



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya. Beragam budaya tersebut dibagi menjadi budaya benda dan budaya tak benda (diakses dari <http://www.travel.kompas.com/read/2014/10/24/175400427/Memelihara.Warisan.Budaya.Tak.Benda.>, 8 September 2017). Budaya benda adalah budaya yang dapat dirasakan dan dilihat seperti candi atau situs-situs yang ada. Sedangkan budaya benda takbenda adalah budaya yang tidak bisa dilihat dan tidak bisa dirasakan melalui tangan, namun terdapat disekeliling kita. Contoh dari budaya takbenda adalah seni tari, cerita mitos dan legenda, dan ritual. Seperti yang dikutip dari artikel Viva, terdapat cukup banyak warisan budaya Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO (diakses dari <https://www.viva.co.id/indepth/fokus/954761-melindungi-warisan-nenek-moyang>, 8 September 2017).

Barong, kebudayaan asal Bali, merupakan budaya Indonesia yang diakui UNESCO (diakses dari <https://brilio.net/wow/barong-ket-tari-bali-yang-diakui-unesco-sebagai-warisan-dunia-160928x.html>, 8 September 2017). Pertunjukan Barong di Bali merupakan salah satu daya tarik untuk wisatawan. Pertunjukan Barong dan Rangda menceritakan tentang kebaikan yang diwujudkan dengan karakter Barong melawan kejahatan diwujudkan dalam bentuk Rangda. Cerita tersebut dikenal dengan konsep *rwa bineda* yang memiliki arti dua perbedaan yang memiliki makna. Konsep *rwa bineda* sendiri menjelaskan tentang alam semesta

yang diciptakan oleh Tuhan dalam kondisi berpasangan namun memiliki sifat yang bertolak belakang (diakses dari [indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/tari-barong-rangda-menghantar-khalayak-awam-memahami-rwa-bhineda](http://indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/tari-barong-rangda-menghantar-khalayak-awam-memahami-rwa-bhineda), 8 September 2017).

Dengan fenomena diatas penulis tertarik untuk mengangkat budaya Bali tersebut kedalam sebuah *game*. *Game* sendiri dipilih karena merupakan salah satu salah satu media interaktif yang digemari oleh hampir semua kalangan seperti yang dikutip Costikyan dalam Schell (2008). Dalam pembuatan *game*, terdapat sebuah unsur pendukung yang disebut *environment*.

*Environment* dalam *game* merupakan salah satu unsur yang dapat digunakan untuk menarik minat pemain (Adams, 2010). Seperti yang dilansir [igritic.com](http://igritic.com) (diakses pada 8 September), salah satu contoh *game environment* yang menarik banyak minat pemain yakni *game* The Elder Scrols V: Skyrim. Dengan budaya dan geografi yang berbeda menambah hal-hal yang menarik untuk membuat *environment* Skyrim benar-benar terasa seperti sesuatu yang hidup (diakses dari <http://www.gamesradar.com/why-skyrims-most-barren-environment-makes-bountiful-world/>, 8 September 2017). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pemain yang memainkan *game* tersebut tiap tahunnya seperti yang dijabarkan diwebsite [steamcharts.com](http://steamcharts.com) (diakses pada 8 September 2017).

Oleh karena itu *environment* dalam sebuah *game* merupakan salah satu kunci utama dalam pengembangan *game* (Bates, 2004). Pembuatan *environment* juga harus mempertimbangkan pergerakan pemain. *Environment* harus diletakkan

sedemikian rupa sehingga pemain dapat dengan mudah bergerak disekelilingnya (Dawson, 2005).

*Environment* sebagai bagian dari dalam *game* juga harus dapat memvisualkan tujuan dari sebuah *level*. Sehingga, dalam *environment*, pemain dapat berinteraksi dengan baik untuk mencapai *goals*, menyelesaikan tantangan, hingga merasakan suasana yang ingin ditampilkan sehingga menimbulkan *mood* tertentu.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah:

Bagaimana merancang *environment* untuk *game* 3 dimensi Guardian of Bali Island?

## 1.3. Batasan Masalah

Perancangan *game* Guardian of Bali Island ini fokus pada:

1. Proses perancangan aset dari konsep, sketsa dan visualisasi objek model 3D untuk desain *environment* pada *game* Guardian of Bali Island.
2. Konsep visual *game* ini menggunakan *stylized art*.
3. *Game* Guardian of Bali Island memiliki dua *level* yang akan divisualisasikan kedalam 2 jenis *environment*. Diantaranya terdapat *environment* desa dan *environment* goa.

4. Setting *environment* mengangkat desa Tenganan dan bagian dalam Goa Gajah.
5. Pemain dari *game* ini berusia 13 tahun keatas.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah untuk merancang *environment* dalam *game* 3 dimensi Guardian of Bali Island.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

##### 1. Penulis

Dengan menulis laporan ini penulis berharap bisa menerapkan teori-teori perancangan ke dalam proyek tugas akhir penulis yang akan merancang *environment* serta syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana.

##### 2. Pembaca

Melalui tulisan ini, penulis ingin memberitahu informasi tentang teori-teori perancangan *environment* yang diterapkan ke dalam proyek perancangan tugas akhir. Informasi ini diharapkan bisa diterapkan oleh masyarakat yang ingin mendesain sebuah *environment*.

##### 3. Universitas

Penulis berharap bisa untuk dijadikan acuan dalam perancangan *environment* bagi mahasiswa lainnya.