

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Papua merupakan daerah yang kaya akan budaya yang unik. Kebudayaan Papua yang masih erat kaitannya dengan pemujaan roh dan alam, dapat mencerminkan kehidupan sehari-hari, pola pikir, serta sistem kepercayaan mereka. Salah satunya adalah kebudayaan suku Asmat yang mempercayai bahwa mereka berasal dari kayu, memuja roh nenek moyang, dan menganggap kanibalisme adalah sesuatu yang lumrah. Ada pula daerah yang mensakralkan binatang, tumbuhan, dan bebatuan. Semua kebudayaan ini diwariskan secara lisan dalam bentuk kekayaan intelektual berupa cerita rakyat, mitologi dan legenda. Dengan mempelajari kekayaan-kekayaan intelektual tersebut, kita dapat mempelajari pula kehidupan, pola pikir, dan sistem kepercayaan orang Papua.

Masalah mulai muncul saat kebudayaan asing masuk ke tanah Papua. Sedikit demi sedikit, kebudayaan asing ini mulai mengikis kebudayaan asli Papua. Bahkan tidak sedikit orang yang menganggap kebudayaan asli Papua cenderung primitif dan tertinggal dibandingkan budaya asing yang masuk. Pendidikan, teknologi, dan penyebaran agama yang masuk mulai mengancam cara hidup, pola pikir, dan kepercayaan yang telah ada sebelumnya. Tidak dapat dipungkiri hal-hal tersebut sebenarnya membawa nilai-nilai positif kepada masyarakat Papua, namun bukan berarti budaya-budaya asing dapat menggantikan budaya asli Papua secara keseluruhan. Di sisi lain, pemerintah pusat dinilai kurang sigap dalam hal preservasi budaya, terutama budaya di daerah tertinggal seperti Papua. Jika dibiarkan, bukan tidak mungkin budaya asli Papua akan punah seperti budaya suku-suku Indian di Amerika Utara atau budaya suku Aborijin di Australia.

Desain komunikasi visual dapat memiliki peran besar dalam upaya pelestarian budaya melalui cerita rakyat, mitologi, dan legenda, terutama budaya yang diturunkan secara lisan serta memiliki elemen-elemen pendukung cerita yang unik,

seperti contohnya pada karakternya yang berupa roh-roh, hewan-hewan dalam mitos dan lain-lain. Dengan menggunakan strategi yang diterapkan dalam DKV pula, cerita rakyat, mitologi, dan legenda yang mengandung budaya Papua di dalamnya dapat dirancang dan disesuaikan sedemikian rupa dengan keadaan masa kini, sehingga dapat menarik minat masyarakat. Salah satu media yang dapat menarik minat masyarakat masa kini adalah dengan penggunaan media *Video game* pada *platform* konsol dan PC. *Video game* dianggap sebagai media yang mampu memvisualisasikan dan menceritakan sesuatu dengan baik, salah satunya adalah penggambaran budaya. Beberapa judul *video game* telah berhasil mengangkat tema kebudayaan sebagai bagian dari cerita dan *gameplay* dari *video game* tersebut, sebut saja serial Assassin's Creed yang menggambarkan kebudayaan dari berbagai lokasi seperti Turki, Eropa, dan Indian. Ada pula Tomb Raider yang mengangkat tema tentang kerajaan Jepang Kuno, Yamatai. Maka dari itu, penggunaan media *video game* sebagai cara untuk memperkenalkan budaya Papua dinilai tepat. Penerapan strategi DKV pada media *video game* serta perancangan ulang konsep beberapa cerita rakyat, mitologi, dan legenda yang telah ada di Papua diharapkan dapat menjadi suatu kesatuan cerita yang baru dan menarik.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka pokok-pokok permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

- Apa upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan sekaligus memperkenalkan budaya Papua melalui cerita rakyat, mitologi, dan legendanya?
- Strategi konsep DKV seperti apa yang dapat ditempuh agar upaya pelestarian budaya Papua tersebut dapat menjadi daya tarik bagi target?

Beberapa batasan juga telah ditentukan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas. Batasan-batasan tersebut mencakup aspek area, segmentasi, media, dan budaya yang akan dibahas.

Area pembahasan masalah pelestarian budaya Papua ini tidak mencakup keseluruhan daerah di Papua, melainkan hanya mencakup daerah Kabupaten Asmat, Danau Sentani, Taman Nasional Lorentz, Lembah Baliem dan Sungai Tami.

Segmen yang menjadi target adalah remaja (lelaki diutamakan) warga negara Indonesia di kawasan perkotaan dengan rentang usia mulai dari 17 hingga 25 tahun. Memiliki hobi bermain *game* di *platform* konsol maupun PC. Target diharapkan memiliki tingkat pendidikan minimal setara SMP, serta memiliki kesadaran terhadap keadaan lingkungan dan budaya.

Media yang dipilih adalah *game* digital pada *platform* konsol dan PC, namun karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga maka pengerjaan *game* digital hanya mencapai proses perancangan saja dengan media akhir buku. Elemen-elemen yang terdapat di dalam buku perancangan konsep *game* digital tersebut mencakup perancangan karakter, setting lokasi, sinopsis, asset-asset yang terdapat dalam *game*, dan *concept art* yang memuat adegan-adegan kunci dalam permainan.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan konsep *game* digital bertemakan budaya Papua ini adalah sebagai berikut:

- Melestarikan sekaligus memperkenalkan budaya Papua yang mulai terancam dengan datangnya budaya asing.
- Memberikan edukasi mengenai etika dan moral melalui penceritaan kembali cerita rakyat, mitologi, dan legenda Papua yang telah dirancang ulang sebagai bentuk penyesuaian terhadap selera masa kini.

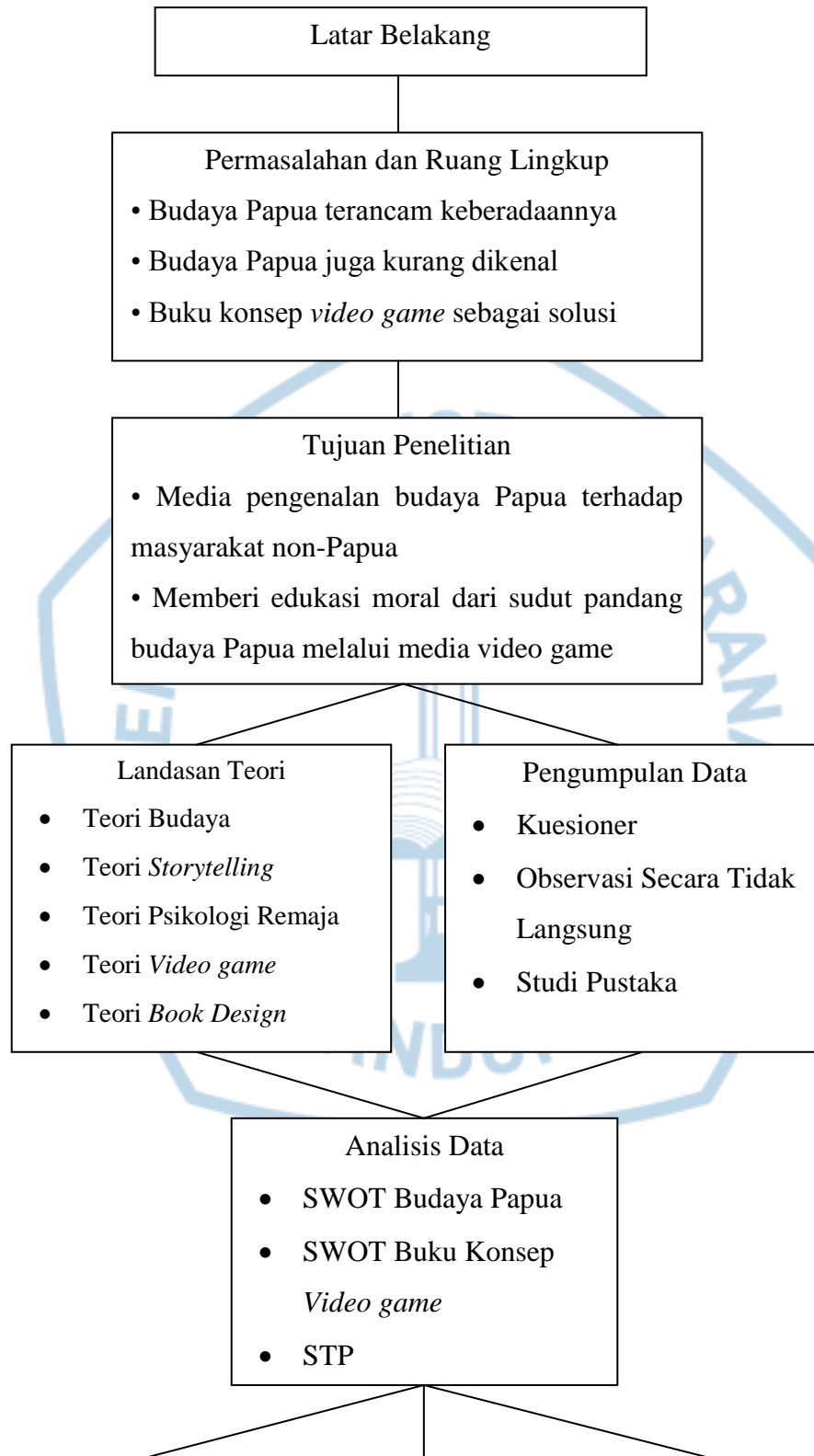
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

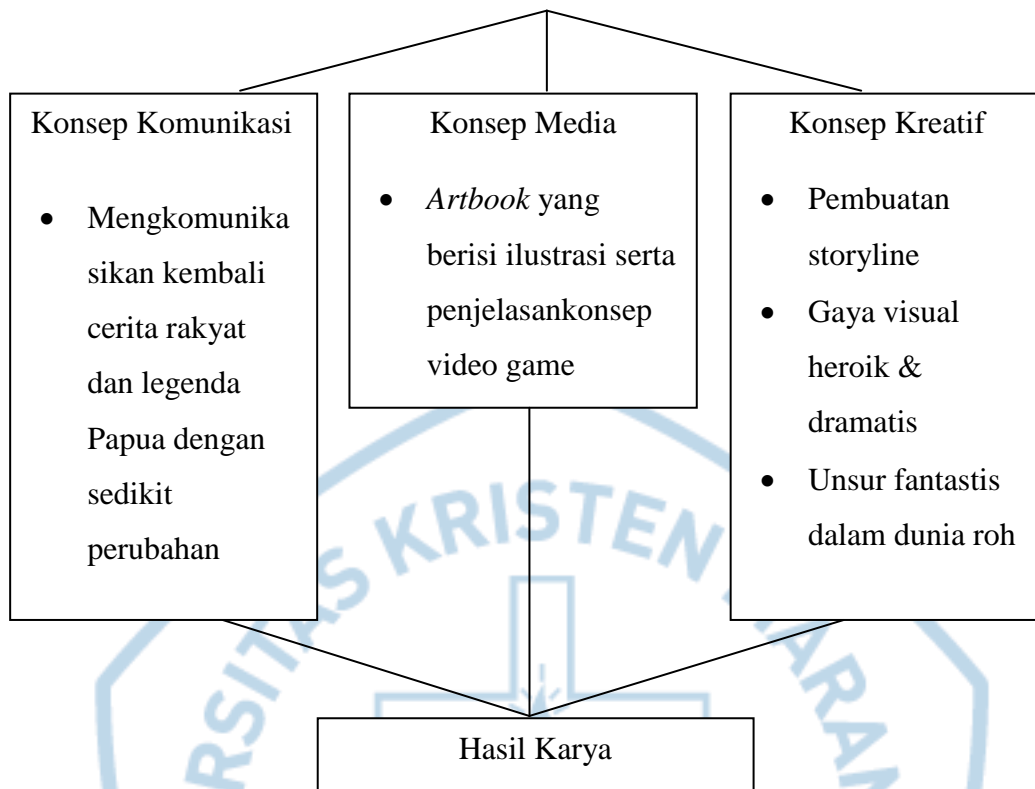
Sumber data yang dipilih adalah media cetak serta elektronik seperti buku dan artikel di internet. Selain itu, data juga bersumber dari hasil wawancara dengan beberapa *gamer* aktif dan kuesioner mengenai *Video game* dan budaya Papua.

Rincian metode pengumpulan data yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner – Peneliti menggunakan metode kuesioner untuk meneliti tingkat pengenalan dan ketertarikan sampel terhadap budaya Papua dan pendapat sampel mengenai *video game*. Penerimaan respon kuesioner dimulai dari Sabtu, 5 September 2015 pukul 17.00 hingga Minggu, 6 September 2015 Pukul 13.26. Seluruh peserta kuesioner adalah remaja dengan kisaran usia antara 20 hingga 25 tahun.
2. Observasi – Peneliti juga melakukan observasi secara tidak langsung untuk mengetahui untuk mencari data dan fakta mengenai keadaan budaya Papua pada saat ini. Selain mengenai budaya, peneliti juga mengobservasi kondisi dan permasalahan yang terjadi di Papua saat ini untuk mencari hubungan antara budaya Papua dengan permasalahan yang terjadi di sana. Yang dimaksud observasi secara tidak langsung di sini adalah partisipasi peneliti tanpa mendatangi lokasi secara langsung, melainkan hanya memantau keadaan dari berita dan informasi yang tersedia di media cetak dan elektronik.
3. Studi pustaka – Peneliti menggunakan metode studi pustaka untuk mencari material budaya Papua yang akan dikembangkan di dalam konsep *game*. Metode studi pustaka juga digunakan peneliti untuk mencari referensi *video game* yang serupa dengan proyek peneliti. Referensi ini dapat membantu peneliti menentukan sinopsis, desain, strategi komunikasi dan media, dan elemen-elemen lain yang dibutuhkan dalam proses pembuatan *video game*. Hasil studi pustaka ini bersumber dari media elektronik dan cetak. Beberapa data merupakan cuplikan dari *video game* yang menjadi referensi peneliti.

1.5 Skema Perancangan





Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : data penulis, 2015)