



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Menurut Setiartin (2015), tradisi, adat istiadat, nilai sosial budaya, dan tata nilai kekeluargaan, yang diwariskan leluhur bangsa Indonesia merupakan hadiah paling berharga (hlm. 615). Setiartin juga mengatakan bahwa warisan-warisan ini merupakan pionir eksistensi utama sebagai identitas budaya dan jati diri bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang ditanamkan antara lain: religius, jujur, santun disiplin, tanggung jawab, cinta ilmu, ingin tahu, percaya diri, menghargai keberagaman, patuh pada aturan, sosial, bergaya hidup sehat, sadar akan hak dan kewajiban, kerja keras, dan adil. Para leluhur kemudian menyampaikan nilai-nilai antara lain dengan menggunakan upacara adat. Adat istiadat ini kemudian mempengaruhi norma-norma dan aturan yang telah disepakati oleh suatu masyarakat.

Akan tetapi Setiartin juga mengatakan bahwa sikap hidup pragmatis dari sebagian besar masyarakat Indonesia ini mengakibatkan terkikisnya nilai leluhur budaya jati diri bangsa, bahkan mulai dilupakan. Contohnya adalah kebudayaan Makassar. Menurut Nuraini (2015) upacara pernikahan adat di Makassar yang terintegrasi dengan kebudayaan agama modern membuat terjadinya pergeseran nilai-nilai karena besarnya pengaruh agama modern dalam upacara pernikahan. Budaya kekerasan dan anarkisme spasial turut memperparah kondisi ini. Nilai sosial budaya yang santun, ramah, saling menghormati, arif, dan religius seakan terkikis dan tereduksi gaya hidup instan dan modern dewasa ini. Terkikisnya nilai ini tentu juga

memberikan dampak negatif kepada masyarakat karena nilai-nilai leluhur tadi tidak dapat disampaikan. Maka dari itu pengembangan pendidikan karakter dan pembentukan mental melalui pelestarian budaya merupakan salah satu hal yang penting untuk dilakukan oleh generasi saat ini.

Kemudian pemilihan *game* sebagai wadah pelestarian budaya juga didasari oleh adanya beberapa fenomena terkait perkembangan *game* di masyarakat. Menurut Vitianingsih (2016), pembelajaran melalui *game* memiliki dampak yang lebih unggul ketimbang melalui pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (hlm. 1). Vitianingsih juga menyebutkan bahwa status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi bermain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana desain properti dan alat musik pada permainan *Pa'Balle Adventure Game*.

Bagaimana desain environmental 3D pada permainan *Pa'Balle Adventure Game*.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini fokus pada:

1. Perancangan properti dan *environment* pada *game* 3 dimensi “Pa'Balle Adventure”.

2. Penggunaan *style* asset visual berupa kartun karena audiens dari proyek ini adalah anak-anak dengan *range* usia 6-12 tahun sehingga *style* dibentuk kartun agar anak-anak tertarik untuk melihat buku ini.
3. Alat musik yang dibahas adalah:
 - Ganrang atau biasa disebut gendang
 - Pui-pui, suling khas Makassar
 - dan dengkrang, gong khas Makassar
4. Target audiens: 6-12 tahun. Target audiens ditentukan pada umur 6-12 tahun karena menurut kata Skuse (2003) anak berumur 6-12 tahun adalah umur dimana perkembangan psikologisnya sangat signifikan (hlm. 7).
5. *Enviromental* yang akan dibahas merupakan environmental yang memiliki elemen bentuk dan tekstur dari 3 alat musik tersebut. *Enviromental* dibagi menjadi 3 bagian yakni,
 - *Enviromental* dengan elemen dari alat musik ganrang
 - *Enviromental* dengan elemen dari alat musik pui-pui
 - *Enviromental* dengan elemen dari alat musik dengkrang

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mendesain properti dan environment pada permainan “*Pa’Balle Adventure*”

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan cara:

1. Studi literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi buku, jurnal, *website* yang membahas mengenai perancangan properti dan *environment* 3 dimensi pada *game*.

2. Studi referensi visual dan genre

Mengamati beberapa referensi visual terkait dengan properti dan *environment* serta referensi mengenai *game* dengan genre yang sama.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memainkan kembali beberapa *game* dengan genre yang sama agar mengetahui *environment* pada *game*.

UMMN