

BAB I

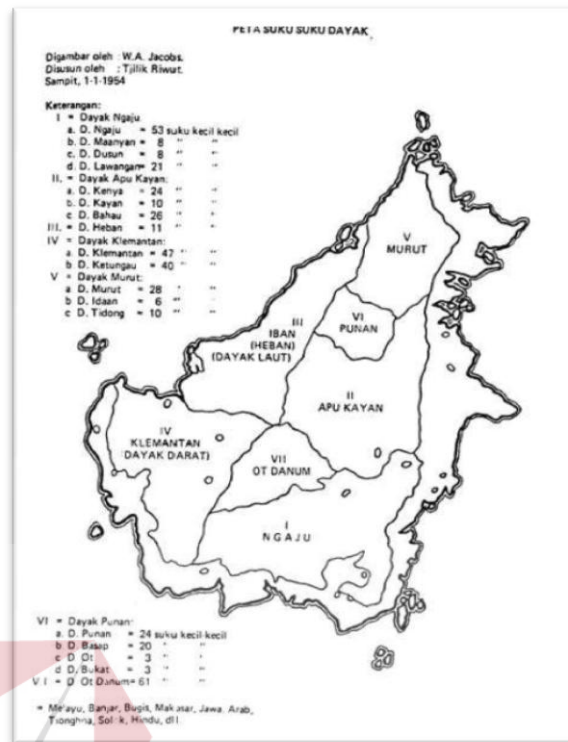
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *game* bergenre *adventure game* bertemakan Seni Budaya Dayak Punan sebagai upaya memperkenalkan Budaya Kalimantan. Hal ini dilatar belakangi oleh perkembangan zaman, membuat masyarakat akan terbawa arus globalisasi sehingga membuat sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan Budaya tradisional bangsa Indonesia.

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geografisnya yang luas dan beragam. Hal tersebut menjadikan Indonesia juga memiliki kebudayaan yang sangat beragam. Salah satu kekayaan Budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia yang banyak memiliki suku dan Budaya salah satunya di Kalimantan yaitu suku Dayak Kalimantan. Berikut gambar 1.1 persebaran suku Dayak di Kalimantan menurut rumpun.

Dayak adalah orang yang dianggap sebagai penduduk asli yang mendiami Pulau Kalimantan, lebih tepat lagi adalah yang memiliki Budaya sungai. Hampir semua nama sebutan orang Dayak mempunyai arti sebagai sesuatu yang berhubungan dengan “perhuluan” atau sungai, terutama pada nama-nama rumpun dan nama keluarganya (<http://www.kompasiana.com/>).



Gambar 1.1 Gambar peta persebaran suku Dayak

(<https://banuahujungtanah.files.wordpress.com/>)

Suku Dayak merupakan suku yang berada di pulau Kalimantan, dimana suku tersebut merupakan suku yang masih memeluk erat keBudayaannya dan adat istiadat dari nenek moyang atau pendahulunya yang masih turun temurun hingga sekarang, suku Dayak tinggal di dalam hutan Kalimantan yang jauh dari keramaian kota, itu sebabnya suku Dayak masih primitif atau tertinggal, mereka hidup dengan gaya hidup mereka seperti mencari makan dengan bercocok tanam di sawah, memanfaatkan kekayaan hutan, ataupun berburu di hutan. Suku Dayak sangat kental dengan karya-karya kerajinan mereka, seperti karya pahat, karya lukisan di badan atau *tatto*, karya musik tradisional, maupun karya lainnya.

Menurut Tjilik Riwut (1993: 231), Suku Dayak adalah salah satu kelompok terbesar dan tertua yang mendiami pulau Kalimantan. Orang yang disebut Dayak hanyalah ada di Kalimantan, sedang kenapa mereka disebut “Orang Dayak” dalam bahasa Kalimantan yang berarti “orang pedalaman” orang yang jauh dan lepas dari kehidupan kota.

Suku Dayak terbagi dalam ratusan sub etnis, semua etnis Dayak memiliki kesamaan ciri-ciri Budaya yang khas. Ciri-ciri tersebut menjadi faktor penentu apakah suatu sub suku di Kalimantan dapat dimasukkan ke dalam kelompok Dayak. Ciri-ciri tersebut adalah rumah panjang, hasil Budaya material seperti tembikar, mandau, sumpit, beliong (kampak Dayak), pandangan terhadap alam, mata pencaharian (sistem perladangan), dan Seni tari (<http://journal.ipb.ac.id/>).

Suku Dayak juga biasa tinggal dalam suatu kawasan tempat tinggal yang tetap, dan hidup secara klan mendiami rumah panjang yang disebut Betang. Kehidupan orang Dayak bersama alam, memerlukan pengembangan kemampuan dan keterampilan hidup, serta upaya pemenuhan atas kebutuhan dasar hidup secara individual dan kelompok. Potensi alam sekitar kawasan betang berupa sungai, danau, hutan dengan segala isinya memungkinkan manusia Dayak membentuk pula sistem Budaya yang adaptif dan berkearifan lingkungan dalam mengolah dan memanfaatkannya.

Suku bangsa Dayak terbagi dalam enam rumpun besar, yakni: Dayak Kenyah, Dayak Ngaju, Dayak Iban, Dayak Murut, Dayak Klemantan, dan Dayak Punan. Rumpun suku Dayak Punan merupakan suku Dayak yang paling tua mendiami pulau Borneo. Keenam rumpun terbagi lagi dalam kurang lebih ratusan

sub etnis. Masyarakat Dayak punan dikenal dengan pola hidup nomaden atau berpindah-pindah, hal ini berbeda dengan kebanyakan suku Dayak lain yang memiliki rumah panjang sebagai tempat tinggal mereka (<http://www.rumpunDayak.com/>).

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Didalam setiap *game* apapun yang ada terdapat peraturan-peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya maupun cara bermainnya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi antara *game* yang satu dengan *game* yang lainnya.

Definisi *Game* menurut Buckingham dan Scalon (2002) mengemukakan dalam terjemahan bahwa “sebenarnya tanpa disadari *game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan *game* dapat disajikan sebagai salah satu alternatif pendidikan”.

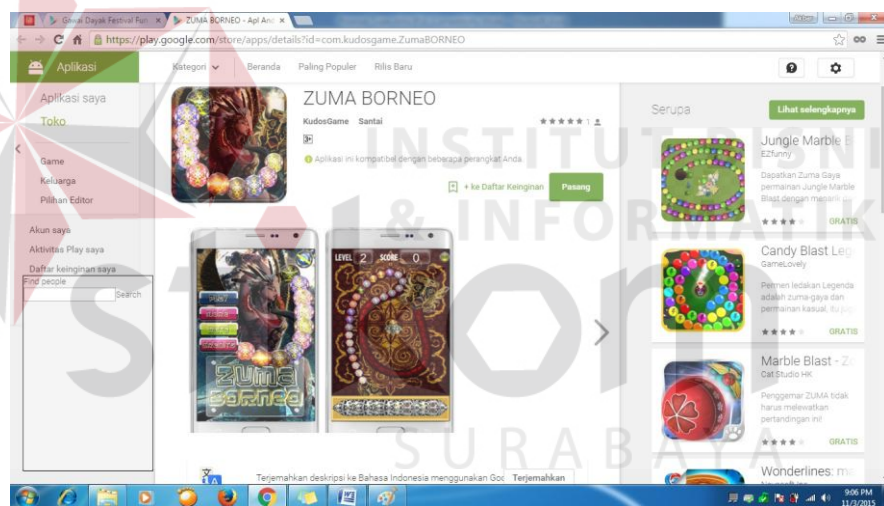
Game bertemakan Suku Adat Indonesia memang telah mulai muncul. Namun *game* bertemakan suku Dayak dengan menceritakan kehidupan suku Dayak masih belum ada di *android market* atau *play store* saat ini. Berikut ini data-data yang ada di *play store* tentang Dayak pada gambar 1.2 dan gambar 1.3.

Play store merupakan sebuah aplikasi dari Google dimana di dalamnya terdapat aplikasi, film, kiosk, *game*, dan buku, dari situ banyak *development-development* menawarkan banyak aplikasi untuk menunjang *android* supaya konsumen bisa bebas untuk membeli, dan *men-download* sesuai dengan kebutuhan konsumen masing-masing. Oleh karena itu hal ini merupakan peluang untuk memperkenalkan Budaya suku Dayak Kalimantan melalui *game*.



Gambar 1.2 Screenshot data game di play store

(Sumber : <https://play.google.com>)



Gambar 1.3 Screenshot data game di play store

(Sumber : <https://play.google.com>)

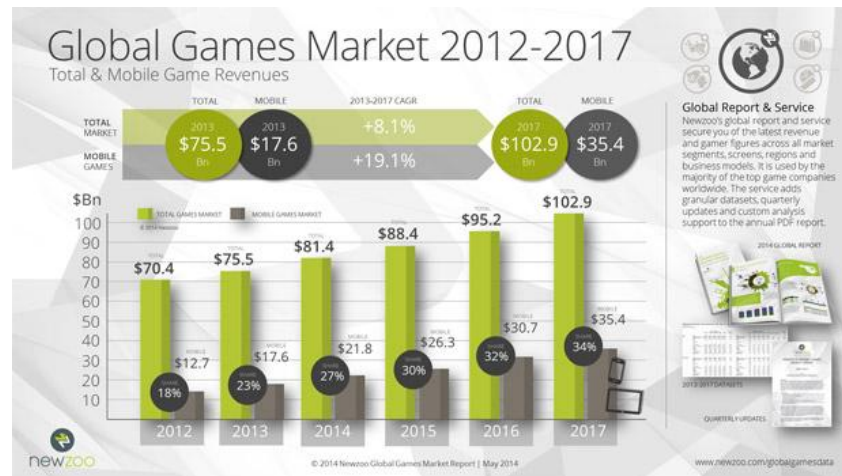
Side scrolling game, genre atau jenis ini diklarifikasi berdasarkan permainan yang bergerak menyamping (*side scroll*) permainan yang bergerak ke kiri atau ke kanan maupun sebaliknya. Biasanya *genre game* tersebut bisa digunakan sendiri maupun untuk penggunaan yang digabung dengan *genre* lain seperti *genre adventure*.

Adventure game di dalamnya memiliki aspek pertualangan bukan berdasarkan pada cerita atau isi *game* tersebut. Tetapi lebih menjelaskan perilaku *gameplay* tanpa tantangan rangsangan (refleks) atau aksi. *Genre adventure game* adalah pada fokusnya. Seringkali *game adventure* meskipun memakai mekanisme-mekanisme seperti *game action*, mereka lebih memberatkan pada cerita dan eksplorasi. Ciri-ciri yang sering bisa kita temukan dalam *game-game adventure* adalah tampilan-tampilan sinematik, narasi yang dalam dan mendetil, *cutscene* yang panjang (<http://playtoko.com/>).

Pengenalan *game* ini merupakan pendekatan terhadap *targeting market* untuk menyampaikan informasi edukasi. Di dalam penyampaiannya harus difasilitasi dengan elemen *game* yang tepat agar langsung tepat sasaran.

Menurut Imam Kuswardayan (2010: 1), tentu anda akan tercengang jika mengetahui fakta bahwa di Inggris, rata-rata usia pemain *game* terbanyak adalah umur 31 tahun. Apakah mereka penggila *game* seperti Pacman? tentu saja tidak. Mereka banyak kecanduan *game* yang bersifat *social (social game)* dan strategi / simulasi. Bahkan kini dikenal istilah *game* edukasi yang memadukan unsur pendidikan di dalam *game*. Dari ini dapat dilihat perkembangan *game* di masa saat ini.

Perkembangan industri *game* pada saat ini sangat pesat dengan berbagai macam jenis *genre*. Berikut ini data analisis riset Newzoo tentang pasar global dari perusahaan-perusahaan besar dari perkembangan dari *game* sebagai berikut:



Gambar 1.4 Data analisis *global games market*

(Sumber : <http://www.newzoo.com/>)

Data tersebut menjelaskan tentang pasar global *game* dimana setiap tahun selalu meningkat.

Menurut Imam Kuswardayan (2010: 4), perkembangan *game* pada saat ini sudah sangat pesat dengan kualitas yang jauh lebih sempurna. Kualitas tersebut selain dari sisi grafis ataupun suara, juga dari sisi kualitas *game*, perangkat yang digunakan, tema *game*, *fitur*, latar belakang cerita, beserta alur permainan yang menarik. Bahkan yang terakhir sudah melibatkan faktor realitas virtual. Jenis *game* yang saat ini salah satunya yang digemari oleh konsumen adalah *game genre adventure*.

Harapan penulis dengan *game* dengan *genre side scrolling adventure* sebagai upaya memperkenalkan Budaya suku Dayak Kalimantan, menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang Budaya yang menarik dan menyenangkan, manfaat lainnya untuk mencoba lebih mengenal suku Dayak sehingga dapat mengenal Budaya adat suku Dayak Kalimantan. Dengan adanya

game ini diharapkan generasi muda mampu mengembangkan *game-game* dengan tema Budaya-Budaya asli bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan adalah bagaimana cara membuat *game* bergenre *side scrolling adventure* bertemakan Seni Budaya Dayak Punan berjudul “Dayak” Sebagai upaya memperkenalkan Budaya Kalimantan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* bertemakan Seni Budaya Dayak.
2. Pembuatan *asset game* yang mendesain dari contoh aslinya meliputi karya seperti topeng huduq, senjata mandau, aksesoris tutup kepala, alat musik sape, maupun kaligrafi khas suku Dayak, dan tatto kaligrafi pada desain karakter pada hardcover atau poster.
3. Membuat *game bergenre side scrolling adventure*, dengan desain yang diminati untuk kalangan anak-anak.
4. Membuat *game bergenre side scrolling adventure*.
5. Visualisasi *game* menggunakan *Vector art*.
6. Pembuatan animasi pada *game* dilakukan secara digital.
7. Pada *game* terdiri dari 1 Tokoh yang dapat dimainkan sebagai *player*.

8. Pembuatan *gameplay* dengan semenarik mungkin pada setiap *level* yang disediakan.
9. Pembuatan visualisasi *character game* dengan referensi tokoh adat suku Dayak Kalimantan modern.
10. Senjata Seni tradisional yang digunakan Mandau dan tameng dengan referensi senjata khas suku Dayak Kalimantan.
11. *Game* dirancang untuk dimainkan *single player*.
12. *Game* terdiri dari 3 *level* permainan.
13. Seni Budaya sebagai referensi meliputi pakaian, senjata, dan hutan Kalimantan.
14. *Backsoud game* menggunakan *cover* lagu dari lagu khas Kalimantan.
15. Pembuatan desain tempat berjalan menggunakan *genre platform*.
16. Pembuatan visualisasi *enemy game* dengan referensi hewan babi hutan.
17. Pembuatan *game* digunakan untuk di PC untuk sementara, adapun untuk pengembangan lebih lanjut bisa digunakan untuk *game android*.

1.4 Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu membuat *game* bergenre *side scrolling adventure* bertemakan Suku Dayak sebagai upaya memperkenalkan Budaya Kalimantan dan memberikan informasi berkaitan dengan Budaya Adat Suku Dayak Kalimantan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Praktis

- a. *Game* ini memberi pemahaman kepada masyarakat tentang Seni Budaya tradisional Suku Dayak Kalimantan.
- b. *Game* ini mengedukasi masyarakat mengetahui bahwa pembelajaran tentang Budaya Adat mempunyai banyak manfaatnya.
- c. Memperkenalkan Budaya Adat suku Dayak Kalimantan kepada masyarakat Indonesia maupun luar negeri dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Teoritis

- a. Masyarakat ilmiah dapat mengetahui proses pembuatan *game* bergenre *side scroll adventure* bertemakan Budaya Suku Dayak berjudul “Dayak” sebagai upaya memperkenalkan Budaya Kalimantan.
- b. Diharapkan *game* ini menjadi *game* yang bukan hanya dapat memberikan hiburan tetapi juga dapat mengedukasi.
- c. Dalam bidang keilmuan Komputer Multimedia, khususnya peminatan *game* adalah sebagai referensi kualitatif tentang teknik pembuatan *game* dengan *software Game Engine* yang bernama *Build Box*.