang sebagai Data Tugas akhir yang diharapkan dapat selesai dengan waktu yang diharapkan yaitu pada Juli 2015.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mengetahui sejarah *Si Galegale* pada masyarakat Batak.
2. Perlunya pemahaman tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *Si Galegale* kepada generasi muda khususnya anak-anak
3. Perlunya media yang mampu menyampaikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita *Si Galegale*

1.2.2. Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagaimana menyampaikan nilai-nilai budaya Batak Toba dalam cerita *Si Galegale* ke dalam *level game adventure* *Horas Gale*?
2. Bagaimana merancang visualisasi *game adventure* yang terdiri dari *game balance, flow control* serta karakter dan *background* ke dalam *level game*?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam hal ini Penulisan Tugas Akhir pembahasan dilakukan secara terarah dan nantinya akan mencapai tujuan, Ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Apa
Perancangan *level game "Horas Gale"* ingin menyampaikan nilai-nilai Batak Toba yang terkandung dalam cerita *Si galegale*. Dengan khalayak sasaran anak-anak usia 9-11 tahun di Kota Medan yang mempunyai status sosial kalangan menengah ke atas yang sudah memiliki *handphone (smartphone)*.
2. Bagian mana
Pada perancangan ini perancang berada pada posisi *level design* waktu tantangan, ketangkasan, ketahanan tantangan, tingkat kesulitan dan tema setiap *level* dan serta memasukkan visualisasi yaitu karakter, *background*,

item, menu yang khas dari suku Batak Toba itu sendiri target yang sesuai dengan target *audience*.

3. Siapa

Khalayak sasaran dari perancangan *game* “*Horas Gale*” adalah anak usia 9-11 tahun yang mempunyai psikografis yang akan dijelaskan pada bab selanjutnya. Khalayak sasaran dilakukan pada usia dini karena memperkenalkan budaya sambil memainkan *game* itu mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengingat sampai dewasa tentang kebudayaan yang pernah ia pelajari dari *game* tersebut.

4. Di mana

Proyek pelaksanaan Tugas Akhir ini dilakukan di daerah Kabupaten Samosir. Wilayahnya dikelilingi Danau Toba dan sekaligus berada di daerah yang dikelilingi Bukit Barisan yang membujur dibagian tengah Provinsi Sumatra Utara.

5. Kapan

Pelaksanaan pengumpulan data Tugas akhir ini telah dilakukan mulai dari awal tahun 2013 hingga Januari 2015 yang sengaja dirancang sebagai Data Tugas akhir yang diharapkan dapat selesai dengan waktu yang diharapkan yaitu pada Juli 2015.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menyampaikan nilai-nilai budaya Batak Toba dalam cerita *Si Galegale* ke dalam *level game adventure* *Horas Gale*.
2. Dapat mengvisualkan *game adventure* mulai dari *game balance*, *flow control* serta karakter dan *background* ke dalam *level game*.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan proyek Tugas Akhir ini antara lain sebagai berikut :

1. Dapat memperkenalkan sejarah kebudayaan *Si Galegale* yang berada di Pulau Samosir Sumatera Utara.
2. Dapat menyampaikan nilai-nilai budaya Batak Toba dalam cerita *Si Galegale* ke dalam *level game* kepada anak-anak.
3. Mampu menjaga nilai-nilai leluhur masyarakat Batak Toba dalam cerita *Si Galegale* kedalam media baru yaitu *game*.

1.6. Metode Pengumpulan Data dan Perancangan

Pengumpulan data dan perancangan dilakukan oleh penulis untuk memperoleh informasi data dalam perancangan, dengan demikian dalam proyek Tugas akhir dilakukan tahap sebagai berikut:

1.6.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan pertama kali di daerah Pulau Samosir Sumatera Utara. Observasi yang dilakukan lebih mengarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencari fenomena yang terjadi sekaligus mencatat fenomena yang terjadi. Dalam pendekatan etnografi observasi dilakukan dengan alur penelitian maju bertahap

b. Wawancara

Dalam wawancara langkah pertama dalam etnografi yaitu menetapkan informan. Dalam mewawancarai informan penulis melakukan keterlibatan langsung dan mempunyai waktu yang cukup dan suasana budaya yang akan di teliti tidak kenal dengan budaya tersebut. Langkah kedua yaitu mewawancarai informan yaitu informan berhak tau tujuan yang akan perancang lakukan, selanjutnya melakukan percakapan persahabatan kepada informan agar tidak ada rasa sungkan. Langkah ketiga adalah membuat catatan etnografis yaitu berupa laporan secara ringkas dan analisis interpretasi. Langkah keempat yaitu mengajukan pertanyaan deskriptif berupa pertanyaan pengalaman, bahasa asli dari

kebudayaan tersebut. Langkah kelima adalah analisis wawancara, seperti simbol dan sistem makna, selanjutnya yang ke enam adalah analisis domain antara beberapa hubungan dan melakukan pertanyaan-pertanyaan struktural. Setelah semua dalam observasi telah dilakukan maka etnografer menemukan tema-tema budaya yang akan dituangkan kedalam *game*.

Selanjutnya dalam perancangan *game* “*Horas Gale*” wawancara dilakukan kepada narasumber tentang *game adventure* yang akan dirancang sesuai dengan target *audience*. Setelah informan memberikan informasi media penyimpanan informasi tersebut berbentuk rekaman dan catatan kecil sehingga perancang dapat menganalisis tentang *game adventure*.

c. Pustaka

Sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui perpustakaan atau penyimpanan hasil penelitian dilakukan untuk memperkuat data yang telah dilakukan di lapangan. Agar perancang nantinya mempunyai bukti yang akurat dan sah kebenarannya. Buku yang digunakan untuk memperdalam budaya adalah “Jejak Peninggalan Tradisi Megalitik di Kabupaten Samosir” dan “*Meretas Budaya Masyarakat Batak Toba dalam cerita Sigalegale*” Nurelide Munthe, S.S., M.Hum, 2012, Penerbit Mitra.

1.6.2. Analisis Data

Setelah melakukan hal diatas pengumpulan data menggunakan metode etnografi. Selanjutnya perancang mendeskripsikan kebudayaan Batak Toba dan mencari tema besar, setelah keduanya didapatkan selanjutnya perancang membuat beberapa *alternative* pemecahan masalah. Yaitu perancang ingin menyampaikan budaya tersebut dalam sebuah media *game* yang berupa *game adventure*. Dalam perancangan tersebut perancang menggunakan adaptasi untuk memilih dan menyaring apa-apa saja yang ingin dimasukkan ke dalam media *game* yang akan dirancang oleh perancang dan dikembangkan dengan konsep kreatif.

1.6.3. Sistematika Perancangan

a. Konsep Ide Awal

Konsep ide awal yaitu perancangan tentang proses pembuatan *game adventure*. Media *game* dipilih oleh perancang karena menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan dari yang di dengar 30% sedangkan yang dilihat didengar dan dilakukan mampu hingga 80%. Selanjutnya yaitu konsep Pesan yaitu konsep dimana pesan yang ingin disampaikan dalam *game adventure* Horas Gale, konsep kreatif yaitu ide pembuatan dalam *game* yang akan dikembangkan melalui konsep kreatif, konsep media yaitu media yang digunakan untuk menyebarluaskan atau memperkenalkan *game* Horas Gale, terakhir yaitu konsep visual.

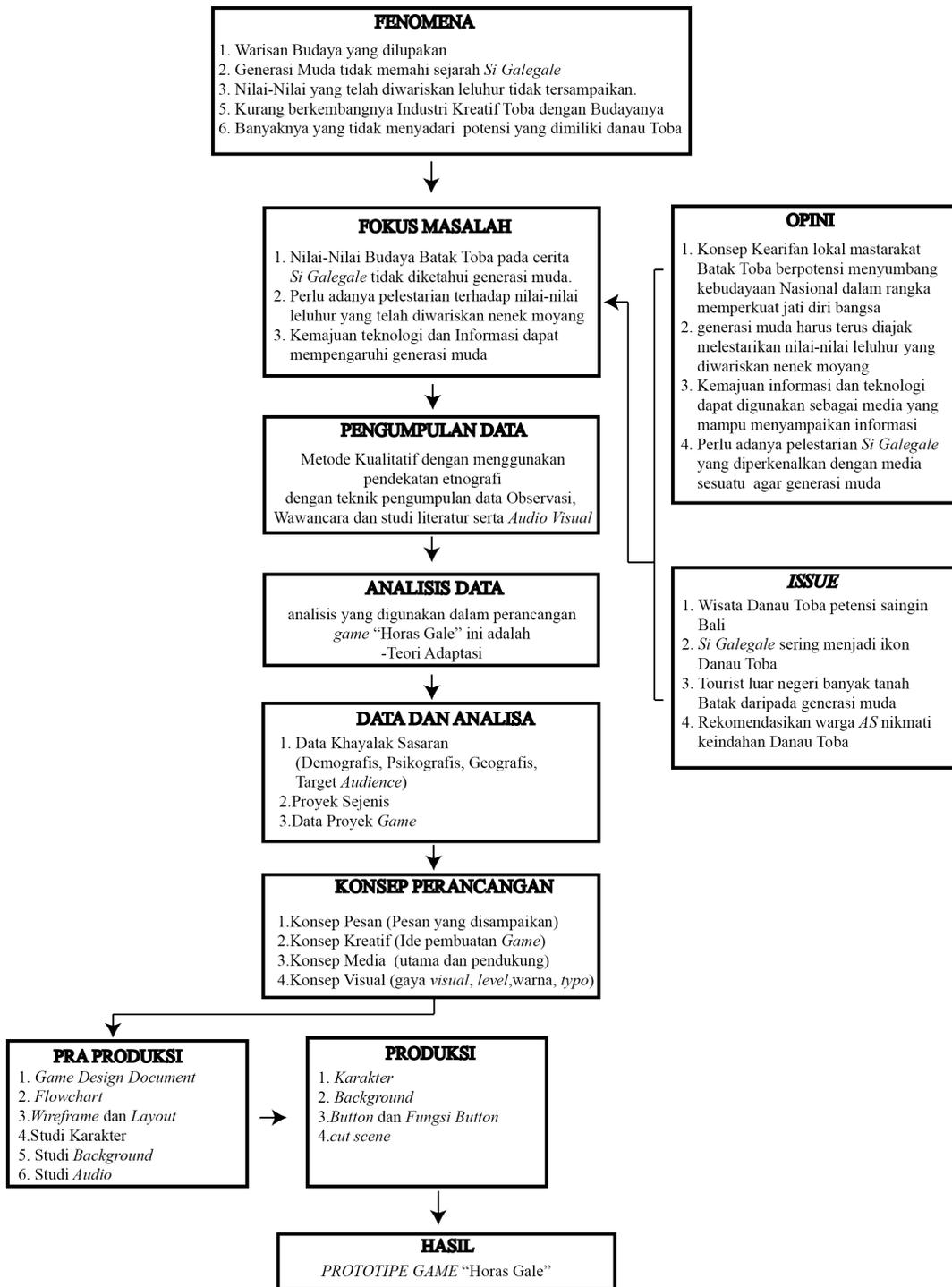
b. Pra-Produksi

Dalam tahap Pra produksi yaitu perancangan *game design document* dan *level design document*.

c. Produksi

Tahap dimana *game* siap untuk di produksi dengan membuat *prototipe* .

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Pembabakan

Dalam perancangan *game* Horas Gale ini terdiri dari beberapa bab struktur penulisan dalam proposal Tugas Akhir yaitu :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab I akan membahas tentang latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari tiga poin yaitu identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, pengumpulan data analisis yang terdiri dari metode penelitian yang digunakan, kerangka perancangan dan pembabakan penulisan

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang yang khususnya berkaitan dengan perancangan *Game* tersebut.

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

Membahas mengenai Data dan Analisis masalah, Data yaitu Data Intitusi pemberi proyek, Data Produk, Data Khayalak sasaran: Demografis, Psikografis, Pelaku Konsumen, Data proyek sejenis yang pernah dilakuka sebelumnya, Data hasil Observasi, wawancara, kuesioner dan Analisis.

BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep pesan (Ide besar), konsep kreatif (Pendekatan), Konsep Media (Media apa saja yang digunakan), Perencanaan Media, biaya Media, Konsep Visual (jenis-jenis huruf, bentuk, *font*, warna, gaya visual). Selanjutnya membahas tentang hasil perancangan baik dalam pra produksi dan produksi

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran tentang perancangan serta kelengkapan : Daftar Pustaka, Lampiran