



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

Pusat Penelitian Oseanografi (P2O) LIPI Suharsono (2018) mengatakan bahwa kerusakan terumbu karang menjadi ancaman paling serius karena itu akan mempengaruhi ekosistem laut secara keseluruhan. Dari berita tersebut sudah menjelaskan bahwa terumbu karang menjadi bagian penting dalam ekosistem. Apabila terumbu karang dirusak, akibat yang dapat dilihat salah satunya merupakan populasi penyu yang semakin sedikit, dan juga jumlah ikan yang berkurang. Akan tetapi apabila kita dapat melestarikan terumbu karang, terumbu karang sendiri dapat memberi manfaat yang besar bagi kehidupan kita. Manfaat yang dapat diberikan dari pelestarian terumbu karang merupakan terumbu karang tersebut dapat digunakan sebagai tempat wisata, juga dengan adanya terumbu karang populasi penyu dan ikan - ikan laut akan menjadi lebih banyak, dan dengan populasi penyu yang cukup dapat mengontrol populasi ubur – ubur.

Christie dan Oever (2018) menyebutkan bahwa, “cerita tidak dapat dihindarkan dari pusat percakapan media modern, tidak hanya dalam media hiburan tradisional, seperti televisi dan bioskop, tetapi di dalam media sosial (Line, Twitter, Instagram, Facebook, Blog) pun terjadi, bahkan dalam “media baru” pun ada, seperti di dalam *online gaming* dan juga *Virtual Reality*. Terlebih lagi memiliki sebuah cerita menjadi sebuah hal yang sangat penting “(hlm.11). Dapat dilihat dari *game* yang bermunculan seperti *Angry Birds* dan juga yang sedang marak yaitu

video Youtube. *Angry birds* yang terlihat seperti tidak memiliki cerita, ternyata memiliki cerita dan bahkan, memiliki cerita dalam bentuk animasi yang dapat ditayangkan dalam bioskop.

Game pada masa sekarang dapat digunakan sebagai hiburan maupun pembelajaran bahkan untuk membantu pekerjaan. *Game* memang pada umumnya hanya menjadi hiburan, akan tetapi apabila dimanfaatkan dengan baik, *game* dapat menjadi sangat berguna dalam pendidikan. Sebuah riset menunjukkan bahwa *game* dapat memberikan dampak positif pada persepsi, kognitif, dan aksi (Bavelier et al., 2011). Beberapa contoh *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran merupakan *game puzzles*, *Hangman*, *pictionary* dan banyak lainnya. Penggunaan *game* dalam pendidikan juga membuat variasi cara belajar, sehingga tidak membosankan.

Virtual reality merupakan sebuah media baru yang semakin marak digunakan oleh masyarakat. *Virtual reality* menjadi menarik karena, *Virtual reality* memberikan kehadiran palsu melewati visual yang ditunjukkan langsung di depan mata (Steuer, 1992). Dengan adanya media baru yang memberikan kesan dalam dunia yang berbeda dengan dunia nyata, kita dapat mengajari pengguna mengenai hal lain dengan memberikan pengguna merasakan di dunia yang ingin kita tunjukkan. Dalam bercerita juga dapat menjadi lebih imersif dan penyampaian pesan menjadi lebih mudah. Pembelajaran pun dapat dipermudah dengan adanya VR, karena pengguna dapat berinteraksi langsung dengan apa yang diajarkan.

Tokoh merupakan sebuah penggerak cerita yang efektif. Terutama tokoh utama, karena cerita akan berada di sekitar tokoh utama. Tanpa adanya sebuah

tokoh, menyampaikan sebuah pesan dalam cerita menjadi sangat sulit dan hampir tidak mungkin. Bahkan bila dalam bercerita kita salah dalam menggunakan tokoh untuk bercerita, hasilnya dapat berakibat fatal. Jarvis (2014) mengatakan bahwa Tokoh merupakan cara untuk merelasikan isi cerita dengan pembaca atau penonton, dan memberikan mereka pengalaman dari cerita yang memberikan mereka pengalaman yang tidak biasanya di alami pada dunia nyata.

Dalam karya yang akan dibuat, tokoh yang akan dibahas adalah penyu sisik dan hiu macan. Penyu sisik menjadi bahan pembahasan karena penyu sisik sendiri merupakan salah satu penyu yang ada di Indonesia. Selain itu penyu jenis ini juga merupakan penyu yang perlu dilestarikan karena sudah terancam punah. Sedangkan hiu macan merupakan jenis hiu yang ganas yang dapat memakan berbagai jenis hewan maupun sampah. Hiu macan sendiri penting untuk diceritakan karena hiu jenis ini menyumbang banyak dalam berkurangnya berbagai jenis ikan dan penyu di laut.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dari pembahasan ini:

Bagaimana perancangan tokoh penyu sisik dan hiu macan pada *cinematic game virtual reality Verdant Blue*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan yang diberikan dengan tujuan agar tulisan ini dapat lebih terfokus adalah:

1. Tokoh yang dirancang berjumlah 2 tokoh, yaitu penyu sisik sebagai tokoh utama yang dimainkan dan hiu macan sebagai antagonis yang menyerang pemain.
2. Proses perancangan yang akan dilakukan meliputi *style*, bentuk, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tokoh penyu dan hiu yang meliputi *style*, bentuk, dan warna pada *cinematic game virtual reality Verdant Blue*.

1.5. Manfaat Skripsi

Hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat bagi penulis, orang lain, dan juga bagi universitas.

1. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat lebih memaksimalkan karya yang dibuat. Juga dengan penulisan ini penulis berharap bagi orang lain yang membaca akan mendapatkan pengetahuan baru dalam meningkatkan kualitas karya maupun *thesis* yang akan mereka buat.

2. Bagi orang lain

Penulis mengharapkan agar orang lain yang membaca penulisan ini dapat membantu melestarikan terumbu karang sehingga ekosistem laut akan tetap seimbang.

3. Bagi universitas

Penulis berharap dari penulisan ini dapat menambahkan pembahasan mengenai tokoh maupun pelestarian terumbu karang.