



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 merupakan negara yang terkenal akan kekayaan dan keanekaragaman kebudayaan yang dimilikinya. Kekayaan peninggalan sejarah dan artefak kuno ini sebagian besar disimpan dalam museum. Namun mirisnya, kecintaan dan pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap benda-benda ini masih belum ditemukan.

Menurut National Geographic Indonesia (2009), Museum Nasional (Museum Gajah) telah kehilangan empat buah artefak kuno peninggalan Kerajaan Majapahit dan Mataram Kuno bermaterial emas. Kasus lain juga terjadi di tahun yang sama, Kepolisian Resor Kota Sibolga menggagalkan penjualan patung megalitik dari Suku Nias. Penjualan peninggalan dan artefak ini dilakukan lewat jalur laut dan darat berkali-kali. Menurut penuturan tersangka, patung tersebut diperoleh dari kampung adat Kabupaten Nias Selatan (Kompas.com, 2009).

Menurut Riverino (2013), pencurian artefak bersejarah adalah ancaman yang sama dengan terorisme atau separatisme yang mengganggu keutuhan NKRI, dikarenakan artefak merupakan bukti rekam jejak kebesaran sejarah dan bukti jati diri Bangsa Indonesia. Jika benda-benda bersejarah ini hilang atau berpindah tangan ke negara lain, maka lambat laun Indonesia tidak lagi memiliki warisan sejarah bagi generasi muda di masa depan. Pendekatan pengenalan kebudayaan Indonesiapun harus dilakukan terhadap generasi-generasi muda mulai dari sekarang.

Menurut Joanne E. Oppenheim dalam bukunya yang berjudul “Kids and Play” (1984), bermain adalah hal yang menyenangkan. Keinginan untuk mengajarkan anak-anak dilakukan dengan mencari dari mainan ‘edukasi’, game dengan tujuan pelajaran, ataupun buku dengan pesan tertentu. Namun sering alat-alat ini tidak menarik dan tidak merangsang untuk belajar dibandingkan rasa alami penasaran dan main yang dirasakan oleh anak-anak. Bermain itu sendiri merupakan pembelajaran yang paling alami dan menyenangkan.

Dalam sebuah artikel berjudul “Why Fairy Tales Are Still So Popular?”, Emily Wenstrom (2015) menyatakan bahwa cerita dongeng/fairy tales masih tetap memiliki daya tarik meskipun memiliki cerita yang sama. Beberapa alasan cerita dongeng masih tetap populer tidak hanya di kalangan anak-anak, tetapi juga kalangan dewasa dikarenakan cerita dongeng/fairy tales merupakan sesuatu yang familiar, dimana kita tumbuh bersama dan berbagi moral penting melaluinya. Kedua, cerita dongeng memberikan banyak peluang kosong bagi kita untuk berimajinasi tanpa batasan. Selanjutnya, cerita dongeng/fairy tales dapat terus kita bawa seiring berkembangnya waktu dan kultur yang ada. Dalam setiap generasi, akan ada persepsi, pengalaman, nilai, dan ide baru yang dapat digali lebih dalam.

Dengan permasalahan dan pemecahan masalah di atas, Penulis memilih judul “Perancangan Karakter pada Game 3D Berjudul “Fagohi” untuk membahas desain *game* yang sesuai dan efektif untuk target pemain/*user* anak berusia 9 tahun ke atas dengan adaptasi dari kebudayaan suku nias.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana desain karakter yang diadaptasi dari budaya nias pada game “Fagohi”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut.

1. Target pemain/*user* dari *game* 3D ini adalah anak-anak berusia 9 tahun ke atas.
2. Pembahasan dari tugas akhir ini hanya meliputi proses pembuatan dua buah karakter mulai dari konsep desain, pewarnaan, *modeling*, hingga *texturing* karakter Dohawa dan Toroa.
3. Perancangan karakter dibuat berdasarkan modifikasi dari Suku Nias dan kebudayaannya terutama pada jaman Kerajaan Nias.
4. Genre *game* 3D yang digunakan adalah action RPG 3D yang kemudian akan dijalankan pada platform *game* komputer.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang dan menerapkan karakter yang diadaptasi dari budaya Nias pada *game* “Fagohi”.