

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sangat kaya akan berbagai macam suku dan budaya, dengan segala kisah legenda dan mitos dari setiap masing-masing daerahnya. Sayangnya pada zaman sekarang budaya lokal justru kurang diminati oleh para generasi muda, padahal banyak kisah dan filosofi yang dapat diangkat kembali dengan memberikan dampak positif tentang perjuangan, sifat teladan & pengetahuan kepada generasi muda. Seperti salah satu contohnya pada karya Adhicipta R. Wirawan yang berjudul *Garuda Riders*, dimana isi dari novel tersebut mengangkat budaya lokal yaitu dunia Wayang melalui kisah Ramayana versi Jawa kuno dengan pembawaan yang cocok untuk generasi muda dari segi bahasa hingga pembawaan cerita.

Dari segi penggunaan bahasa novel ini mudah untuk dimengerti oleh masyarakat umum karena penggunaan bahasa yang tidak terlalu formal dan biasa digunakan dalam bahasa keseharian. Ada juga beberapa istilah dalam novel yang menggunakan bahasa Kawi atau bahasa Jawa Kuno, jadi bisa sekaligus memberikan edukasi bagi orang yang tidak mengetahui bahasa tersebut.

Dari segi cerita pun dapat mencerminkan apa yang dirasakan oleh para generasi muda terhadap kehidupan, dari mulai masalah hingga harapan yang mereka miliki, seperti contoh ketika tokoh utama dalam novel dilarang oleh ayahnya untuk melakukan suatu hal, sempat dianggap remeh oleh teman-temannya sampai pada titik ia dapat membuktikan bahwa ia mampu untuk mencapai apa yang diinginkannya melalui kerja keras. Jadi pesan yang dibawakan oleh novel berisi kisah dan filosofi dalam budaya lokal dapat tersampaikan dengan baik, karena pembaca dapat lebih merasakan apa yang dirasakan oleh karakter dalam novel.

Seperti yang ditulis pada sampul belakang novel, Adhicipta R. Wirawan menulis buku ini bertujuan untuk menggugah para pembacanya dari generasi

muda untuk kembali mencintai budaya lokal. Novel ini mengajak pembaca untuk berpikir tentang harga dan nilai sebuah cita-cita, dimana dia menampilkan sebuah kisah tentang impian yang seakan-akan tampil sebagai cita-cita namun bisa dicapai jika berusaha keras.

Penulis dari novel ini juga memiliki visi yang sama dengan Perancang, yaitu untuk menggugah para pembaca atau target audiens dari generasi muda agar tertarik pada budaya lokal. Sangat disayangkan jika dari banyaknya kisah dan filosofi yang dapat diangkat tersebut tidak dikembangkan lagi kedalam media yang lebih memikat para generasi muda. Maka dari itu Perancang akan mengadaptasi novel kedalam sebuah *Video Game* sebagai media yang lebih Interaktif dalam penyampaian pesan.

Video Game sebagai salah satu media interaktif yang *fun* dalam pembawaan pesannya, menjadi cara yang efektif dalam membangkitkan dan memperkenalkan suatu budaya. Seperti contoh yang telah dilakukan oleh studio game Acquire dan Spike asal Jepang dengan gamenya yang berjudul *Way of the Samurai* dalam memperkenalkan dunia samurai dengan latar abad ke-19 pada era Meiji di Jepang melalui *Video Game* bergenre *Action-Adventure*. *Video Game* ini mengandalkan cerita yang interaktif dengan membebaskan pemain dalam mengatur ceritanya sendiri dan sistem *gameplay combat* yang mendetail. Membuat siapa pun yang memainkannya akan tertarik untuk mengikuti cerita dalam *Video Game* yang secara tidak langsung akan menyarap semua pesan budaya yang disampaikan oleh *Video Game* tersebut.

Dari fenomena diatas, Perancang akan fokus pada bagian *Environment* dalam *Video Game*, dengan maksud ingin menanamkan kesan kedalam benak setiap generasi muda bahwa alam dan bangunan khas Indonesia tidak kalah menarik dengan alam dan bangunan luar negri. Selain itu juga ingin menanamkan kesan bahwa suatu hal yang berlatar nuansa ke-Indonesiaan bisa menjadi sesuatu yang *trending* dan *fun* untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam. Melalui *Video Game* pesan yang ingin sampaikan akan diterima lebih mudah karena media ini lebih interaktif dan banyak disukai oleh generasi muda. Menurut Arief Widhiyasa CEO Agate Studio, prinsip dari Game itu sendiri

adalah *learning by doing and having fun while doing it* membuat pesan moral yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk ditangkap karena terkesan lebih santai dan tidak kaku, juga lebih universal jika ingin dijadikan media untuk diplomasi budaya dengan target audiens yang lebih luas lagi yaitu Internasional.

Environment dalam *Video Game* membawa pemain kedalam *World Game* itu sendiri, yang wajib memberikan rasa saling berhubungan antara apa yang dirasakan oleh karakter dalam *World Game* dengan apa yang dirasakan oleh pemain. Seperti atmosfir terik matahari di pantai maupun teduhnya hutan hujan tropis yang dirasakan oleh karakter harus tergambarkan secara visual dalam *Environment*. Jadi, penting bagi Perancang untuk merancang dan membuat sebuah *Environment* yang memiliki ciri khas, agar pemain yang memainkan *Video Game* tersebut dapat terjun dan terbawa oleh suasana yang dihadirkan oleh *Environment* dalam *Video Game*.

Maka dari itu agar *Environment* dalam *Video Game* yang dihasilkan dapat diterima oleh target audiens yang dituju, bernuansa ke-Indonesiaan dan memenuhi standar industri game secara professional, Perancang akan mengambil referensi *Environment* dari beberapa *Video Game* yang pernah dan sedang *trending* dikalangan generasi muda zaman sekarang. Beberapa *Video Game* tersebut adalah *The Legend Of Zelda: Breath of The Wild*, *The Witcher 3: Wild Hunt* dan yang terakhir *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Untuk menampilkan nuansa ke-Indonesiaan Perancang menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara dan kuisisioner. Lalu dilakukan analisis data dengan metode kualitatif dari data yang telah terkumpul, dengan dikembangkan dan dievaluasi kembali bagian mana saja yang akan diambil berdasarkan landasan teori yang sudah ditentukan. Setelah itu ditarik kesimpulan dari hasil analisis data *final*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas ditemukan beberapa identifikasi masalah, sebagai berikut:

- Belum ada adaptasi *Environment* dari novel *Garuda Riders* dalam medium *Video Game* dengan genre *Action-Adventure*.
- Kurangnya *Video Game* dengan *Environment* bertemakan fantasi yang cukup mewakili nuansa ke-Indonesiaan.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Environment yang akan dibuat bernuansa ke-Indonesiaan dari segi alam dan bangunannya dengan peng gayaan realis, dan juga bertemakan fantasi dengan alur *open world* jadi pemain bebas untuk pergi kemana saja.

1.3.2 Siapa

Peng gayaan dan pembawaan *Environment* dalam *Video Game* ditargetkan untuk *Core Gamer* usia remaja sebagai target audiens utama, namun tidak menutup kemungkinan juga untuk dapat dimainkan oleh semua umur dan semua kalangan.

1.3.3 Bagian Mana

Perancang bertanggung jawab pada bagian *Environment* yang bertugas menampilkan *World Game* dalam bentuk 3D dengan *immersion* yang khas dengan nuansa ke-Indonesiaan dari segi alam dan bangunannya.

1.3.4 Dimana

Perancangan *Environment* mengambil referensi dari salah satu tempat yang ada dalam novel yaitu Republik Ayodhya, sebuah pulau tempat tinggal karakter utama yang memiliki banyak cerita dan sejarah didalamnya. Alam dan bangunan dari pulau tersebut mengambil

referensi dari keragaman alam dan bangunan di Indonesia secara keseluruhan.

1.3.5 Kapan

Environment dalam *Video Game* berlatar waktu Anakronik, karena latar dan settingnya sendiri tidak dalam dunia nyata atau bisa dikatakan berlatar waktu pada *alternate universe* lain. Dengan mengambil referensi dari era Ramayana versi Jawa Kuno dengan campuran kisah legenda dan mitos Indonesia menghasilkan sesuatu yang tidak pernah terjadi sebelumnya dalam sejarah dunia secara umum.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana mengadaptasi sebuah *Environment* dari novel *Garuda Riders* untuk dapat digunakan pada medium *Video Game* dengan genre *Action-Adventure* kedalam *Video Game* berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages*?
- Bagaimana merancang sebuah *Environment* yang bertema fantasi untuk digunakan kedalam *Video Game* berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages* yang cukup mewakili nuansa ke-Indonesiaan?

1.5 Tujuan Perancangan & Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- Dapat mengadaptasi *Environment* dari novel *Garuda Riders* untuk dapat digunakan pada medium *Video Game* dengan genre *Action-Adventure* kedalam *Video Game* berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages*.
- Dapat menampilkan *Environment* yang bertema fantasi untuk digunakan kedalam *Video Game* berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages* yang cukup mewakili nuansa ke-Indonesiaan.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- Manfaat Teoritis, Secara Teoritis diharapkan agar hasil perancangan penelitian yang disusun ini dapat menjadi contoh dan referensi khususnya untuk jurusan Desain Komunikasi Visual pada bidang Game,

dalam hal penggunaan *Environment Video Game* sebagai media penyampaian pesan yang efektif untuk kalangan generasi muda.

- Manfaat Praktis, Secara Praktis diharapkan agar hasil perancangan penelitian yang disusun ini dapat mengangkat *trend World Game* yang berlatar nuansa ke-Indonesiaan. Sekaligus dapat menggugah para generasi muda agar lebih tertarik kepada budaya Indonesia.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir,1988: 111).

Studi Pustaka yang akan dilakukan oleh Perancang menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan materi yang terdapat dari novel *Garuda Riders*. Ditambah buku-buku lain seperti *Beginning Game Level Design*, *A Theory of Adaptation*, *Game Development Essentials* dan *Indonesian Heritage* sebagai landasan teori dan referensi bagi perancang dalam merancang *Environment*.

1.6.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Lerbin,1992 dalam Hadi, 2007).

Perancang akan melakukan wawancara dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang dituju, dalam hal ini adalah Penulis dari novel yang diadaptasi yaitu Adhicipta R.

Wirawan untuk memperoleh data tentang sumber referensi apa saja yang digunakan oleh Penulis novel dalam membuat novel *Garuda Riders*. Ditambah Produser dari Agate studio yang sudah berpengalaman dalam industri Game. Metode wawancara ini berguna untuk membuktikan validitas suatu informasi yang didapat sebelumnya oleh perancang.

1.6.1.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008:199).

Dalam hal ini Perancang akan mengumpulkan data tentang apa saja yang diinginkan oleh target audiens agar dapat lebih ditonjolkan pada *Environment* yang akan dirancang sebagai *selling point* utama. Target audiens yang dituju yaitu *Core Gamer* usia remaja.

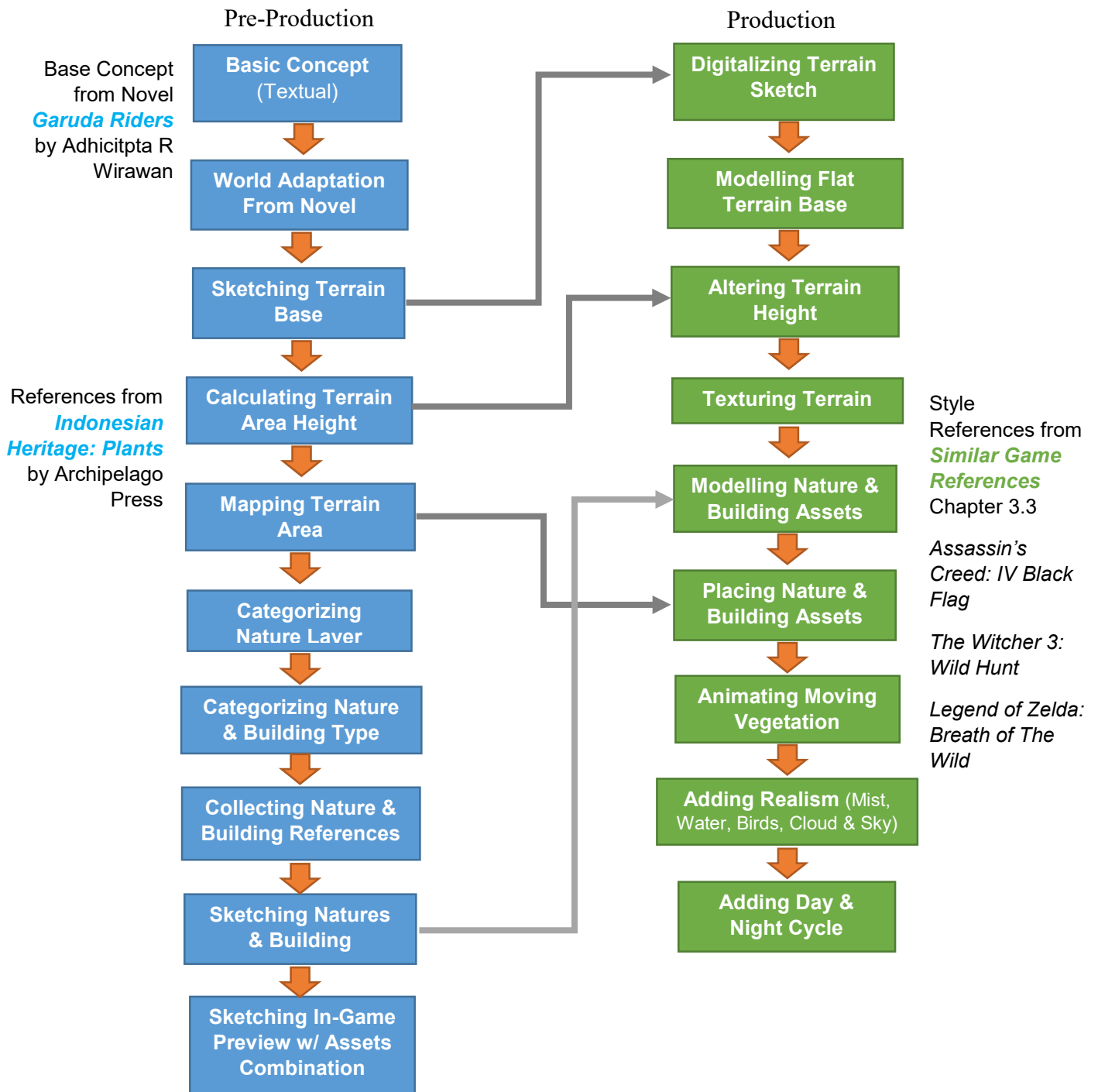
1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2014: 89)

Analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi. (Susan Stainback dalam Sugiyono, 2006: 88)

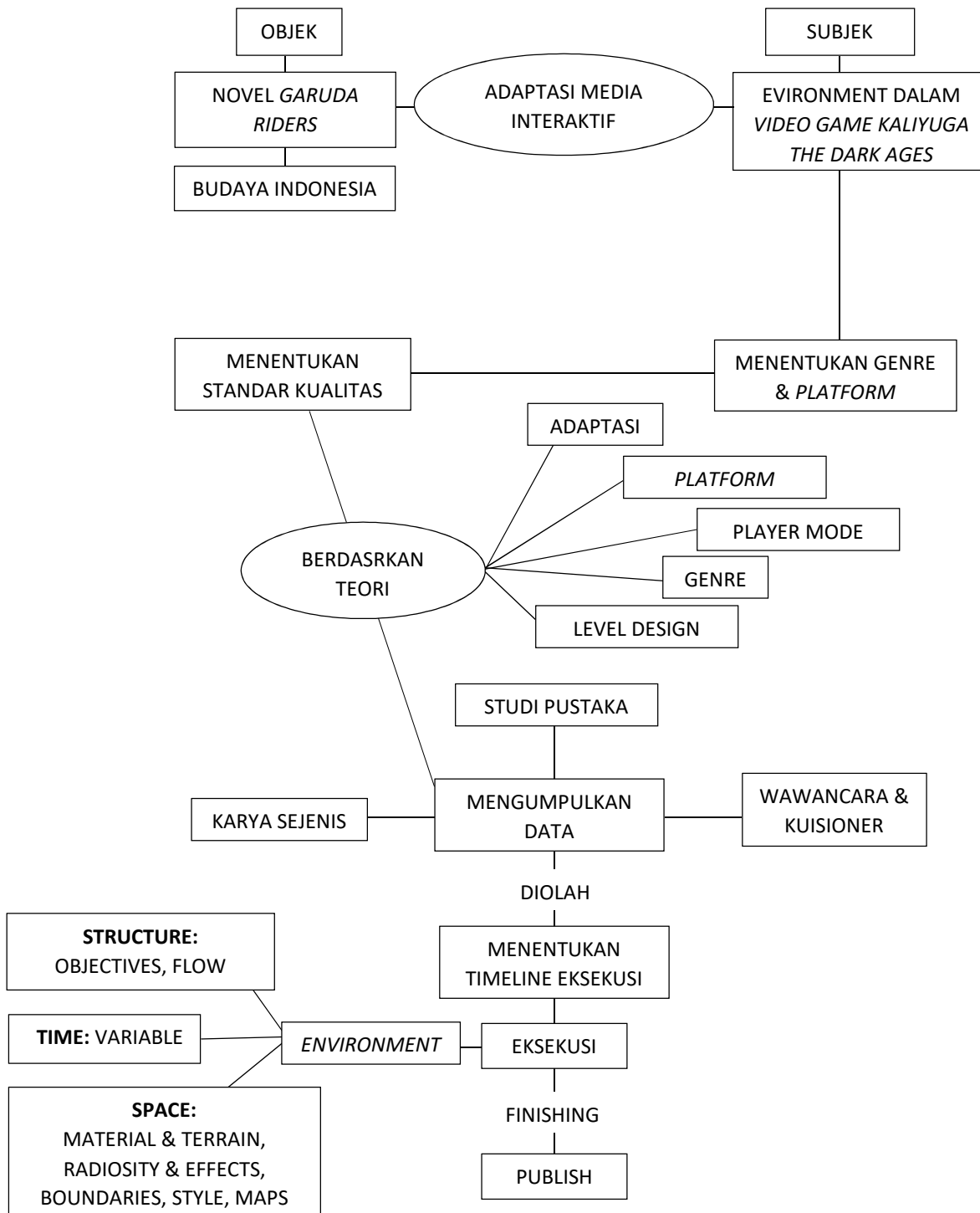
Dalam perancangan *Video Game Kaliyuga: The Dark Ages* ini perancang menggunakan metode analisis data kualitatif dengan cara; pertama mengumpulkan data dari objek perancangan, khalayak sasaran dan karya sejenis. Lalu data yang telah terkumpul dikembangkan dan dievaluasi kembali bagian mana saja yang akan diambil berdasarkan landasan teori yang sudah ditentukan. Setelah itu ditarik kesimpulan dari hasil analisis data *final*.

1.6.3 Metode Perancangan



Bagan 1.1 Metode Perancangan *Environment*
(sumber: Data Pribadi)

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan Karya
(sumber: Data Pribadi)

1.8 Pembabakan

Pembabakan berisi sistematika Perancangan yang dibagi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Landasan perancangan karya yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan & manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan kerangka perancangan dari karya yang akan dibuat.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berbagai macam teori yang meliputi tentang adaptasi lintas media, *Platform*, mode game, tujuan, genre, elemen pemain, motivasi pemain, dan desain *Environment* yang semuanya digunakan sebagai landasan pemikiran untuk analisis data dan konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Kumpulan data-data yang telah diperoleh dari hasil analisis objek sebagai acuan dalam perancangan serta penjelasan mengenai hasil observasi, wawancara serta analisis karya sejenis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep dan hasil perancangan yang berlandaskan dari analisis dan data berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam merancang karya secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang dilakukan.