



### **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

Untuk melihat ke dunia lain, seseorang bisa membaca buku. Untuk mengalami *experience* menjelajah dunia lain, seseorang bisa bermain *game*, di mana ia dapat turun tangan dalam dunia itu sendiri. Di Indonesia media buku dan *game* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, namun di abad ke-21 ini kedua media tersebut menerima respon yang berbeda dalam tingkat pertumbuhannya di dalam negeri. Bila minat baca Indonesia pada tingkat global masih rendah, sebaliknya perkembangan industri *game* dan peminatnya di Indonesia meningkat pesat.

Bagaimana bila media buku dan *game* digabungkan? Pada tahun 1976-1979, Edward Packard dan R.A. Montgomery mempopulerkan media yang disebut *gamebook* melalui seri ciptaan mereka yaitu “Choose Your Own Adventure”. Katz (1998), seorang spesialis pengembangan teknologi perpustakaan dari Universitas Villanova mengartikan *gamebook* sebagai “setiap buku di mana pembacanya berpartisipasi dalam cerita dengan cara mengambil keputusan yang akan berefek pada arah narasi”.

*Gamebook* menjadi gabungan dua media yang dapat melawan aturan narasi linear dan memberikan kekuasaan pada pembacanya untuk memilih jalan ceritanya sendiri dengan menggunakan sistem halaman *branching paths*, layaknya sebuah *game* yang bisa dinikmati dengan menyibak misteri di balik setiap

halaman buku. Seperti dalam kehidupan nyata, manusia selalu menghadapi momen di mana dirinya harus memilih dan mengambil keputusan. Untuk mengembangkan kondisi minat baca dan industri *game* lokal agar Indonesia bisa semakin maju dalam tingkat global, dapat dimanfaatkan ketertarikan masyarakat pada industri *game* untuk semakin meningkatkan minat masyarakat dalam membaca.

Selain potensi di industri kreatif, Indonesia juga merupakan negara yang kaya akan potensi karena kekayaan budaya yang dimilikinya. Badan Pusat Statistik (2010) mencatat adanya 1.340 suku bangsa yang berkumpul dalam satu negara Indonesia. Kekayaan budaya dan folklor ini patut dibagikan pada generasi muda maupun audiens internasional demi kelestarian tradisi di dalamnya. Karena jumlah yang banyak, satu cara memperkenalkan berbagai folklor lokal sekaligus adalah dengan mengikuti tren *genre crossover*. *Genre crossover* dalam *game*, film, dan literatur sudah ada sejak tahun 1995, dan *developer-developer* ternama seperti Capcom, Disney, Nintendo, dan sebagainya tetap gencar menerbitkan media *crossover* hingga saat ini. Dengan menggunakan cerita berteme *crossover* folklor-folklor Indonesia, diharapkan pembaca *gamebook* akan dapat mengenal dan bertemu kembali karakter cerita rakyat dan budaya dari berbagai daerah di Indonesia.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang suatu *gamebook* dari segi *storytelling*, visualisasi, dan interaktivitas?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memberi fokus pada perancangan *gamebook* bertema *crossover* folklor Indonesia. Batasan perancangan ini sebagai berikut:

#### 1. Geografis:

Area Jabodetabek (Jakarta, Bandung, Depok, Tangerang, Bekasi) sebagai target primer dan seluruh Indonesia sebagai target sekunder.

#### 2. Demografis:

Pria dan wanita usia 17-25 tahun sebagai target primer, <17 tahun serta >25 tahun sebagai target sekunder. Kelas ekonomi menengah atas, dan tidak terbatas pada etnis khusus.

#### 3. Psikografis

- Masyarakat dengan hobi membaca buku, bermain *game*, atau keduanya.
- Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu tentang *genre crossover* dan folklor Indonesia
- Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu tentang media baru dan media *entertainment*

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang cerita, visual, dan interaktivitas dalam suatu *Illustrated Gamebook*.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

##### 1.5.1. Bagi Penulis

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Menambah wawasan mengenai media *gamebook*.
3. Mengasah *soft skill* dan mendapat pengetahuan lebih tentang perancangan visualisasi dan ilustrasi sesuai dengan ilmu yang didapatkan di dalam dan di luar perkuliahan.
4. Menambah pengetahuan tentang implementasi unsur interaktivitas pada *gamebook* dengan mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di dalam perkuliahan.

##### 1.5.2. Bagi Masyarakat

1. Memperkenalkan kembali *genre gamebook* pada masyarakat sebagai alternatif media hiburan.
2. Menambah minat baca pada masyarakat dengan adanya interaktivitas pada buku.
3. Menyadarkan masyarakat pada sisi positif dari *game*

4. Menambah apresiasi pada folklor khas Indonesia.

### **1.5.3. Bagi Universitas**

Sebagai referensi bagi akademis dalam merancang *interactive illustrated gamebook*.

