

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa globalisasi ini, telah terjadinya perkembangan pesat terhadap teknologi, yang memungkinkan interaksi antar negara menjadi lebih mudah. Contohnya ialah penggunaan internet untuk saling berkomunikasi antar negara ataupun untuk mencari informasi mengenai negara lain. Komunikasi dan informasi tersebut tidak lagi dihalangi oleh batas antar negara, baik itu secara geografis maupun kebudayaan. Akan tetapi, hal ini dapat mendatangkan dampak negatif seperti menurunnya nilai-nilai kebudayaan Indonesia oleh karena lebih banyak budaya luar yang ditunjukkan. Maka dari itu, masyarakat dapat menjadi lebih tertarik dengan budaya asing dibandingkan kebudayaan lokal Indonesia sendiri. Globalisasi sangat mempengaruhi anak muda dimana mereka mulai mengadopsi budaya asing yang dilihat di media informasi seperti berdandan ataupun berpakaian menyerupai budaya Barat (Wabaa, Laloma, *and* Londa 2014). Maka dari itu, masyarakat, khususnya golongan anak muda, mulai dengan cepat meninggalkan kebudayaan Indonesia.

Kebudayaan Indonesia sangatlah beragam dari pulau ke pulau. Menurut Direktorat Pendayagunaan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, jumlah pulau yang tercatat pada Gasetir Nasional pada tahun 2020 adalah sebanyak 16.711 pulau (Kementrian Kelautan dan Perikanan, n.d.). Akan tetapi, terdapat 5 pulau besar yang menjadi pulau-pulau utama dan lebih umum dikenali, yakni Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Masing-masing pulau tersebut kemudian

juga memiliki provinsinya masing-masing. Setiap provinsi dihuni oleh beragam-macam suku dengan kebudayaannya sendiri yang unik, khas, dan beragam. Salah satu bentuk keberagaman budaya dapat dilihat pada rumah adat. Oleh karena Indonesia memiliki begitu banyak suku, maka sepanjang seluruh wilayah di Indonesia, terdapat beragam-macam rumah adat yang berbeda-beda dengan ciri khasnya masing-masing. Contohnya, terdapat rumah adat Jawa Tengah yaitu Joglo, rumah adat Toraja bernama Tongkonan, rumah adat Papua bernama Honai, dan masih banyak lainnya. Rumah-rumah adat tersebut dibuat berdasarkan adat istiadat atau agama dari masyarakat, serta berdasarkan kegunaan-kegunaannya seperti untuk melawan kondisi alam di sekitarnya pada masa itu, dan untuk keperluan acara adat (Poerwaningtias *and* Suwanto 2017, 1-2).

Akan tetapi, oleh karena dampak negatif dari globalisasi, apresiasi terhadap rumah-rumah adat Indonesia pun semakin menurun. Hal ini sangat memprihatinkan melihat kenyataan bahwa rumah adat, sebagai salah satu bentuk peninggalan tradisi, merupakan sesuatu yang perlu dilestarikan dan dijaga. Oleh sebab itu, perlu adanya usaha untuk memperlihatkan keindahan dan keunikan dari rumah-rumah adat tersebut agar apresiasi terhadapnya tidak semakin berkurang. Seperti yang telah disebutkan, pada era globalisasi ini, apresiasi masyarakat Indonesia terhadap keunikan dan keindahan rumah adat pun masih kurang. Melainkan, masyarakat cenderung lebih mengapresiasi budaya populer.

Budaya populer merupakan budaya yang sudah berkembang dan disukai oleh banyak orang, serta diproduksi secara komersil (Syam 2015, 58). Dengan mudahnya penyebarluasan informasi di masa ini, maka lama-kelamaan masyarakat

pun menyerap kebudayaan-kebudayaan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari (Syam 2015, 58). Pada survei terhadap Korean Wave di Indonesia yang dilakukan oleh Syam, menunjukkan bahwa kegemaran anak muda Indonesia, khususnya kaum perempuan, terhadap budaya populer Korea meningkat oleh karena seringnya ditunjukkan media (Syam 2015). Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya pemaparan terhadap suatu budaya akan mempengaruhi apresiasi seseorang terhadap budaya tersebut. Oleh karena itu, agar golongan anak muda Indonesia di zaman sekarang dapat lebih mengapresiasi budaya Indonesia sendiri, maka diperlukan untuk meningkatkan *exposure* terhadap kebudayaan lokal. Salah satu cara yang efektif untuk melakukan kedua hal tersebut pada zaman modern ini ialah melalui *video game*.

Video game merupakan sebuah “permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer”, dimana *video game* memerlukan perangkat berbentuk konsol (*Playstation, Xbox, Nintendo 3DS, Nintendo Switch*), komputer, ataupun bentuk *gadget* seperti *smartphone* (Wahyudhi 2014, 202–3). *Video game* telah menjadi sumber hiburan yang populer di masa ini, dimana sudah sangat banyak anak-anak maupun orang dewasa yang menghabiskan waktu mereka dengan bermain *video game*. Di dalam sebuah survei terhadap 34 orang siswa sekolah dasar (SD) mengenai kesukaan mereka akan bermain *video game*, didapatkan angka berupa 94,12% anak yang menyukai *video game* (Sudarmilah et al. 2017, 771).

Melihat popularitas *video game* di masa ini, maka akan sangat berguna untuk menjadi sarana dalam meningkatkan apresiasi pemainnya terhadap peninggalan

budaya, seperti arsitektur atau bangunan tradisional. Salah satu caranya ialah melalui *environment* atau desain latar yang ditunjukkan pada *game*. Hal ini telah dibuktikan oleh beberapa *game* seperti *Assassin's Creed* dan *Unearthed* yang juga digunakan sebagai referensi pembelajaran sejarah melalui desain latarnya (Fernandez and Medeiros 2019, 2265). Jurnal yang sama juga menunjukkan kemampuan *game* *Minecraft* dalam mengomunikasikan peninggalan budaya melalui representasi dari dunia nyata (Fernandez and Medeiros 2019, 2270).

Akan tetapi, desain latar yang terinspirasi dari rumah adat Indonesia masih jarang ditemukan dalam *video game* Indonesia. Melihat hal tersebut, maka penulis mendapat ide untuk mencoba mendesain latar untuk *video game* yang terinspirasi dari rumah-rumah adat di Indonesia. Akan tetapi, melihat begitu banyaknya rumah adat di Indonesia yang tersebar di sepanjang pulau-pulau, maka penulis memutuskan untuk membatasinya menjadi satu pulau saja terlebih dahulu. Hal ini didasari oleh alasan karena apabila rumah-rumah adat yang diambil sebagai referensi itu tersebar di seluruh pulau di Indonesia, maka akan sulit untuk mencapai kesatuan dari segi keseluruhan desain latarnya. Sedangkan, antara rumah adat yang satu dengan lainnya yang masih berada di satu pulau yang sama biasanya lebih menyerupai satu sama lain, walaupun tetap ada perbedaan-perbedaan tertentu. Oleh sebab itu, penulis akan merancang sebuah kota pada *game* yang berfokus pada satu pulau. Kota tersebut akan berperan sebagai kota awal yang terbuka bagi para pemain. Namun, terdapat kota-kota lainnya yang masih belum terbuka pada dunia *game* tersebut, yang memberi kesempatan bagi penulis untuk mendesain latar yang terinspirasi dari rumah-rumah adat pada pulau-pulau lainnya di Indonesia pada

kesempatan lainnya. Pulau yang dipilih sebagai referensi dalam segi rumah-rumah adatnya pada karya tulis ini adalah Pulau Sumatera, sebagai batas paling barat dari keseluruhan Indonesia.

Sumatera menjadi pilihan yang cocok oleh karena Sumatera merupakan pulau dengan provinsi terbanyak, sehingga keberagaman dari ciri khas rumah-rumah adatnya dapat lebih ditonjolkan. Dengan demikian, keberagaman dapat terasa tanpa menghilangkan kesatuan pada keseluruhan latar yang akan didesain. Kemudian, Sumatera sendiri memiliki banyak rumah adat, sehingga akan dipilih satu dari masing-masing 10 provinsi sebagai perwakilan. Rumah-rumah adat yang dipilih adalah sebagai berikut: Rumah adat Krong Bade dari Aceh, rumah adat Bolon dari Sumatera Utara, rumah adat Lontiok dari Riau, rumah adat Belah Bubung dari Kepulauan Riau, rumah adat Gadang dari Sumatera Barat, rumah adat Kajang Leko dari Jambi, rumah adat Umeak Potong Jang dari Rejang Lebong yang menempati provinsi Bengkulu, rumah adat Limas dari Sumatera Selatan; rumah adat Panggung dari Kepulauan Bangka Belitung; serta rumah adat Nuwo Sesat dari Lampung. Namun, desain latar yang akan dibuat dari rumah-rumah adat tersebut tidaklah berupa translasi dari keseluruhan arsitektur aslinya sebagai sarana pembelajaran, melainkan rumah-rumah adat tersebut menjadi referensi untuk mendesain latar *game* yang terasa khas Indonesia. Lalu, desain latar tersebut akan dimasukkan ke dalam dunia *game* yang terinspirasi dari cerita pendek berjudul “The Traveller” karya seorang penulis bernama Gabrielle Cheryl. Penulis yang juga dikenal dengan nama pena Cherastic tersebut juga telah berkolaborasi dengan penulis-penulis tanah air lainnya dalam menerbitkan buku berjudul “Friend or Crush”. Cerita

pendek *The Traveller* menceritakan kisah seorang pengelana yang memutuskan untuk berdiam di sebuah kota, tempat dimana ia akan berkesempatan untuk menghidupkan kembali sebuah restoran dengan menggunakan keterampilannya dalam memasak inovasi resep-resep lokal Indonesia. Cerita pendek tersebut akan dijadikan referensi untuk pengembangan produk kreatif dari penulis dan dua rekan lainnya dengan judul “Little Mallow Town”, yang berupa konsep *video game*. Maka dari itu, premis yang didapatkan dari cerita pendek tersebut adalah:

Seorang pengelana memutuskan untuk berdiam di kota kecil bernama Little Mallow Town dan menginap di sebuah hotel kecil di sana. Pemilik hotel tersebut juga memiliki restoran yang sudah terbengkalai. Kemudian, pemilik hotel memberi kesempatan kepada karakter utama untuk menghidupkan kembali restoran. Maka dari itu, sang pengelana akhirnya tinggal di hotel sembari memulai perjuangannya dalam membangkitkan restoran itu kembali.

Selain dari premis di atas yang berperan sebagai awal cerita *game*, ide konten permainan pada tahap-tahap akhir *game* atau konten *end-game* juga terinspirasi dari cerpen *The Traveller*. Pada bagian tersebut, pemain akan diberikan sebuah rumah dari walikota setelah berhasil menghidupkan kembali restoran di kota tersebut. Rumah tersebut kemudian digunakan karakter utama untuk membangun restoran pribadinya. Setelah itu, pemain akan dapat melanjutkan kegiatannya sehari-hari seperti biasa, tetapi dengan tidak lagi tinggal di hotel kecil tersebut.

Berdasarkan premis dan ide konten di atas, konsep *game Little Mallow Town* ditargetkan untuk anak-anak yang berusia 7 hingga 24 tahun dengan *style* yang simpel dan berwarna-warni. Lalu, seperti yang telah dituliskan di atas, desain latar

pada *Little Mallow Town* akan terinspirasi dari pulau Sumatera, yakni dari keindahan alamnya dan ciri khas rumah-rumah adatnya. Hal ini juga menjadi penting bagi *Little Mallow Town* sendiri agar dapat memiliki identitas yang lebih spesifik dan dapat diidentifikasi pada latarnya. Selain itu, latar yang terinspirasi dari rumah adat Indonesia akan membuat *Little Mallow Town* menjadi *game* dengan latar yang kaya dan membawa kesan spesial bagi masyarakat Indonesia yang memainkannya. Dengan demikian, melalui rencana tersebut, dunia *Little Mallow Town* akan lebih menyerupai Indonesia dengan ciri khas dan keunikan tertentu yang dapat ditemukan di desain rumah-rumahnya.

Setelah memiliki ide dan rencana untuk mendesain latar ke dalam *video game*, maka kemudian diperlukan *concept art game*. *Concept art* atau konsep visual adalah penggunaan ilustrasi yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide-ide konsep yang dimiliki seorang desainer sebelum kemudian diaplikasikan ke hasil akhirnya yang bisa berupa film, *video game*, animasi, dan sebagainya (Shamsuddin, Islam, and Islam 2013, 819). Salah satu aspek dalam *concept art* adalah *concept art environment*, yang berfokus terhadap memvisualisasikan konsep *environment*. *Environment design* atau desain latar inilah yang dipilih penulis untuk ditelusuri dan diterapkan ke dalam hasil akhir berupa perancangan konsep visual. Beberapa hal yang akan diliput di dalam perancangan konsep visual tersebut adalah *environment concept art*, desain eksterior, desain isometrik, dan *environment sprites*. Melalui hal tersebut, penulis berharap agar pengamat dapat melihat desain-desain rumah pada dunia tersebut dan menyadari kekhasan Indonesiannya, serta lebih mengapresiasi keindahan rumah-rumah adat Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Apresiasi masyarakat terhadap keindahan rumah adat Indonesia masih kurang.
2. Belum banyak *video game* Indonesia yang menunjukkan latar yang terinspirasi dari ciri khas rumah-rumah adat Indonesia.
3. Masih belum ada *concept art* terkait desain latar di dalam *video game Little Mallow Town*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam karya tugas akhir ini, penulis akan mendesain konsep visual latar untuk *Little Mallow Town* yang akan meliputi *environment concept art*, desain eksterior, desain isometrik, dan *environment sprites*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari karya tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan visualisasi konsep desain latar untuk *video game*, dengan menggambarkan ciri khas rumah-rumah adat Indonesia ke dalam desain latar di dalam dunia *Little Mallow Town*.

1.5 Manfaat

1.5.1 Untuk Keilmuan

Melalui karya tulis ini, diharapkan agar dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik dalam mendesain latar.

1.5.2 Untuk Masyarakat

Diharapkan agar karya tulis ini dapat memperlihatkan keindahan dan keunikan dari ciri khas rumah adat Indonesia.

