

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya dunia dan hadirnya era globalisasi, Indonesia telah mendapatkan tantangan dan tekanan baru dalam mempertahankan dinamika lokalitas atau etnisitas. Selain itu, globalisasi sendiri juga telah melahirkan ketegangan antar kekuatan global dan kekuatan lokal yang membuat khazanah budaya lokal menjadi ajang perebutan hak kekayaan intelektual dari berbagai kekuatan global. Contohnya, beberapa contoh kasus perebutan hak kekayaan intelektual dalam khazanah budaya bangsa adalah batik, wayang, keroncong, reog, tempe, tari daerah dan masakan daerah (Hidayat 2008). Tidak hanya itu, era Globalisasi juga telah mempengaruhi kerusakan lingkungan di Indonesia. Kerusakan lingkungan membuat kualitas lingkungan menjadi buruk, dampak globalisasi mengakibatkan sampah industri yang berkembang pesat. Sampah yang bertambah dan eksploitasi lahan yang tanpa terkendali mengakibatkan sumber daya alam serta habitat hewan akan terancam. Kemudian, ketika habitat hewan terancam maka populasi pada hewan endemik di Indonesia menjadi terancam punah (Raharjo 2020). Contoh kasus hewan endemik di Indonesia yang masuk daftar merah di *International Union for Conservation of Nature* (IUCN) dengan populasi yang tidak lebih dari 10-15 spesies adalah kanguru pohon mantel

emas dan kanguru mbaiso (dingiso). Fakta yang lebih menyedihkannya menurut situs *Indonesia.go.id*, selain populasinya rendah, kedua jenis kanguru pohon tersebut tidak banyak dikenali keberadaannya sebagai hewan endemik dari Papua. Selain itu, menurut situs yang sama yakni *Indonesia.go.id*, faktor terbesar penyebab terancam punah dikarenakan pembukaan lahan untuk perkebunan pada habitat kanguru pohon di Papua menyebabkan populasi hewan ini menurun menjadi 80% dalam 30 tahun.

Terwujudnya kerusakan habitat sehingga terancamnya hewan endemik serta perebutan khazanah budaya Indonesia oleh kekuatan luar merefleksikan bahwa masyarakat Indonesia yang memiliki sifat tidak peduli atau *Indifference* terhadap budaya dan hewan endemik dari negara mereka sendiri. Sifat ketidakpedulian ini merupakan masalah yang sangat fundamental terhadap hewan endemik dan warisan budaya Indonesia (Hidayat 2008). Maka dari itu, sifat ketidakpedulian tersebut dapat dimulai dengan membangun kesadaran dari edukasi akan pentingnya hewan endemik dan warisan budaya Indonesia terhadap anak-anak di Indonesia.

Salah satu metode yang mempengaruhi anak-anak dalam memperoleh edukasi adalah bermain. Ironisnya, bermain sering kali mendapatkan pandangan yang buruk dalam mempengaruhi edukasi anak oleh orang tua (Borisova 2018). Menurut Friedrich Fröbel, seorang ahli ilmu pendidikan asal Jerman yang mencetuskan konsep sekolah “taman kanak-kanak”, ia mengatakan bahwa bermain merupakan ekspresi tertinggi

dalam perkembangan edukasi manusia di masa kanak-kanak, karena hal tersebut mampu mengekspresikan bebas dari apa yang ada di dalam jiwa anak (Sinclair 2020). Faktanya, anak-anak yang menerapkan pembelajaran sebagai permainan akan lebih fokus, penuh perhatian, termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa memahami belajar sebagai permainan akan menciptakan anak untuk lebih terlibat secara aktif sehingga kognitif dan emosional anak untuk tetap menjalankan tugas berada di tingkat yang tepat. Maksudnya, peningkatan anak untuk lebih terlibat dalam mengerjakan tugas akan membuat tubuh anak menghasilkan dopamin yang membuatnya memahami bahwa konsep belajar dengan bermain adalah aktivitas yang menyenangkan. Tidak hanya belajar dan bermain mampu membuat anak lebih bahagia dan lebih berpartisipasi, anak juga akan memaknai bahwa tugas tersebut sebagai suatu hal yang bermakna. Contohnya, sebuah penelitian oleh Cheung dan McBride pada tahun 2016 menghasilkan bahwa perbedaan antara anak yang belajar matematika melalui permainan papan angka akan menjadi lebih tertarik dengan matematika dibandingkan dengan yang mengajarkan dengan metode studi pada umumnya. Walaupun, anak dengan metode studi dapat memahami dan lebih unggul dalam mengerjakan latihan matematika akan tetapi, minat mereka terhadap matematika tidak meningkat karena berbeda dengan anak yang memahaminya dimulai dari permainan. Mereka

akan memaknai angka dan matematika sebagai hal yang dapat diterapkan di kehidupan sehari dan menyenangkan (Whitebread 2017).

Seiring perkembangan teknologi, permainan yang paling menjadi daya tarik anak adalah *video game*. Tingginya minat dalam *video game* menunjukkan bahwa diperlukan adanya pengembangan dan inovasi *video game* yang lebih banyak (Whitebread 2017). Salah satu contoh, *video game* yang menjadi topik perbincangan pada tahun 2020 adalah *Animal Crossing*. Berdasarkan *Common sense media*, “*Animal Crossing: New Horizon*” telah mendapatkan rating 5 bintang dari 110 anak. Lalu, berdasarkan ulasan yang ditulis 14 orang tua dari anak-anak cukup merekomendasikan *game* ini. Hal ini dikarenakan, selain *game* tersebut didesain dengan konteks yang aman untuk anak-anak, *game* ini digolongkan sebagai *game* edukasi. Artinya, *game* ini tidak hanya membantu pemainnya untuk berpetualang akan tetapi, *game* ini juga membantu pemainnya untuk belajar (Krluke 2020).



Gambar 1.1.1 - Monalisa in art gallery

Sumber: <https://www.darcyandbrian.com/5-educational-benefits-of-animal-crossing/>

Beberapa aspek yang membuat *game* tersebut digolongkan sebagai *game* edukasi adalah *game* ini mengajar pemain untuk menemukan beberapa lukisan bersejarah, belajar mengoleksi fosil, mengenal spesies ikan ataupun tumbuhan, mengelola keuangan, belajar bekerja sama dengan menyelesaikan misi, belajar dalam melatih kreativitas melalui mendesain pakaian maupun rumah dan melatih hubungan sosial dengan sesama pemain *game* tersebut. (Zalewski 2020)

Animal Crossing yang dirilis oleh perusahaan Jepang yakni Nintendo sangat populer di kalangan dunia. Namun, sangat disayangkan hingga saat ini, masih belum ada konsep *game* yang kompeten dan mampu mengedukasi anak-anak di Indonesia mengenai pentingnya mengapresiasi budaya Indonesia. Bahkan ketika mencari daftar *game* populer di Indonesia mayoritas bergenre pertarungan. Beberapa *game* yang populer dimainkan di kalangan anak-anak Indonesia menurut *IDNtimes.com* adalah *League of Legends*, *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Call of Duty* dan *Geshin Impact*. Dapat dilihat kesamaan dari kelima *game* ini adalah pertarungan yang mengandung kekerasan. Fakta ini cukup menyedihkan karena apabila mayoritas *game* yang dimainkan anak hanya berfokus pada pertarungan saja maka pada akhirnya nilai moral yang tercerminkan terhadap anak muda di Indonesia yang tidak baik. Seperti yang dikatakan oleh Anita Carolina Hendarko seorang psikolog klinis pada *CNNIndonesia.com*, apabila anak dibiasakan bermain *game* peperangan

pada akhirnya akan mempengaruhi psikologi dan kognitif pemainnya. Dengan kata lain, hanya berujung pada kekerasan, perilaku agresif, permasalahan dalam mengontrol emosi, kesulitan pengendalian diri, kognitif atau bahkan perubahan struktur otak. Walaupun tidak semua anak khususnya dewasa atau remaja lebih mampu dalam membatasi diri akan tetapi, untuk anak-anak penggunaan *game* peperangan sejak masa kecil akan mengakibatkan pembentukan karakter dan psikologi anak yang akan sulit untuk diubah. Lalu, apabila permainan *game* peperangan ini menjadi kebiasaan dan budaya di Indonesia, maka masa depan anak-anak di Indonesia tidak dapat diselamatkan. (CNN Indonesia, 2019).

Melihat masih belum banyaknya konsep *video game* yang mendidik di Indonesia, mendorong penulis untuk memiliki inisiatif untuk merancang sebuah karakter desain untuk *video game*. Rancangan desain karakter untuk *video game* ini membantu mengedukasi anak-anak di Indonesia mengenai pentingnya mengapresiasi budaya Indonesia. Rancangan desain dari karakter-karakter *video game* berupa hewan-hewan endemik di Indonesia. Namun, melihat banyaknya variasi keragaman hewan-hewan endemik di pulau-pulau di Indonesia, memutuskan untuk menyeleksi menjadi enam pulau. Beberapa diantaranya adalah Pulau Bangka, Jawa, Papua, Sumatera, Kalimantan dan Halmahera (Kepulauan Maluku). Melalui enam pulau, menyeleksi sembilan hewan-hewan endemik. Hewan endemik yang dipilih adalah sebagai berikut: Tarsius

Bangka dari Pulau Bangka, Elang Jawa dan Owa Jawa dari Pulau Jawa, Burung Weka Halmahera dari Pulau Halmahera (Kepulauan Maluku), *Wilson's bird of paradise* atau Cendrawasih botak, Kanguru pohon mantel emas dan Kanguru pohon mbaiso dari Pulau Papua, Kucing tandang dari Pulau Kalimantan dan Macan Dahan Sumatra dari Pulau Sumatera. Dengan demikian, masing-masing sembilan karakter hewan di dalam *video game* akan terinspirasi dari masing-masing daftar hewan yang disebutkan di atas. Visual dari karakter hewan dalam *concept art video game* tersebut akan disesuaikan dengan *artstyle* yang dipilih, cerita karakter *video game* tersebut akan disesuaikan dengan inspirasi cerita pendek berjudul “*The Traveller*”.

“*The Traveller*” merupakan sebuah cerita pendek yang ditulis oleh seorang penulis bernama Cherastic. Cerita pendek ini mengisahkan seorang *traveler* bernama Ningrum Kusumawati yang dalam perjalanan bersepeda dan menyusuri sebuah jalan bernama Mawar Harum. Di dalam perjalanannya menjelajahi kota, ia kelelahan dan kelaparan sehingga memutuskan untuk menginap di sebuah hotel kecil. Sesampainya di hotel, Ningrum disambut oleh seorang pemuda pemilik penginapan bernama Suryowinoto. Kemudian, dalam perjalanan menuju ke tempat istirahatnya ia mencium bau makanan di sebuah restoran kecil yang membuatnya bergegas menyantap makanan tersebut hingga habis. Pemilik hotel tersebut tampak terkejut dengan mata yang berkaca-kaca. Hal ini dikarenakan

makanan tersebut merupakan makanan seorang *Mayor* muda. Hal ini membuat Ningrum merasa tidak enak dan hendak menyidangkan makanan melalui masakannya. Tidak disangka kejadian tersebut, membuat dimulainya keseruan dari perjalanan Ningrum semakin penuh dengan teka-teki dan petualangan. Salah satunya, Ningrum mendapatkan kesempatan oleh Sang Mayor untuk bekerja sama dengan pemilik hotel tersebut untuk membuka restoran terbengkalai di kotanya dan menemukan resep-resep lokal Indonesia. Berdasarkan cerita pendek tersebut, alur cerita ini akan dijadikan referensi untuk pengembangan produk kreatif penulis dengan dua rekan penulis yang berjudul *Little Mallow Town* yang merupakan konsep *video game* dengan cerita pendek sebagai berikut: Terdapat seorang *traveler* yang memutuskan untuk menetap dan menginap di hotel kecil tepatnya di kota kecil bernama *Little Mallow Town*. Di hotel tersebut terdapat tidak hanya hotel saja melainkan sebuah restoran yang sudah terbengkalai. Hal ini membuat pemilik hotel memberikan peluang bagi karakter utamanya untuk menghidupkan kembali restoran. Maka dari itu, *traveler* tersebut akhirnya menetap dan memulai perjalanan dalam membangkitkan restoran tersebut.

Melalui gagasan tersebut, diputuskan untuk disusun sebuah *concept art video game Little Mallow Town* yang memiliki style *simple, colorful* dan *cute*. Target audiens *Little Mallow Town* adalah anak-anak berusia 7 tahun hingga 24 tahun. Pada dasarnya, *concept art* merupakan visual dari

ilustrasi karakter, makhluk dan lingkungan yang diimplementasikan untuk film layar lebar, film animasi dan bahkan *video game* (Ballesteros 2017). Pada *concept art video game*, karakter desain merupakan salah satu bagian dalam perancangan tersebut. Melalui perancangan ini, akan memfokuskan pada perancangan visualisasi dari desain karakter serta kostum-kostum dalam *game* ini. Hal-hal yang akan disusun dalam perancangan karakter desain *video game* ini adalah *character design concept art, character design exploration, facial expression, gesture design, character sprites* dan *character-building concept*. Rancangan karakter desain tersebut akan didesain berdasarkan inspirasi dari binatang-binatang endemik di Indonesia. Lalu, karakter tersebut akan disertakan dengan desain kostum yang merepresentasikan kain Indonesia seperti batik. Berdasarkan rancangan tersebut berharap agar audiens mampu mengenali keragaman hewan endemik serta warisan-warisan budaya Indonesia dari karakter maupun kostumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui perancangan tugas akhir ini, ditemukan beberapa masalah yang perlu diatasi.

1. Masih kurangnya kesadaran akan hewan endemik dan budaya pada masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, dibutuhkan perancangan desain karakter melalui hewan endemik di Indonesia sehingga mampu

menanamkan edukasi terhadap anak-anak Indonesia untuk mengapresiasi hewan endemik serta warisan budaya di Indonesia.

2. Menurut *IDNtimes.com*, di Indonesia masih belum banyak *game* populer di kalangan anak muda yang bergenre selain pertarungan atau bahkan *Video Game* yang merepresentasikan budaya maupun hewan endemik Indonesia. Bahkan, karya *video game* di Indonesia sendiri masih belum ditemukan *video game* dengan genre *Life Simulation*.
3. Dibutuhkan pemahaman dan penelitian yang mendalam mengenai budaya serta hewan endemik Indonesia. Hal ini berfungsi agar konsep dunia dari game *Life Simulation* ini mampu merepresentasikan budaya Indonesia dengan baik.
4. Dalam desain karakter, diperlukan karakter yang mampu merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia dari segi pemilihan hewan yang tepat dalam rancangan struktur visual karakter maupun kostum ataupun atribut yang akan dikenakan.
5. Penentuan yang tepat dari *art style* yang mampu menarik *target audience*. Melalui *art style* yang telah ditentukan semaksimal mungkin mampu memberikan perhatian dan rasa ingin tahu lebih dalam untuk menelusuri dunia dalam *game* tersebut.
6. Tantangan selanjutnya adalah memastikan desain dari karakter, *environment* dan *properties* dapat menjadi satu kesatuan desain yang *unity* dengan pemilihan *tone* yang selaras.

1.3. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini akan dilakukan rancangan berupa desain karakter untuk *concept art video game*. Lalu, desain karakter yang dirancang berupa 14 karakter yang terinspirasi dari hewan endemik di Indonesia dengan desain kostum dari setiap karakternya.

1.4. Tujuan

1. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan konsep desain *video game* bergenre *Life-Simulation* dengan tujuan untuk menyediakan edukasi hewan endemik dari karakter Indonesia.
2. Melalui karya ini diharapkan melahirkan konsep desain yang mampu mencerminkan hewan endemik Indonesia dan dapat menjadi sarana *game* edukasi bagi anak-anak Indonesia di masa depan.

1.5. Manfaat

1. Untuk Keilmuan :
Diharapkan agar tugas akhir ini dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik, khususnya dalam bidang *video game* bagi pelajar maupun orang baru yang tertarik untuk memahaminya lebih dalam.
2. Untuk Masyarakat:
Dengan tugas akhir ini, masyarakat dapat mempelajari keragaman hewan endemik serta warisan-warisan budaya Indonesia dari karakter yang dirancang. Lalu, masyarakat mampu terinspirasi untuk lebih berkreasi dalam membuat karya dengan budaya khas Indonesia.