

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Jika ditelusuri dari segi harafiah, kata “kebudayaan” sendiri diambil dari bahasa Sanskerta “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak kata “buddhi” yang memiliki arti akal atau budi (Koentjaraningrat 1974, 9). Berdasarkan segi konsep dan menurut pendapat antropolog Koentjaraningrat sendiri, kebudayaan berarti keseluruhan gagasan serta karya manusia yang perlu untuk dibiasakan dengan cara belajar, termasuk keseluruhan dari hasil budi dan karyanya. Sementara itu I Nyoman Wardi mengartikan bahwa kebudayaan adalah akumulasi dari proses interaksi bersejarah antara masyarakat dengan baik lingkungan alam maupun sosial melalui berbagai macam media (Wardi 2008, 193-204). Interaksi dalam jangka waktu yang panjang tersebut kemudian meninggalkan jejak berupa berbagai peninggalan dalam bentuk tertulis (berupa prasasti serta kesastraan) dan tidak tertulis yaitu warisan budaya. Warisan budaya dapat diartikan sebagai kekayaan budaya yang bernilai penting untuk pemahaman serta pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan demi memupuk kepribadian bangsa dan masyarakat (Wardi 2008, 193-204). Warisan budaya atau pusaka sendiri dapat digolongkan menjadi dua wujud yakni warisan budaya benda dan tidak benda (PDSPK 2015). Warisan budaya benda merupakan peninggalan yang memiliki wujud fisik, dapat dilihat serta disentuh seperti artefak dan arsitektur bersejarah. Sebaliknya,

warisan budaya tidak benda bersifat lebih abstrak, tidak dapat disentuh serta dapat hilang seiring dengan perkembangan zaman, sebagai contoh yakni konsep dan teknologi (Edi Sedyawati dalam Warisan Budaya n.d.). Berbagai macam hal seperti praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan beserta objek, instrumen, artefak, ruang budaya yang berkaitan, dan dalam kasus-kasus tertentu masyarakat itu sendiri termasuk dalam kategori warisan budaya tak benda. Warisan budaya tak benda diwariskan secara turun-menurun dan terus-menerus diciptakan kembali oleh masyarakat untuk memberikan rasa kepemilikan identitas yang berkelanjutan (Warisan Budaya n.d.). Baik warisan budaya benda atau pun tak benda memegang peran yang amat penting bagi suatu bangsa yaitu sebagai ciri khas dan identitas negara. Dengan demikian, warisan budaya merupakan suatu hal yang perlu untuk dipertahankan dan dilestarikan.

Disamping itu, perkembangan teknologi dan globalisasi merupakan suatu hal yang pasti dialami seluruh negara di dunia, tidak terkecuali bangsa Indonesia. Di satu sisi, globalisasi ini membawa dampak yang luar biasa bagi peradaban manusia. Mayoritas aktivitas yang pada mulanya hanya dapat dilakukan secara manual bertransformasi menjadi digital dalam waktu yang tergolong singkat. Masyarakat dari seluruh penjuru dunia dapat bertukar pikiran melalui media internet. Akan tetapi, perkembangan zaman juga menimbulkan dampak negatif khususnya bagi mayoritas generasi muda yang kehidupannya lekat dengan teknologi. Globalisasi serta perkembangan teknologi tanpa disadari menggerus nilai-nilai kebudayaan bangsa

Indonesia secara perlahan, hal ini termasuk warisan budaya (Ruslan 2015). Generasi muda cenderung memandang budaya asing sebagai sesuatu yang lebih keren, dan meninggalkan nilai-nilai budaya tradisional karena dianggap sudah kuno.

Namun melihat dampak positif globalisasi yang sebenarnya dapat menjangkau masyarakat yang sedemikian luas tersebut, globalisasi sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan budaya Indonesia terhadap generasi muda dengan cara yang berbeda. Diantaranya adalah dengan mengaplikasikan nilai-nilai warisan budaya lokal ke pendekatan yang lebih modern dan lekat dengan arus perkembangan zaman yang ada saat ini. Salah satunya dengan media permainan digital atau yang lebih dikenal dengan istilah *video games*. Arti dari *game* sendiri adalah aktivitas berdasarkan peraturan yang kemudian akan menentukan pihak yang menang dan kalah. *Game* juga dapat diartikan sebagai aktivitas interaktif ketika pemain terlibat dalam kegiatan menyenangkan serta menantang, sehingga memancing mereka untuk berpikir mengenai cara memenangkan *game* tersebut (Pratalaharja dan Dirgantoro 2021). Sementara itu, *video games* secara menyeluruh dapat didefinisikan sebagai permainan elektronik berbentuk teks atau gambar yang melibatkan interaksi antara pemain *game* (*gamer*), perangkat lunak (program atau *software*), dan perangkat keras (*hardware*) atau bentuk fisik barang elektronik seperti komputer, *smartphone*, serta *console* (Aji 2014). Dalam hal ini, pemain berperan untuk memberikan *input* dengan perantara *hardware* yang kemudian akan

diproses serta dijalankan oleh *software*. Kemudian *software* akan menghasilkan *output* dalam bentuk visual baik teks atau pun gambar melalui layar dari perangkat *hardware*.

Merupakan pengetahuan umum bahwa *video games* sudah menjadi sarana hiburan yang populer di kalangan anak-anak dalam beberapa tahun belakangan ini. Dengan semakin dikenal luasnya gawai oleh masyarakat, tidak dapat dipungkiri bahwa mayoritas anak-anak sudah terekspos terhadap *video games* sejak usia dini. Berdasarkan hasil survei yang terdapat dalam jurnal “Video Game, Teknologi, dan Anak: Survei Demografi” yang dilaksanakan tahun 2017, 94,12% dari sampel yang berjumlah 37 orang murid Sekolah Dasar berusia 9-11 tahun suka bermain *video games* baik melalui *gadget* milik sendiri atau pun orang tua. Mayoritas atau kurang lebih 30% dari total subjek penelitian yang merespons juga menyatakan bahwa mereka bermain *game* karena tertarik terhadap visual dari game tersebut (Sudarmilah et al. 2017).

Walaupun *video games* memiliki reputasi yang kurang baik dan seringkali dipandang sebagai pembawa pengaruh negatif oleh orang tua dan tenaga pendidikan, *video games* yang bersifat edukatif sebenarnya dapat menjadi media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Selain menghibur, *video games* edukatif dapat memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Perkembangan teknologi di era globalisasi ini tentunya juga dapat dimanfaatkan untuk merancang permainan digital edukatif yang lebih menarik dan memotivasi bagi

kalangan muda. Perkembangan teknologi juga memungkinkan para perancang *video games* untuk membuat dan mengeksplorasi visual yang lebih menarik bagi audiens untuk dimasukkan ke dalam permainan (Priyantoro 2016).

Dapat diambil sebagai contoh *video game* simulasi berbasis *console* dengan tema *slice of life* dan simulasi yang sempat populer beberapa waktu yang lalu yakni "*Animal Crossing*". *Game* dengan tema *slice of life* ini menawarkan versi kecil serta lebih sederhana dari dunia nyata dengan adanya interaksi sosial, mekanisme yang berfokus pada kegiatan kehidupan sehari-hari, dan dunia yang terus berjalan tanpa terpengaruh keaktifan para pemain (Lu Straznickas 2021, 72-88). Walaupun terdapat banyak unsur yang tergolong realistis, "*Animal Crossing*" juga menambahkan unsur fantasi melalui tokoh-tokohnya, latar, dan properti yang didesain secara unik serta disesuaikan dengan gaya visual tersendiri.

"*Animal Crossing*" sendiri merupakan contoh permainan yang sebenarnya dapat dijadikan media pembelajaran menarik untuk anak-anak. Hal ini dikarenakan selain *gameplay* yang sederhana dan visual yang lucu, "*Animal Crossing*" juga menawarkan ilmu pengetahuan dengan cara yang menarik, sebagai contoh, audiens dapat mengetahui nama-nama spesies ikan yang ditangkap dengan cara memancing. Selain itu, dalam salah satu sequel yang berjudul "*Animal Crossing: Pocket Camp*" pemain dapat mengumpulkan material untuk memasak makanan khas dari berbagai negara. Akan tetapi, melihat bahwa *video game* "*Animal Crossing*" sendiri

dikembangkan oleh perusahaan Nintendo yang berbasis di Jepang tentunya mayoritas properti atau barang-barang yang terdapat di dalam *game* ini dekat dengan budaya Jepang.

Di sisi lain, jika ditelusuri sebenarnya belum banyak *video game* karya anak bangsa yang dikenal oleh masyarakat luas. Terlebih *video game* yang menampilkan budaya Indonesia dalam aset-asetnya. Dapat diambil contoh *video game* bergenre *horror* karya *developer* Indonesia, Digital Happiness, yang terkenal dan bahkan mendapat sekuel pada tahun 2020 silam yakni “*DreadOut*”. *Video game horror* ini dirancang dengan sangat baik dan kaya akan budaya khas Indonesia. Warisan budaya Indonesia seperti senjata keris, sesajen persembahan yang menyerupai canang, dan alat musik tradisional dapat ditemukan dalam *game* “*DreadOut*”. Walaupun demikian, keberadaan properti-properti ini serta visualnya lebih diutamakan demi menekankan suasana *horror* dalam *video game* ini. Audiens dari *game* “*DreadOut*” juga tergolong cukup terbatas karena selain mengangkat genre *horror*, usia pemain yang direkomendasikan oleh *developer* adalah usia 17 tahun ke atas (Steam 2014).

Melihat hal tersebut, penulis melihat peluang untuk dapat meningkatkan apresiasi dan pengetahuan anak-anak tentang warisan budaya lokal dengan cara merancang visual properti untuk *video game* produk kekayaan intelektual “Little Mallow Town”. Kekayaan intelektual secara sederhana dapat diartikan sebagai produk dari pikiran (produk intelektual). Produk intelektual dapat berupa prestasi kreatif dan pencapaian tanpa wujud

fisik termasuk cerita orisinal, komposisi musik, desain furnitur, dan penemuan (Admin 2021). Sementara itu, “Little Mallow Town” sendiri merupakan sebuah konsep *video game life simulation* yang sempat dirancang oleh penulis dalam grup yang beranggotakan tiga orang dalam mata kuliah wirausaha. Konsep visual “Little Mallow Town” ini kemudian akan dirancang secara lebih matang dalam proyek akhir ini.

*Premise* dari cerita pendek karya Gabrielle Cheryl yang berjudul “The Traveller” akan menjadi inspirasi utama bagi alur cerita dari *video game life simulation* “Little Mallow Town”. *Premise* sendiri adalah esensi atau konsep dasar dari sebuah cerita yang biasanya hanya terdiri atas dua sampai tiga kalimat. Cerita pendek bertemakan *slice of life* tersebut secara keseluruhan menceritakan tentang seorang pelancong bernama Ningrum yang berusaha membantu menghidupkan kembali restoran kecil yang terbengkalai di suatu kota dengan cara mengenal dan mempelajari resep-resep dari berbagai kebudayaan lokal. Jika dilihat dari versi singkat cerita “The Traveller”, maka *premise* cerita *video game* “Little Mallow Town” yang terinspirasi dari cerita pendek tersebut yakni:

Seorang pengelana singgah di kota “Little Mallow Town” dan menginap di suatu hotel kecil untuk bersitirahat. Ternyata pemilik hotel tersebut memiliki sebuah restoran kecil yang terbengkalai. Dengan mengumpulkan berbagai resep hidangan lokal dan preferensi konsumen, pengelana berjuang untuk dapat menghidupkan kembali restoran terbengkalai empunya pemilik hotel tersebut.

Selain *premise* yang sederhana dan mudah untuk dimengerti, *video game* “Little Mallow Town” juga kerap akan memiliki *visual style* yang lucu, unik, dan terkesan simpel sehingga cocok untuk target audiens utama yakni anak-anak.

Visual dari suatu *video games* tentunya tidak terlepas dari adanya *concept art*. Menurut Arief Agung Suwarsono (2017), istilah *concept art* tidak hanya sekedar mengacu pada bentuk ilustrasi yang dibuat guna menyampaikan ide yang kemudian hari akan digunakan dalam produksi berbagai jenis karya visual sebelum diwujudkan dalam hasil akhir. Tetapi *concept art* juga dapat mengacu pada pengembangan visual dari sebuah desain atau konsep desain (Suwasono 2017). Merupakan suatu tantangan tersendiri bagi tim kreatif suatu *game developer* untuk menciptakan sebuah *concept art* baru yang unik, terlebih dengan ketatnya persaingan dan pertumbuhan industri *video game* yang sangat pesat akhir-akhir ini. Terlebih lagi, pembuatan *concept art* tidak sekedar membutuhkan standar serta inovasi untuk setiap desain secara individu, tetapi juga harus memperhatikan kesatuan dan integrasi antara properti, desain karakter, dan *scene* (Chaochu 2019). *Props* atau properti dapat mengacu kepada berbagai jenis objek yang terdapat dalam suatu *video game*. Secara definisi, properti adalah semua objek pendukung dalam suatu *scene* tetapi bukan merupakan bagian dari *level layout* dan *set* karakter. Desain properti seringkali diberi prioritas yang lebih rendah dibandingkan desain karakter dan desain level, tetapi peranya untuk mendukung suatu *scene* di dalam sebuah *game*



sebenarnya tidak kalah penting (Nelson 2015, 160). Oleh sebab itu, *concept art* desain properti dapat dikatakan sebagai suatu hal yang esensial untuk proses perancangan visual sebuah *video game* secara matang.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam latar belakang karya tulis proyek akhir mengenai perancangan desain aset dan properti *concept art video game* “Little Mallow Town” adalah sebagai berikut:

1. Berkurangnya apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya merupakan salah satu dampak negatif globalisasi.
2. Diperlukannya media promosi baru dengan pendekatan yang lebih modern untuk memperkenalkan warisan budaya lokal dengan visual yang menarik.
3. Mengadaptasi warisan budaya Indonesia menjadi *style* visual yang unik dalam *video game life simulation* “Little Mallow Town” menjadi tantangan tersendiri.

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam karya tulis proyek akhir ini, penulis akan mencakup perancangan desain properti untuk konsep visual *video game* “Little Mallow Town” yang terinspirasi dari objek-objek yang menjadi ciri khas berbagai daerah di Indonesia khususnya makanan nusantara, dan cendera mata. Kemudian hasil akhirnya akan disatukan dalam buku *concept art video*

*game* “Little Mallow Town” yang secara total berjumlah 116 halaman (tidak termasuk sampul depan dan sampul belakang).

#### **1.4. Tujuan**

Merancang dan menghasilkan desain properti bernuansa lokal dengan *style* yang unik dan imersif untuk memperkaya konsep visual dunia *video game* produk kekayaan intelektual berjudul “Little Mallow Town”.

#### **1.5. Manfaat**

1. Dapat menjadi referensi baik dari segi teori atau pun teknik bagi orang-orang yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai desain properti.
2. Diharapkan bahwa desain properti bernuansa lokal yang dirancang dengan *style* yang sedemikian unik dapat menarik perhatian, memperluas ilmu pengetahuan, dan meningkatkan apresiasi generasi muda bangsa terhadap warisan budaya Indonesia.