



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kebudayaan Indonesia adalah hal yang penting untuk membentuk identitas bangsa, tetapi kebudayaan bangsa ini mulai dilupakan oleh generasi muda Indonesia. Dalam artikel “Pentingnya Menjaga Kebudayaan Daerah” (2019), Gede Komang mengatakan bahwa dengan masuknya budaya asing ke Indonesia, masyarakat mulai melupakan dan meninggalkan budaya Indonesia. Sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia, Padahal, kebudayaan merupakan identitas nasional yang harus dilestarikan.

Dalam artikel “Sukmawati Soekarnoputri: Perhatian Pemerintah terhadap Seni Musik Masih Minim” (2018), Sukmawati Soekarnoputri berpendapat bahwa generasi muda Indonesia masa kini lebih bangga dengan seni musik asing. Terlebih lagi, seni musik tradisional yang merupakan budaya sendiri justru dilupakan. Selain itu seperti dikutip dari artikel “Mengapa Alat Musik Tradisional Kurang Diminati Anak Muda” (2017), Syamsidi (2017) menjelaskan bahwa generasi muda sekarang jarang diperkenalkan kepada alat musik tradisional. Hal ini menyebabkan budaya alat musik tradisional menjadi kurang dilirik oleh generasi muda masa kini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu cara untuk menarik perhatian generasi muda Indonesia untuk tertarik dengan budaya seni musik tradisional.

Salah satu alat musik tradisional yang kurang dilestarikan adalah oklik. Oklik adalah alat musik tradisional dari daerah Bojonegoro yang terbuat dari bambu yang dibunyikan dalam beberapa irama. Musik oklik sendiri berasal dari kentongan yang pada awalnya digunakan sebagai alat komunikasi, kentongan sendiri mempunyai potensi untuk menjadi alat musik seperti yang dikatakan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul (2017) dalam artikel “Kentongan (Teknologi Komunikasi Masa Lalu)” Hingga sekarang upaya pelestarian oklik hanya dilakukan pada Festival Oklik Bojonegoro yang diadakan setahun sekali. Dalam survey yang dilakukan oleh penulis pada 27 April hingga 1 Mei 2019, 81% dari responden menjawab tidak mengetahui apa itu oklik dan 95 persen responden mengatakan bahwa musik oklik penting untuk dilestarikan.

Untuk membuat masyarakat tertarik akan seni musik tradisional dibutuhkan suatu media yang sering digunakan dan familiar pada masyarakat sehingga dapat menarik perhatian dan lebih mudah diterima oleh generasi muda, *obile game* merupakan media yang efektif untuk hal ini karena banyaknya pengguna *smartphone* dan juga banyaknya pemain *mobile game* seperti dikutip dalam artikel ”Ada 60 Juta Gamers, Potensi Iklan di “Game Mobile” Kurang Dilirik” (2018), *mobile gamer* Indonesia mencapai 60 juta orang dan diperkirakan akan mencapai 100 juta orang pada tahun 2019-2020. Dalam artikel “Survey Kepemilikan Smartphone, Indonesia Peringkat ke-24” (2019), dikatakan bahwa 42 persen masyarakat Indonesia sudah menggunakan *smartphone*. Dengan ini dapat dikatakan bahwa perkembangan *mobile games* di Indonesia sangat pesat, selain itu Griffiths (2002) mengatakan bahwa *game* dapat membantu

pembelajaran dengan memberi penggunaanya sebuah tantangan tanpa adanya konsekuensi nyata (hlm. 47-48). Hal ini membuat *video game* cukup baik sebagai sarana pengenalan alat musik tradisional kepada generasi muda Indonesia.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, penulis berencana membuat sebuah *mobile game* yang memperkenalkan sejarah dan legenda dari alat musik oklik kepada generasi muda Indonesia. Disini penulis berperan untuk membuat *environment* dari perancangan *game* yang akan dibuat. *environment* merupakan hal yang penting dalam sebuah *game*. Ahearn (2012) menuliskan bahwa sebuah *environment* akan membentuk bagaimana cara pandang pemain terhadap dunia *game* tersebut. Dengan perancangan *game* yang akan membahas tentang sejarah dan legenda, maka hal ini menjadi sesuatu hal yang penting untuk ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan rumusannya masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana merancang *environment* berupa *set* dan *property* yang sesuai untuk diaplikasikan dalam *mobile game* pengenalan alat musik oklik bagi remaja umur 12-18 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Penulis hanya membahas perancangan *environment* yang terdiri dari latar dan juga tempat yang ada dalam *mobile game* musik oklik, serta subjek perancangan hanya terbatas pada beberapa hal berikut:

1. Geografis:
Berdomisili di area Tangerang dan DKI Jakarta.
2. Demografis:
Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, berumur 12-18 tahun dan memiliki ses A.
3. Psikologis:
Menggunakan *Smartphone* dan suka bermain *mobile game*.
4. Perancangan *mobile game* hanya untuk perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android.
5. Perancangan *mobile game* hanya mencakup *environment* dari 3 *minigames*.
 - a. *Level 1: Environment* hutan bambu dan meja kerja
 - b. *Level 2: Environment* desa pada saat sahur
 - c. *Level 3: Environment* hutan dan goa
6. Riset ini dikerjakan berkelompok dengan permbagian *jobdesk* sebagai berikut: *Environment* oleh Stefan Theodoric Tandiyoewono (00000013775), *UI/UX* oleh Rhein Louis Thierry Chandra (00000013143), dan karakter oleh Bernadine Nathania Thendean (00000014921).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Menghasilkan rancangan *environment* berupa *set* dan *property* yang sesuai untuk diaplikasikan dalam *mobile game* pengenalan alat musik oklik bagi generasi remaja usia 12-18 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Universitas Multimedia Nusantara
 - a. Sebagai referensi yang dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk perancangan *environment* dalam sebuah *game*.
2. Bagi Penulis
 - a. Sebagai pembelajaran tentang penerapan ilmu mengenai perancangan *environment* dalam sebuah *game* digital.
 - b. Mendapat wawasan lebih mengenai oklik dari Bojonegoro.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan terhadap alat musik oklik serta legendanya.