

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring bertambahnya tahun, bertambah pula inovasi atau kreasi teknologi yang menuju kepada arah berkembang yang sangat maju baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, pendidikan hingga perkembangan teknologi di dunia seni dan juga hiburan yang diantaranya adalah *platform* yang merupakan bagian dari media kreatif yakni *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa seiring berjalannya waktu *game online* sudah menjadi bagian dari kehidupan kita dan akan terus menjadi bagian dari kehidupan kita karena dinyatakan bahwa pada periode 2021, sebanyak 3.24 miliar populasi dunia menjadi partisipan dari *game online* dan diestimasikan bahwa angka tersebut akan terus naik hingga tahun 2024 melebihi angka 3.3 miliar (Statista, 2022).

Tentu *game online* tidak selalu memiliki satu fungsi saja yakni kesenangan semata, namun dibantu dengan majunya teknologi di Indonesia pun tentu memberikan alternatif pendekatan yang bisa dijabarkan lebih dari sekedar hiburan saja namun bisa juga di bahas dalam ranah pendidikan. Fondasi yang diberikan pada game seperti yang dinyatakan di kalimat sebelumnya bahwa game tidak hanya memberikan kesenangan semata saja namun beberapa game juga dapat berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan tambahan seperti salah satunya yang kita mungkin sudah familiar adalah teknik dari *digital game-based learning* (DGBL) yang digunakan untuk melatih cara berpikir seseorang agar lebih kritis baik dari segi problem solving hingga keunggulan penggunaan tech di usia dini dimana

biasanya *digital game-based learning* (DGBL) direalisasikan baik secara fisik dan visual sebagai media pengajaran yang bersifat interaktif (Nisbet, 2020).

Dengan kemajuan teknologi yang sekarang dialami, tentu dengan kombinasi permainan sekaligus ilmu pengetahuan dapat memberikan nilai tambahan kepada mereka yang mungkin akan membuat sebuah inovasi baru seperti layaknya kreasi anak bangsa yang menyatukan unsur budaya lokal, adat suatu daerah, cerita rakyat hingga seni suatu daerah dalam sebuah karya yang dikemas dalam bentuk *game* yang diadaptasikan kedalam petarungan sampai pada pengenalan budaya lokal dengan pendekatan *digital game-based learning* (DGBL). Dengan bertambahnya variasi *game global* baru seperti *The Diofield Chronicle*, *Mario + Rabbids: Sparks Of Hope*, *Gotham Knights*, *Resident Evil Village - Winters' Expansion* (Hashimoto, 2022) dan dengan perbandingan game populer di Indonesia menurut ubixlo.pedia.id adalah *Free Fire*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Genshin Impact*, *Clash of Clans*, *PUBG Mobile*, *State of Survival : Survive The Zombie Apocalypse* dapat dikonklusikan bahwa mekanis dari para *game* tersebut adalah permainan yang memiliki mekanis yang diantaranya berupa *action-adventure*, *shooters*, *real-time strategy*, *survival* dan juga beberapa dibuat berdasarkan *fantasy*.

CNBC Indonesia (2021) menyatakan Dengan adanya perbandingan *game market* di Indonesia mencapai 60 Triliun sementara lokal hanya menggarap 0.4% dari keseluruhan tersebut menandakan adanya kesenjangan antara ketertarikan terhadap konten global dibandingkan dengan konten lokal. Tentu hal ini memang sudah menjadi bahan pembahasan yang berlangsung bertahun-tahun yang lalu dan tidak

hanya dibidang kreatif namun dibidang ekonomi, sosial hingga budaya akan mengapa rakyat Indonesia lebih memilih istilah “luar negeri” karena dalam negeri cenderung memiliki kualitas produk yang rendah, hasil output yang kurang menarik dan kurangnya inovasi dan juga sumber daya untuk dilaksanakan perkembangan dari produk atau jasa yang digunakan sehingga membuat rakyat lebih memilih perihal kebutuhan di dunia Internasional (Utami, 2022).

Kembali lagi bahwa era globalisasi memiliki peran penting dalam menunjukkan mengapa minat dalam induk tradisi serta budaya kurang, dikarenakan teknologi komunikasi dan media sudah sangat maju sehingga dengan mudah masyarakat melakukan pertukaran budaya (I. Nahak, 2019) dimana tingkat apresiasi dan pengenalan budaya Indonesia pada dasarnya dapat diupayakan, karena sebenarnya perkembangan ini dapat diubah menjadi nilai tambah untuk industri yang bergerak di dalam bidang media atau industri kreatif dikarenakan dengan aksesibilitas internet yang sudah maju seharusnya digerakan seiring dengan budaya yang sudah berada bersama kita dari beberapa waktu yang lalu dimana kemudian diadakanyalah upaya akulturasi budaya (Abdhuil, 2021) dimana budaya lama tidak hilang ditutupi oleh budaya baru namun budaya baru dapat berkembang tanpa menghilangkan budaya lama layaknya, media teknologi yang canggih pada jaman sekarang bisa menjadi media penghubung dalam memvisualisasikan seni dan budaya dengan menggunakan pendekatan yang lebih *fun* dan upaya mengedukasikan secara akademis dengan teknik *digital game-based learning* (DGBL) atau buku interaktif kepada masyarakat luas sehingga semua pendekatan dilakukan dengan cara yang modern namun tidak menghilangkan tujuan dari

adanya akulturasi tersebut yakni sebagai media pemersatu seni dan budaya terhadap era digital ini.

Tentu hal ini dapat memunculkan 2 kondisi yakni, hilangnya budaya lokal jika tidak berkembang dan peleburan budaya luar yang akan semakin memenuhi pasar nasional Nusantara. “ jika budaya lokal tidak melakukan pengembangan, peluang budaya lokal tidak dilakukan, maka budaya Nusantara sendiri justru bisa dimanfaatkan oleh pihak luar yang berkesangkutan diaman kemudian hal akan berubah menjadi tindakan “pencurian” budaya yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kepentingan kepentingan kapitalis global (Nahak, 2019) namun seperti yang dinyatakan bahwa bukan berarti globalisasi itu berbahaya buat budaya lokal, dikarenakan dengan adanya perkembangan global tentunya kita dapat mengenal kebudayaan lain namun juga perlu diingat bahwa tetap ada unsur etnik serta unsur primordialisme yang mempertahankan budaya kita agar tidak diambil alih oleh pihak yang bersangkutan (Nahak, 2019). Sebuah budaya selalu diarahkan kedalam sebuah konteks yang jelas dari unsur, tujuan dan hasil. Dengan adanya pembentukan ulang budaya lokal tradisional diharapkan dapat menjadi motivasi bagi kaum muda terutama mereka yang bergerak didalam bidang industri kreatif agar dapat mengembangkan budaya baik seni lukis, musik, agama, bahasa serta literasi agar dapat berkembang dan dapat selalu mencerminkan budaya Nusantara. Tentu hal ini tidaklah mudah dimana pendekatan harus dilakukan dengan berbagai cara yakni salah satunya adalah melakukan edukasi secara tertulis atau pun secara visual.

Dengan data presentase diatas, rentan jarak antara dunia lokal terhadap dunia internasional masih sangat jauh jaraknya namun dengan akses terhadap dunia online yang sudah jauh lebih mudah dan tidak seharusnya membatasi kreatifitas anak bangsa yang dimana seharusnya generasi sekarang dapat mengembangkan budaya dan tradisi lokal menjadi sebuah media komunikasi visual yang dapat memajukan kreatifitas, pengetahuan dan aspek hiburan pada masyarakat, dan salah satu caranya adalah membuat game yang didasari oleh budaya lokal Indonesia dimana konsep dasar cerita didasari oleh contohnya karya penulisan yang didasari oleh cerita rakyat yang sudah dikenal seluruh Nusantara yakni cerita “Si Kancil” yang kemudian akan dijadikan konsep visual dari game dengan sub-genre “*endless runner*”.

Kebutuhan dalam pembuatan karya ini ditujukan agar dapat menjadi bahan atau acuan terhadap kreatifitas kalangan milenial sekarang dalam melakukan pengembangan modern yang membahas mengenai budaya atau tradisi lokal yang dijadikan sebagai salah satu media pemaparan pengetahuan akan budaya lokal yakni cerita “*Mou’s Journey : Cucumber Hunt*” yang menceritakan mengenai perjalanan petualangan Si Kancil dimana penulisan atau narasi cerita di ambil berdasarkan salah satu alur cerita “Si Kancil dan Buaya”.

Sinopsis pada permainan berasal dari referensi yang digunakan tentunya yakni bagaimana pada awal mulai permainan Si Kancil diceritakan sedang tertidur lelap di siang dengan posisi yang berada di pinggir sebuah sungai dibawah terik matahari dan ketika ketika Ia bangun dari tidur siangnya, sang Kancil merasa kelaparan. Kegiatan selanjutnya dilanjuti oleh sang Kancil yang melihat sebuah kebun mentimun yang berada di seberang sungai namun Ia tidak dapat langsung

menyeberangi sungai yang memisahkannya dengan kebun mentimun, namun kemudian Ia melihat sekumpulan buaya yang sedang beristirahat. Berpikirlah Ia sejenak namun kemudian menghampiri sekumpulan buaya tersebut dan lalu berbincanglah sang Kancil kepada salah satu buaya dimana kemudian sang Kancil meminta pertolongan untuk membantu Ia menyeberangi sungai agar dapat sampai pada tujuannya yakni kebun mentimun dan ketika mereka sampai ke tepian kebun mentimun, banyak daging yang dapat dimakan oleh sang buaya. Tentunya buaya dengan senang membantu mendengar sang Kancil berkata bahwa ada banyak daging yang dapat dimakan oleh sang buaya, dengan janji yang diberikan oleh sang Kancil, sang Buaya pun menuruti permintaan sang Kancil, namun sesampainya mereka ketepian kebun mentimun, sang Kancil ternyata menipu sang Buaya dikarenakan hanya tersedia kebun mentimun saja.

Tentunya, pada proses digitalisasi atau pembuatan game secara nyata cerita dalam permainan akan disesuaikan dengan kebutuhan visual serta kebutuhan teknis permainan yang akan dilakukan dengan pendekatan sub-genre permainan yang berjudul “*endless runner*” dimana permainan dengan sub-genre ini berlaku seperti permainan lomba lari yang tiada ujung nya, atau ditandakan dengan indikasi adanya titik start dan juga *finish*, namun medan pada permainan, asset visual seperti karakter musuh, poin yang dapat didapatkan mengalami pengulangan dan tidak banyak berubah sehingga sekilas, permainan dengan sub-genre “*endless runner*” ini tidak kunjung selesai, namun pada penulisan karya hanya akan dilakukan sampai kepada concept art yang dibuat berdasarkan dari karya penulisan ini sehingga hasil dari penulisan ini berupa dalam bentuk buku konsep visual dari perancangan permainan “*Mou’s Journey : Cucumber Hunt*”.

Pemilihan tipe permainan atau genre permainan yang akan digunakan pada proses pembuatan permainan adaptasi cerita fabel Si Kancil dilakukan dengan penelitian psikologis yang dinyatakan oleh (der Cruyssen et al., 2020) dimana Ia menyatakan bahwa pendekatan sebuah materi dengan media tertentu yang dilakukan secara pictorial dinilai memiliki nilai engagement yang jauh lebih tinggi dan lebih banyak diminati oleh masyarakat namun hal tersebut tidak berlaku kepada materi yang disampaikan dengan verbal saja. Sehingga hal ini menandakan bahwa dampak yang akan di distribusikan jika sebuah studi kasus dibawakan secara *pictorial* (*picture superiority effect*) akan jauh lebih mudah dimengerti serta lebih efektif dalam proses penyampainannya.

Tentunya tujuan yang ingin ditunjukkan pada hasil akhir pembuatan buku konsep visual cerita fabel adaptasi Si Kancil dapat memberikan kesan serta ide bahwa dengan apa yang kita sudah punya yakni cerita rakyat yang dibuat pada jaman dahulu kala dapat di perkenalkan kembali dalam bentuk yang jauh lebih modern dan juga interaktif dimana cerita adaptasi fabel Si Kancil tidak hanya berupa permainan yang didasarkan pada cerita rakyat saja namun juga bagaimana dengan teknik pembaharuan atau istilahnya “*rebranding*” ini dapat dijadikan sebagai *media exposure* kalangan masyarakat modern di era ini sebagai media kreatif yang dapat dijadikan sebagai acuan tingkat kreatifitas masyarakat sehingga budaya lama tidak hilang dilalui oleh waktu, namun sebaliknya tetap berada di kalangan inovasi modern lainnya.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Penulisan naskah cerita yang ingin divisualisasikan dan digunakan sebagai alur yang akan disesuaikan dengan perancangan visual permainan

2. Perancangan desain karakter: dari segi ekspresi, pose dan kostum baik utama maupun karakter pendukung terhadap cerita serta visual keseluruhan permainan terhadap cerita serta peran karakter pendukung yang akan mempengaruhi penyampaian visual dari segi cerita
3. Perancangan asset visual kesatuan dengan konsep warna serta komposisi yang baik dan benar.

1.3. Rumusan Masalah

Pada Tugas akhir ini akan dilakukan perancangan konsep visual sebuah game online berdasarkan fabel Indonesia dimana konten perancangan mencakup perancangan visual karakter utama dan pendukung yakni karakter Si Kancil yang merupakan seekor kancil dan juga Buaya yang merupakan hewan buaya yang disesuaikan dalam dua pendekatan yakni penggambaran yang diciptakan berdasarkan ciri khas hewan nasional Indonesia serta pendekatan referensi visual permainan "*Cookie Run : Ovenbreak*" kemudian penggambaran latar cerita yang didasarkan dengan lokasi lokal Nusantara, penggambaran asset visual pendukung seperti bentuk "*poin*" pada permainan, penggambaran vegetasi serta visual trivial lainnya seperti kostum karakter dan lainnya.

1.4. Tujuan Perancangan

1. Karya akhir bertujuan untuk menghasilkan konsep visual sederhana dari *video game*
"Mou's Adventure : Cucumber Hunt"

2. Diharapkan dengan adanya karya ini bisa menjadi dorongan untuk para kreator dalam dunia kreatif untuk menciptakan game atau media interaktif lainnya dengan merangkul unsur lokal baik seni dan juga budaya.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Untuk Keilmuan :

- Diharapkan agar karya ini dapat menjadi panduan atau referensi tertulis dalam pembuatan konsep visual atau *concept art* untuk *video game* dengan genre *endless running* yang dimana dasar awal mulanya karya ini dibuat, pendekatan referensi visual yang digunakan, teori yang digunakan untuk pendekatan penelitian dan referensi visual yang dicantumkan.

2. Untuk Masyarakat :

- Dengan adanya karya ini di diantara masyarakat, diharapkan agar karya ini dapat menjadi media hiburan yang selain bersifat menghibur namun juga bermanfaat sebagai pengingat akan akar kita bersama yakni budaya tanah air Indonesia yang dikemas secara modern serta berfungsi sebagai penyemangat agar kedepannya semakin banyak karya anak bangsa yang bisa mendigitalisasikan atau tetap mempertahankan budayanya di tengah-tengah perkembangan teknologi sekarang ini.