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

Indonesia adalah negara dengan populasi terpadat di Asia Tenggara yang sedang berkembang dan sangat kaya dalam hal budaya. Salah satu kebudayaan Indonesia yang terkenal di mata Internasional adalah kebudayaan Bali. Kebudayaan Bali telah diresap dengan cara hidup masyarakatnya, sehingga keduanya menjadi satu kesatuan dan terus bertahan sampai sekarang.

Berkmoes (2013) mengatakan kepercayaan rakyat Bali terhadap cerita rakyat dan mitos menciptakan banyak makna terkandung dalam setiap karya, dari candi yang megah sampai alat - alat keseharian. Kesatuan antara budaya dan cara hidup masyarakat Bali menciptakan identitas yang dapat berupa upacara, tarian dan karya - karya seni. Bali dengan sebutan lain pulau dewata merupakan tempat singgah turis dari berbagai penjuru dunia yang datang untuk melihat langsung keunikkan budaya Bali tersebut (Berkmoes 2013).

Akan tetapi walau perkembangan industri kreatif dan *game* terus meningkat, tidak banyak dari *games* tersebut yang berasal dari Indonesia dan sangat sedikit yang memasukkan budaya Indonesia yang sangat kaya. Menurut Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Triawan Munaf "Developer game lokal ini juga harus memasukan kearifan lokal di dalamnya. Seperti diketahui, banyak dari developer game luar yang kerap membawa atau menyelipkan budaya negaranya ketika membuat game". Pembawaan budaya tersebut dibawa melalui cerita dan tokoh yang ada pada *games* tersebut.

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018

Tokoh sendiri merupakan salah satu elemen pada *games* yang berada pada *dramatic elements*. Menurut Fullerton (2010) tokoh merupakan sarana jalan masuknya cerita yang akan memberikan imersi kepada pemain. Semakin mengenali tokoh tersebut seperti motivasi dan tujuan akhirnya, pemain akan berempati dan peduli terhadap tokoh tersebut hingga tokoh tersebut mencapai resolusi cerita. Secara Psikologis pun tokoh merupakan cerminan dari keinginan dan rasa takut pemain, ataupun dapat menjadi sebuah simbol untuk suatu mimpi (hlm.98 - 99).

Pemain akan mengalami pengalaman menjadi orang lain dengan lingkaran kenalan yang baru masing - masing dengan tokohistiknya masing - masing. Motivasi tokoh akan menjadi motivasi pemain, tujuan tokoh akan menjadi tujuan pemain, dan pemain akan seakan - akan hidup di cerita itu sendiri (hlm. 23 - 41).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana merancang tokoh yang dapat diaplikasikan pada *game* bertema Budaya Bali Candi Gunung Kawi dengan *genre strategy?*

1.3 Batasan Masalah

Dalam projek ini, hanya akan menjelaskan dan merancang 4 tokoh protagonist yang akan digunakan untuk *game*bergenre *strategy* dengan basis *mobile*.

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018

2. *Target Audience:*

1. Geografis

- Primer : Tangerang dan Jakarta

- Sekunder : Jabodetabek, Surabaya, Medan, Pontianak, Bali, dan kota besar lainnya di Indonesia

1. Demografis

- Primer : Usia 12 sampai 15 tahun, meliputi kedua *gender*, warga negara Indonesia, semua etnis.

- Sekunder : Usia 16-25 tahun (usia anak-anak sampai remaja) lebih fokus ke pelajar, meliputi kedua *gender*, warga negara Indonesia, semua etnis.

2. Psikografis

Individu yang sering menggunakan smartphone untuk berbagai kebutuhannya serta mencari hiburan atau mengisi luang waktu dengan bermain *game mobile.*

3. Media

Video game akan dibuat dengan *game engine Unity* dan bisa dimainkan di *android smartphone*

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dalam tugas akhir ini adalah :

Menghasilkan rancangan tokoh yang dapat digunakan untuk *game* berjudul Rakshati

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis
   a. Menambah wawasan dan pengalaman tentang topik tokoh
   b. Sebagai persyaratan penyelesaian pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Manfaat bagi orang lain
   a. Memberikan informasi tentang pentingnya peran tokoh dalam game.
3. Manfaat bagi universitas
   a. Menambah hasil karya Interactive Media Desain di Universitas Multimedia Nusantara

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018