



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

Banyak budaya asli Indonesia yang semakin terancam punah, padahal budaya merupakan bagian dari identitas seseorang. Menurut Koentjaraningrat (2009), budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu “buddhi” yang berarti akal budi, sehingga kebudayaan memiliki arti keseluruhan sistem gagasan, pemikiran, dan tindakan yang merupakan karya manusia yang dijadikan kepunyaan manusia. Vognar (2012), juga mengatakan bahwa budaya adalah sesuatu yang membentuk manusia, budaya mempengaruhi cara berperilaku serta berpikir seseorang dan membentuk identitas dirinya yang saat ini. Dengan mempelajari budaya maka manusia dapat belajar memahami nilai-nilai yang tertanam di dalamnya serta dapat belajar memahami orang lain.

Tradisi *lefa* adalah tradisi berburu paus yang berasal dari Desa Lamalera, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur. Tradisi ini telah berlangsung selama ratusan tahun dan sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Desa Lamalera. Tradisi ini tidak hanya sekedar berburu paus, melainkan melalui proses ritual yang panjang dan juga dipenuhi dengan beberapa aturan. Selain itu, *International Whaling Comission* atau IWC juga telah menetapkan tradisi ini sebagai *aboriginal subsistence whaling*, yaitu suatu kondisi di mana perburuan paus dilakukan dalam rangka pemenuhan kehidupan sehari-hari dan kepentingan budaya suatu kelompok, bukan untuk kepentingan komersial.

Sayangnya, terdapat beberapa ancaman yang dapat berakibat pada punahnya tradisi ini. Salah satu contohnya adalah Menteri Kelautan dan Perikanan RI, Susi Pudjiastuti yang sempat melarang nelayan Lamalera menangkap ikan paus (Pukan, 2017). Selain itu menurut hasil wawancara dengan Suster Ines, akses pendidikan di Lamalera semakin terbuka sehingga banyak anak muda yang pergi meninggalkan desa, dan berakibat pada semakin dikitnya penduduk yang mau meneruskan tradisi tersebut.

Dari fenomena di atas maka dibutuhkan suatu cara untuk mengantisipasi lenyap, punah, atau dilupakannya suatu tradisi yaitu dengan cara mempreservasi tradisi tersebut. Menurut UNESCO, tradisi termasuk kategori dari budaya non-benda (*intangible heritage*). Berbeda dengan budaya berwujud benda (*tangible heritage*), *intangible heritage* tidak memiliki bentuk fisik, sehingga lebih baik dipreservasi dengan cara *digital archiving*. Beberapa bentuk *digital archiving* adalah video, film, foto, dan juga *game*.

Menurut Bontchev (2015), *game* adalah media yang cocok digunakan untuk mempreservasi baik budaya berbentuk benda maupun budaya non-benda. *Game* sebagai media preservasi dapat menawarkan pengalaman yang lebih dalam dibanding hanya melihat dari buku dan film. *Game* mengizinkan pemainnya untuk tidak hanya melihat, tetapi juga mempraktekkan dan menerapkannya. Oleh karena itu, media yang dipilih untuk mempreservasi tradisi *lefa* adalah melalui *game*.

Menurut Egri (1972), karakter adalah salah satu komponen penting dalam sebuah cerita. Cerita merupakan bagian dari *game*, oleh karena itu karakter juga

merupakan aspek krusial dalam sebuah *game*. Perancangan karakter yang baik dapat membuat pemain semakin mendalami permainan, oleh karena itu penulis berencana untuk merancang karakter dalam *game* 3D mengenai tradisi *lefa* dan judul yang diangkat untuk tugas akhir ini adalah Perancangan Karakter dalam 3D *Game* “*LAMAF: Hunters of The Sea*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah tugas akhir yaitu sebagai berikut: Bagaimana perancangan karakter yang dapat diaplikasikan dalam *game* 3D “*LAMAF: Hunters of The Sea*” ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah akan dibagi menjadi 3 yaitu berdasarkan target pemain, *game*, dan perancangan karakter.

1. Target Pemain

- a. Batasan geografis adalah Jakarta dan Tangerang. Lokasi ini dipilih karena merupakan kota dengan penduduk terpadat sehingga cocok untuk menyebarkan *game*.
- b. Batasan demografis adalah laki-laki dan perempuan usia 17-21 tahun dengan pendidikan dan ekonomi menengah keatas. Menurut Piaget (1977), anak berusia 11 tahun keatas sudah mampu berpikir secara abstrak, selain itu target usia dibatasi umur 17-21 tahun karena *game* ini mengandung adegan kekerasan dan pembunuhan terhadap hewan yang tidak baik bagi

yang berusia dibawah 17 tahun. Batasan pendidikan dan ekonomi adalah menengah keatas karena *game* ini memerlukan perangkat PC dan juga pemahaman ilmu yang lebih dalam.

2. *Game*: *Game* yang dibuat adalah *serious game* dengan *third-person perspective* dan dengan media 3D.

3. Perancangan karakter: Karakter yang dirancang yaitu sebanyak 12 karakter manusia. Terdapat 2 karakter utama yang merupakan *playable character* yaitu Stefanus Bataona dan Aloysius Bataona. Selain itu juga akan ada 10 karakter pendukung (*non-playable character*) yang berupa karakter penduduk sekaligus nelayan. Karakter yang akan dijelaskan secara rinci hanyalah karakter utama.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini yaitu merancang karakter yang dapat diaplikasikan ke dalam media interaktif *game* 3D “*LAMAFA: Hunters of The Sea*”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat tugas akhir sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Penulis

a. Menambah wawasan mengenai tradisi tradisional Indonesia yaitu tradisi *lefa* dari Desa Lamalera, Nusa Tenggara Timur.

b. Memberi pengalaman bagi penulis dalam merancang karakter 3D untuk media interaktif *game* 3D.

2. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Sebagai media preservasi tradisi *lefa*.
- b. Menambah wawasan mengenai tradisi tradisional Indonesia yaitu tradisi *lefa* dari Desa Lamalera, Nusa Tenggara Timur.
- c. Mempelajari nilai-nilai baru yang ada dalam tradisi *lefa*.
- d. Memberikan alternatif media baru untuk pengenalan tradisi Indonesia yaitu media interaktif *game* 3D.

3. Manfaat bagi Universitas

- a. Sebagai sumber referensi untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan karakter 3D.
- b. Menambah karya yang bermanfaat bagi universitas.