



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

Artikel yang ditulis oleh McKane (2016) menjabarkan hasil survei mengenai pasaran *game* dunia, yang mana jumlah pemain *game* di tahun 2016 mencapai 1,8 milyar orang. 62% di antaranya merupakan pengguna perangkat komputer. Hal ini menunjukkan bahwa *game* sangat diminati. Selain pasar *game* yang besar, *game* memiliki keunggulan lain, yaitu sebagai sebuah media *story-telling* yang kuat. (Burks, 2015)

Game memiliki potensi yang besar dalam menyampaikan sebuah cerita, kontrol yang dimiliki oleh pemain dalam menentukan arah cerita, serta koneksi antara karakter dengan pemain membuat suatu pengalaman lebih personal dibandingkan media lain seperti buku atau film. (Burks, 2015). Schell (2008, hlm. 292) menyebutkan bahwa karakter yang dikenalkan dalam *story-telling* dapat menarik empati pemain, sehingga pemain menjadi patuh, muncul rasa ingin melindungi atau menghancurkan karakter tersebut secara sukarela.

Cerita sejarah banyak diangkat menjadi sebuah *game*. *Game* dengan penjualan terbaik di *Steam* yang mengangkat tema sejarah mencapai 310 judul. Berbagai judul besar seperti *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, yang dimainkan oleh banyak pemain, mengangkat tema sejarah. *Game-game* ini menjadikan tokoh pahlawan nyata sebagai karakter dalam *game*. *Game-game* tersebut kemudian dapat membuat pemain tertarik untuk menelaah kisah di

balik *game*. Dengan kata lain, pemain menjadi tertarik pada tokoh pahlawan dan cerita sejarah yang ada dalam *game* tersebut.

Game 'The Messenger' mencoba untuk memanfaatkan kelebihan dari *game* dalam mempengaruhi minat pemain untuk tertarik pada tokoh pahlawan dan cerita sejarah di Indonesia. *Game* ini mengangkat cerita sejarah Indonesia sebagai cerita dalam *game* dan menjadikan tokoh pahlawan nasional Indonesia sebagai karakter dalam *game*. Memanfaatkan *game* sebagai media *story-telling* serta kedalaman koneksi antara pemain dan karakter yang terhubung lewat *game* dapat menarik perhatian generasi muda untuk tertarik pada sejarah Indonesia dan pahlawan nasional Indonesia. Schell (2008, hlm. 92) menyebutkan bahwa *game* yang memiliki cerita yang baik berarti memiliki karakter yang berkesan. Karakter – karakter dalam *game 'The Messenger'* yang menjadi elemen penting dalam menyampaikan cerita dalam *game* perlu untuk dirancang.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan utama yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir/Skripsi. Bagian ini ditulis dengan menggunakan kalimat tanya.

1. Bagaimana merancang karakter untuk *game 'The Messenger'*?

1.3. Batasan Masalah

1. Target Usia: 18 – 25 tahun
2. Jenis Kelamin: Laki-laki
3. Edukasi: SMA
4. Perangkat: *Personal Computer*
5. Perancangan hanya dibatasi pada 4 karakter saja terdiri dari 1 satu karakter protagonist, 3 karakter *non-playable character* beserta perlengkapan yang digunakan oleh karakter tersebut.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

- 1.
2. Merancang karakter dalam game *'The Messenger'*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis sendiri, tugas akhir ini memperdalam pengetahuan, pengalaman dan penggunaan keilmuan. Memperkaya diri dengan moral dari cerita sejarah, pemahaman terhadap sejarah nasional dan teladan dari pahlawan nasional Indonesia, serta menambah rasa nasionalisme terhadap negeri.
2. Bagi masyarakat, menjadi sarana hiburan dan jalan lain dalam melihat cerita sejarah Indonesia serta pahlawan nasional Indonesia. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap sejarah dan pahlawan nasional.

3. Bagi universitas, sebagai referensi bagi akademis dalam merancang game bertema sejarah.