

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangunan tradisional Sunda merupakan gaya arsitektur khas pada rumah-rumah di daerah Jawa Barat yang sangat terpengaruh oleh adat istiadat Sunda dan memiliki keterikatan kuat terhadap keluarga, agama, dan lingkungan. Dijelaskan oleh Anwar & Nugraha (2013, hlm. 8-30) bahwa alasan rumah tradisional Sunda dibuat menyerupai panggung yang penggunaan materialnya tidak diperbolehkan menggunakan bahan dari tanah seperti bata dan tanah liat yang bertujuan untuk menghormati orang yang sudah meninggal. Bangunan Sunda juga memiliki ciri atap tersendiri yang menyesuaikan keadaan alam, fungsi, dan tradisi suatu daerah seperti atap jolopong, tagog anjing, badak heuay, perahu kumureb, capit gunting, dan julang ngapak. Namun di tengah masa transformasi ini, keberadaan bangunan tradisional Sunda sudah mulai langka dan kurang dikenal oleh generasi muda, terutama mereka yang berada di daerah perkotaan.

Hal ini mengakibatkan hilangnya pengetahuan dan apresiasi remaja terhadap warisan budaya bangunan tradisional Sunda. Sesuai dengan pernyataan Nuryanto (2019, hlm. 6), para remaja lebih mengenal arsitektur modern maupun klasik daripada arsitektur tradisional imah panggung yang dianggap kuno dan tertinggal zaman. Padahal menurut Eppich & Chabbi (2007, hlm. 9), proses dokumentasi warisan arsitektur bersejarah merupakan hal yang perlu dilakukan secara berkelanjutan karena dapat membantu pengambilan keputusan untuk dilakukannya upaya pemeliharaan berkelanjutan dan konservasi, proses dokumentasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara dan alat yang artinya dapat melibatkan semua bidang dan profesi dalam upaya konservasi.

Namun sejauh ini, masih belum ada media yang menarik bagi remaja yang dapat memberikan pengenalan terhadap bangunan tradisional Sunda karena kebanyakan hanya berbentuk teks dan gambar saja. Menurut Mastoah & Sumantri (2022, hlm. 71), *game digital* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat membantu proses belajar yang memungkinkan pemain melakukan pembelajaran meskipun sambil bermain. Ditambahkan oleh Bahri & Huda (2022, hlm. 3), *game* dengan genre *adventure* merupakan pilihan terbanyak dalam pengembangan *game* dengan tujuan pengenalan sejarah karena dapat memuat berbagai unsur yang diminati dibanding genre lain, berkat tantangan untuk menyelesaikan tugas yang akan membuka level selanjutnya.

Menurut Gonchar (2020, hlm. 37), *game* Assassin's Creed telah berhasil menjadi alat bantu edukasi yang efektif, melalui dua pendekatan dalam menyajikan fakta, yaitu melalui cerita dan dalam basis data tambahan. Pada Assassin's Creed II, pemain diperkenalkan dengan berbagai lokasi dan karakter terkenal yang selalu bertambah selama cerita berjalan.

Setiap kali menemui lokasi dan karakter baru, *game* akan menawarkan pemain untuk membaca cerita dan data mengenai lokasi dan karakter tersebut melalui tampilan jendela yang berpusat pada interaksi antara pemain, lingkungan, dan karakter. Gaya penulisan juga dibuat seperti catatan pribadi untuk memberi nuansa seakan penulisan catatan pribadi ditulis oleh salah satu karakter aslinya dalam permainan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan genre *game adventure* non-edukasi merupakan pilihan terbaik untuk memberikan pengenalan berbagai topik seperti sejarah dengan menyediakan lingkungan *game* yang interaktif dan dilengkapi dengan mekanik pengajaran tambahan untuk pembelajaran yang terjadi tanpa disadari. Maka dari itu, *game puzzle adventure* dipilih sebagai solusi karena merupakan media yang menarik dan mudah dijangkau oleh target perancangan yang sesuai dengan psikografis mereka yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, karena genre tersebut sangat terikat dengan eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan harapan, *game* dapat memperkuat ketertarikan para remaja untuk mengenal

lebih dalam tentang bangunan tradisional Sunda, untuk selanjutnya memasuki media yang lebih serius.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurangnya kesadaran dan ketertarikan generasi muda terhadap pengetahuan mengenai bangunan tradisional Sunda.
2. Belum adanya media interaktif yang dapat menarik remaja untuk mengenal bangunan tradisional Sunda.
3. *Game adventure* bisa dijadikan sebagai media informasi yang interaktif dan efektif untuk pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *game digital puzzle adventure* tentang bangunan tradisional Sunda?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan *game puzzle adventure* dibatasi hanya bagian kedua yang bisa memberikan pengenalan tentang bangunan tradisional Sunda secara sederhana mengenai filosofi, jenis-jenis, dan elemen arsitektur bangunan tradisional Sunda. Target perancangan ini adalah remaja usia 15-22 tahun, dengan pendidikan minimal SMP, SES A-B, berdomisili di wilayah DKI Jakarta, Jawa Barat dan Banten, dengan psikografis mempunyai rasa penasaran tinggi dan ketertarikan untuk mempelajari materi lebih dalam dari sebuah *game*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari pembuatan dan perancangan tugas akhir adalah bagaimana perancangan *game digital puzzle adventure* tentang bangunan tradisional Sunda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan dampak nyata bagi masyarakat.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi keilmuan desain komunikasi visual dan arsitektur tradisional, khususnya dalam penerapan media pengenalan sebagai upaya pelestarian arsitektur tradisional Sunda.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pilar informasi DKV dalam merancang media informasi melalui *game* petualangan mengenai topik arsitektur tradisional khususnya Sunda, serta menjadi arsip universitas terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

