



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 kaya akan keaneka ragam seni budaya, mulai dari tari – tarian, lagu, musik, seni gambar, seni patung, pakaian adat, dan masih banyak lagi. Menurut artikel Travel Detik, yang berjudul *Sahadewa, Panggung Pertunjukan Tari Barong di Bali*, menyebutkan seni budaya Bali menjadi daya tarik utama untuk wisatawan, salah satu seni budaya yang menarik perhatian adalah tari Barong di sanggar sahadewa. Dikutip dari artikel Viva, disebutkan cukup banyak warisan budaya Indonesia yang sudah diakui oleh dunia, melalui *The United Nations Educational, Scientific and cultural organization* (UNESCO). Salah satu budaya Indonesia yang telah ditetapkan menjadi warisan budaya dunia oleh UNESCO adalah tari barong.

Pada website www.indonesiakaya.com (2017) dalam artikel yang berjudul *Tari Barong Rangda, Menghantar Khalayak Awam Memahami Rwa Bhineda*, menyebutkan terdapat beberapa kisah mitologi Barong dan Rangda. Salah satu cerita mitologi tersebut menyebutkan bahwa sosok Barong dianggap sebagai raja dari para roh – kebaikan yang memiliki wujud seperti singa bertaring panjang dan memiliki rambut pirang yang lebat dan rangda merupakan sosok pemimpin bagi kaum leak dalam melawan sosok barong. Melalui fenomena positif ini penulis tertarik untuk mengenalkan karakter mitologi barong dan rangda melalui media *game*.

Game adalah sebuah kegiatan yang memiliki tantangan, tujuan yang harus dicapai, dan memiliki aturan. Tujuan yang harus dicapai adalah “kemenangan” dengan cara melewati tantangan dan mengikuti aturan yang ada. Pada dasarnya sebuah *game* dapat dimainkan secara individual, satu lawan satu, atau dalam kelompok. *Games* juga didesain untuk menghibur, mendidik, menyampaikan suatu cerita, dan membangkitkan semangat dalam berkompetisi. (mitchell, 2012). Pada artikel teknologi.Metrotvnews menyebutkan industri *game* merupakan bagian dari industri kreatif yang menjadi pusat perhatian, jumlah developer game di Indonesia pun kini terus bertambah. Menurut wawancara yang dilakukan oleh Amalia (2017) dengan *game developer Mintsphere*., disebutkan bahwa mengangkat budaya dalam sebuah game tidak dapat dilakukan secara langsung, karena dapat menyebabkan *game* tersebut akan sulit untuk dikenali oleh orang non-Indonesia.

Menurut Thompson et al. (2007), setiap *game* dibuat dengan proses yang cukup panjang, yaitu proses “*game development*”. Proses tersebut dilakukan oleh tim yang terdiri dari *game designer*, *game artist*, *programer*, *level designer*, *sound engineering*, dan *tester*. Bagian terpenting dalam penyampaian suatu cerita dalam *game* terletak pada bagian *game designer* yang merancang cerita, dan *game artist* yang merancang desain karakter.

Karakter merupakan bagian yang penting dalam penyampaian cerita dan kunci utama untuk menarik hati audiens dalam sebuah *game*. Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep dan segala atributnya. Hal yang mempengaruhi desain sebuah karakter adalah sifat, fisik, profesi, tempat

tinggal, dan prilakunya. Desain karakter bisa lahir dari berbagai konsep dan tujuan serta media atau *platform*. (Bates, 2004). Beberapa hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk merancang karakter untuk diterapkan pada media *game*, Oleh karena itu penulis ingin merancang desain karakter yang dapat menarik perhatian audiens, salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan antropomorfisme dan menggunakan unsur nusantara yaitu Barong dan Rangda.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan karakterisasi Barong dan Rangda kedalam visual karakter protagonis dan antagonis pada *game* “Guardian of Bali Island“ ?

1.3. Batasan Masalah

1. Desain karakter yang dibahas yaitu karakter Barong dan Rangda.
2. Desain Barong difokuskan pada satu jenis Barong yaitu Barong Ket.
3. Pembahasan berfokus pada perancangan visual karakter Barong dan Rangda.
4. Penulis membatasi bahasan masalah pada desain, *modelling*, *retopology*, dan *texturing*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah menerapkan karakterisasi barong dan rangda kedalam visual karakter protagonis dan antagonis pada *game* “Guardian of Bali Island”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

1. Studi literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, buku, jurnal, *website*, *blog* yang membahas mengenai desain karakter.

2. Studi referensi visual

Mengamati beberapa referensi visual terkait proporsi tubuh, detail pakaian, ornamen tubuh lainnya yang akan menjadi acuan dalam perancangan karakter.

3. Observasi

Observasi juga dilakukan dengan cara meneliti beberapa *game* bergenre 3D *action-adventure*.

