



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

Menurunnya minat generasi muda akan sejarah nusantara merupakan masalah yang selalu diungkit oleh media. Jumlah kunjungan ke museum-museum nasional di Jakarta tergolong masih sangat rendah. Oleh karena itu ada tahun 2018, pemerintah menggelar rapat bertajuk “Koordinasi Pengelolaan Museum Untuk Generasi Milenial” yang bertujuan untuk menyesuaikan museum-museum di Indonesia dengan kebutuhan di era digital ini. (Damaledo, 2018)

Game “Nusa Regalis” bertujuan untuk meningkatkan keinginan pemain untuk menjelajahi serta mendalami sejarah nusantara dengan berkunjung ke museum bersejarah, terutama di Jakarta. Game yang berbasis perangkat seluler ini akan menggunakan teknologi *augmented reality*, yang akan menjadi bantuan visual bagi pemain dan mendorong mereka untuk menjelajahi situs-situs bersejarah guna menemukan item-item lainnya dan memecahkan masalah yang diberikan oleh gamenya agar bisa melanjutkan petualangan mereka dalam game tersebut.

Pembuatan game Nusa Regalis dimulai dari permintaan Kementerian Pariwisata kepada tim Nusa Regalis untuk menciptakan sebuah permainan berbasis *travelling* untuk digunakan sebagai insentif bagi masyarakat untuk mengunjungi situs-situs bersejarah serta berbagai tempat wisata di sekitar Nusantara. Tim Nusa Regalis sendiri terdiri dari dua bagian, yaitu tim inti berisikan penulis dan dua orang lainnya (Bayu Yudha dan Taruna) yang berfungsi sebagai desainer tokoh serta pengembang cerita untuk permainan Nusa Regalis, dan tim Redrain selaku developer yang berfungsi sebagai perancang aplikasi serta kerangka gamenya.

Menurut Schell (2008, hlm. 26-30) game adalah sesuatu yang bisa dimainkan, dan memainkan sesuatu adalah tindakan yang memanipulasi dan memuaskan rasa penasaran. Dalam pengamatannya, beliau menyebutkan bahwa pemain akan selalu memikirkan dan merasakan sesuatu yang akan mendorong mereka untuk memuaskan rasa keingintahuan mereka, sehingga mereka akan melakukan hal-hal yang dapat memuaskan rasa ingin tahu tersebut. Rasa penasaran serta ingin tahu ini lah yang hendak kami eksploitasi agar pemain hendak terus memainkan dan ingin tahu lebih lanjut mengenai sejarah nusantara.

Selain itu, Schell (2008, hlm. 292) juga menyebutkan bahwa Tokoh memegang peranan penting dalam suatu permainan. Dengan membuat pemain peduli akan Tokoh yang meninggalkan kesan pada mereka, mereka dapat dimanipulasi untuk mengikuti apa yang diinginkan oleh permainan tersebut. Salah satu cara untuk membuat pemain peduli terhadap Tokoh dalam permainan mereka adalah desain Tokohnya. Bancroft (2012, hlm. 154) menyatakan bahwa dalam suatu proyek, desain Tokoh harus dipertimbangkan sesuai medium yang akan menampilkan Tokoh tersebut. Setiap proyek memiliki gaya dan tujuannya masing-masing, dan desain Tokoh yang sesuai harus dioptimalkan demi kesesuaian dengan tujuan yang dimaksud.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah proses perancangan tokoh Carma dan Rungu untuk permainan digital Nusa Regalis?

1.3. Batasan Masalah

- Pembahasan perancangan tokoh dibatasi oleh Tokoh Carma dan Rungu

- Pembahasan perancangan tokoh kemudian dibatasi oleh desain Tokoh, yang mencakupi; Arketipe, 3 Dimensional Character, Bentuk, Anatomi, dan Warna.
- Perancangan kemudian dibatasi lagi oleh referensi acuan dan analisis karakter

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menunjukkan proses perancangan Tokoh Carma dan Rungu untuk permainan digital Nusa Regalis oleh penulis. Selain itu, tugas akhir ini juga dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn) untuk penulis.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis sebagai sarana pengembangan diri, serta pendalaman ilmu dalam bidang desain Tokoh. Tugas akhir ini juga dapat bermanfaat bagi orang lain untuk melihat serta mempelajari proses serta riset yang diperlukan dalam proses perancangan desain sebuah Tokoh. Tugas akhir ini juga diharapkan akan bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai proses mendesain Tokoh.