

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut kamus Oxford, sejarah adalah sebuah bentuk pengetahuan yang menggarap masa lampau manusia. Ilmu pengetahuan sejarah dianggap penting karena bidang ini memberi wawasan terhadap perubahan dan bagaimana perubahan tersebut membentuk masa kini. Selain itu, sejarah dapat membangun empati seseorang dengan mengetahui perjuangan keragaman peradaban manusia (University of Wisconsin-Madison, n.d.). Namun di Indonesia, pelajaran ilmu sejarah di sekolah sering diiringi dengan kejemuan. Hal tersebut diakibatkan oleh proses pelajaran yang bersifat monoton dan linier (Santosa, 2017). Media film adalah salah satu cara di Indonesia dimana tema atau latar sejarah diangkat seperti Perburuan (2019), Tjokroaminoto: Guru Bangsa (2015), Kartini (2017), film animasi Battle of Surabaya (2015). Tetapi, aksesibilitas terhadap perangkat gawai seperti *smartphone* dan komputer. Menurut data.ai, Indonesia menduduki peringkat ketiga dalam pengunduhan *videogame* seluler (Kaonang, 2023). Data ini menyarankan bagaimana media *videogame* menjadi sesuatu yang populer.

Pemberontakan PETA terjadi pada 14 Februari 1945 yang dipimpin oleh sodancho Supriyadi melawan tentara Jepang. Pemberontakan tersebut dipicu oleh kelakuan tentara Jepang yang memberlakukan orang sipil dan tentara PETA dengan ketidakadilan. Kegagalan pemberontakan ini terjadi

karena rencana Supriyadi telah diketahui oleh pihak Jepang dan mereka segera mengirimkan pasukan untuk menetralkan pemberontakan tersebut (Ramadhan, 2021).

Perburuan (2019) adalah sebuah film drama sejarah Indonesia yang mengadaptasi cerita dari novel dengan judul yang sama oleh Pramoedya Ananta Toer. Film ini berlatarkan sehari sebelum pemberontakan Pembela Tanah Air (PETA) melawan tentara Jepang yang berakhir dengan kegagalan dan enam bulan setelah pemberontakan. Kekalahan tersebut menyebabkan sang protagonis, Sodancho Hardo yang terluka dari pemberontakan harus bersembunyi di hutan. Keterlibatan Hardo pada perang pemberontakan membuatnya tidak bisa berkeliaran dengan bebas karena telah menjadi buronan musuh negara oleh tentara Jepang. Sehari sebelum kemerdekaan Indonesia, sebuah rahasia pengkhianatan Karmin; sahabat Hardo dan ayah tunangan Hardo terungkap (Andriani, 2019). Film ini ditayangkan pada 15 Agustus 2019 dan menerima rating 3/5 oleh Kincir.com.

Keputusan untuk mengadaptasikan film Perburuan ketimbang dengan buku asli yang ditulis oleh Pramoedya Ananta Toer adalah karena latar cerita dalam buku tersebut mencerminkan kehidupan Pramoedya Ananta Toer saat ia sedang dipenjarakan pada masa penjajahan Jepang melewati karakter utama Hardo (Setiawan A. , 2019). Adipati Dolken; sang pemeran utama pada adaptasi film, memiliki kesulitan dengan memerankan karakter tersebut. Beliau menghabiskan waktu dengan sutradara Richard Oh tentang cara mematangkan dialog yang diambil dari karya sastra tersebut. Adipati berkomentar bahwa peranan tersebut menjadi beban karena beliau menemui

dilema dengan pembawaan dialog, konten, dan karakter yang ingin disampaikan seperti apa (Setiawan & Dewi, 2019). Dalam sisi lain, Adipati Dolken mempelajari “berperang” melewati *video game PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG) dan mendalami strategi peperangan dengan *video game* tersebut. Kutipan langsung dari Adipati, "Jadi PUBG juga salah satu metode juga buat membaca strategi dan mengimplementasikan "strategi" itu ke dalam skrip." (Zhafira & Nurcahyani, 2019). Dari kutipan wawancara tersebut bisa dilihat bagaimana *video game* dapat membantu seseorang memahami pengalaman peperangan melalui unsur interaktif sebuah *video game*. Dengan itu, keputusan untuk mengadaptasikan konten peperangan dalam film Perburuan ketimbang konten buku aslinya menjadi alasan utama dalam proyek ini. Alasan kedua adalah banyak *video game* yang sukses dengan mengangkat kontennya dari film-film yang bisa dilihat pada wawancara dengan narasumber Ray Jacobson, salah satu pekerja dalam studio *Ubisoft*.

*Stealth-type videogame* adalah bagian dari *genre video game* yang memiliki *gameplay* dimana para pemain terpaksa untuk menghindari musuh dalam *game* tersebut (TVTropes, 2022). Dalam *Stealth-type video game* apapun, ada berbagai alasan mengapa konfrontasi *head-to-head* dapat merugikan sang pemain. Salah satu alasan utama adalah karakter yang dikendalikan para pemain memiliki *survivability* yang rendah/terbatas jika menghadang musuh secara langsung, dapat membawa akibat merugikan *game over* kepada pemain (Clive, 2004).

Keputusan untuk membuat film ini menjadi *concept art* referensi untuk sebuah *video game* dengan *genre Stealth* adalah karena dengan sarana *concept art*, *world building* dapat menjadi tujuan utama dalam perancangan ini. *Concept art* adalah sebuah representasi visual yang dapat menyampaikan sebuah cerita dengan tampilan tertentu. Sarana ini digunakan untuk film, animasi, dan *video game* untuk memberi sebuah referensi visual terhadap proyek kreatif (Fitzgerald, 2019). Dalam perancangan *video game concept art* ini, hal-hal yang akan disusun berupa desain karakter, desain *environment*, desain kendaraan, dan desain *prop* senjata. Dengan perancangan *concept art* referensi untuk *video game* ini, diharapkan memiliki fungsi sebagai skema atau protipe untuk prospek pengembangan sebuah *video game*. Walaupun perancangan ini mengangkat cerita sejarah fiktif, diharapkan dapat meningkatkan kemelitan audiens terhadap sejarah murni latar belakang tersebut.

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Belum ada *video game* yang mengangkat tema sejarah penjajahan Indonesia.
2. Tema sejarah penjajahan Indonesia hanya berhenti pada adaptasi media layar lebar.
3. Diperlukan perancangan konsep visual dari cerita perang kemerdekaan Indonesia yang didasari referensi autentik artefak sejarah.

### 1.3. Rumusan Masalah

Dalam proyek ini akan dilakukan rancangan *concept art video game* adaptasi film Perburuan (2019) yang disutradarai oleh Richard Oh. Konsep yang didesain berupa karakter, *environment*, kendaraan, dan senjata.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan buku referensi *concept art* untuk *video game* dengan *genre Stealth*.

### 1.5. Manfaat Perancangan

#### 1. Untuk Pengetahuan

Tugas akhir ini dapat menjadi referensi akademik aplikasi teori seni, desain, dan khususnya animasi dalam perancangan karya *concept art video game*, terutama bertema perang kemerdekaan Indonesia.

#### 2. Untuk Masyarakat

Tugas akhir ini dapat menjadi referensi dalam proses pra-produksi *video game* ber-*genre stealth action* dengan tema perang kemerdekaan Indonesia.