



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

Bullying merupakan kasus yang kerap dialami oleh anak. Menurut laporan KPAI tahun 2018, kasus *bullying* pada anak-anak meningkat setiap tahunnya. *Bullying* menjadi kasus yang menarik perhatian Kementerian Sosial. Dari data *survey* yang diambil oleh KPAI, sebanyak 84 persen anak usia 12 tahun hingga 17 tahun pernah menjadi korban *bullying*.

Menurut *e-book* yang berjudul “*Understanding Bullying*” terbitan *TheHopeLine* (2016), 1 dari 4 anak pernah menjadi korban *bullying*. *Bullying* merupakan masalah yang sangat serius pada usia dini, karena dapat menghambat pendidikan, pembentukan moral, dan psikis para korban. Apabila *bullying* tidak dihentikan, dapat berakibat fatal dalam jangka panjang.

Menurut data yang dikeluarkan oleh KPAI pada tahun 2017, kasus *bullying* yang dilaporkan secara resmi kepada KPAI hanya 245 kasus saja. Meskipun dari *survey* yang dilakukan oleh KPAI mengatakan bahwa 84% anak pernah menjadi korban *bullying*, angka laporan tersebut tentu sangat sedikit jika dibandingkan dengan jumlah korbannya.

Wakil Sekretaris Jenderal PSI Danik Eka Rahmanningtias dalam seminar “*Stop Bullying di Sekolah*” mengatakan sulitnya memutus mata rantai kasus *bully* anak menjadi permasalahan. Karena sebagian besar pelaku *bullying* pernah menjadi korban *bullying*. Komisioner KPAI Retno Listyarti dalam seminar itu

juga mengatakan bahwa kasus *bullying* pada pelajar sebaiknya tidak masuk kedalam ranah hukum, karena apabila pelaku melakukan kekerasan sehingga menimbulkan KJP pelaku dicabut berakhir hingga dikeluarkan dari sekolah. Hal tersebut akan menjadi masalah baru karena sama saja pelaku dicabut hak anaknya untuk mendapat pendidikan.

Seorang ilmuwan dan pakar otak, pada saat menjadi pembicara dalam presentasi TEDTalks yang berjudul “*Your brain on video games*”, Bavelier (2012), mencetuskan bahwa orang yang bermain *game* akan memecahkan masalah lebih cepat dibandingkan yang tidak. Karena bermain merupakan hal yang lebih disukai manusia ketimbang bekerja. Manusia akan lebih fokus dan mengingat lebih lama apabila mereka memberikan kesadaran sepenuhnya terhadap hal yang dilakukan, terutama dalam bermain *game*.

Untuk memecahkan masalah ini, maka dipilihlah pembuatan permainan *digital* yang membahas mengenai masalah *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah untuk memberikan *awareness* mengenai masalah *bullying* kepada remaja Indonesia lewat *game* yang berhubungan mengenai pengambilan keputusan (*Choice based-decision*).

Untuk dicapainya pembuatan *3D game* “Chrysalis” ini diperlukan adanya pembuatan *asset environment* untuk menyusun *game* tersebut. *Game environment* merupakan *element* yang sangat penting pada penciptaan *video game*, karena dengan menggunakan *game environment* yang tepat, kesadaran dan perhatian pemain seolah dapat menyatu dengan atmosfer permainan tersebut.

Setiap *game* pasti memiliki *environment setting*, yaitu lokasi fisik dimana *game* tersebut sedang berlangsung. *Environment* berperan sangat penting dalam membantu pemain mendefinisikan dunia dalam *game* yang pemain mainkan, serta mengatur suasana hati pemain.

Menurut Fitchett (2017), *game environment* merupakan hal yang penting untuk diciptakan dalam *video game* untuk melengkapinya pengalaman bermain para pemain. Dengan adanya *environment game*, dapat memberi lapisan yang lebih dalam dengan melengkapi suasana dan imersif pada cerita narasi.

Hal tersebut sangat penting dalam bermain *game*, karena pemain dapat memberikan koneksi secara emosional terhadap *game* yang ia mainkan, sehingga *immersive* yang dihasilkan oleh sebuah *game* akan tercapai. Dengan begitu pengalaman bermain pemain akan terasa dinamis dan tidak akan terkesan datar, sehingga pemain tidak akan merasa jenuh dengan *game* yang ia mainkan.

Pesan dan kesan dapat tersirat kepada pemain dengan penataan *environment* yang baik. Dalam penataan dan perancangan *environment* yang baik, pemain akan mendapatkan berbagai macam informasi tanpa menggunakan bahasa *verbal* sekalipun. Sederhananya, *environment* harus mendukung dan melengkapi pengalaman bermain pada *gameplay* sebuah *game*, bukan menguranginya (Meigs, 2004).

Dengan permasalahan dan pemecahan masalah diatas, dipilihlah judul “Perancangan dan Penerapan 3D *Environment* pada *Video Game* “Chrysalis” untuk membahas desain *environment game* yang sesuai dan efektif untuk target pemain remaja berusia 13-17 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah bagaimana perancangan dan penerapan *environment game* “Chrysalis” yang dapat menyampaikan narasi?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka perlu dibatasi masalahnya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Asset environment* pada *game* ini dibuat dengan setting sekolah SMA swasta di Tangerang, Indonesia pada tahun 2018.
2. Pembahasan dari tugas akhir ini hanya meliputi pembuatan dan penerapan *asset environment* dengan pembahasan *modelling*, *texture*, serta *optimization* yang berfokus pada 2 *scene environment*, yaitu kamar dan sekolah lantai dua.
3. Target pemain dari *game* ini adalah anak-anak berusia 13-17 tahun.
4. *Genre game* 3D ini adalah *game Adventure* yang akan dijalankan pada *platform* komputer.
5. Target pemain berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
6. Perancangan mengenai *level design* hanya pada *chapter* 3 *game*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang dan menerapkan *environment game* 3D “Chrysalis” yang dapat menggambarkan narasi cerita pada *video game* “Chrysalis”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, sebagai sarana dan pemenuhan syarat penulis untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.), serta pemahaman tentang bagaimana cara membuat perancangan model 3D *asset* interior bangunan dan *property* yang baik.
2. Bagi Lembaga Pendidikan, memberikan wawasan baru dalam menciptakan *environment* untuk pengembangan selanjutnya.
3. Bagi Masyarakat, memberikan informasi kepada masyarakat mengenai *bullying awareness* dan KPAI melalui permainan digital.