

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang menggambarkan keluhuran budaya masyarakat. Peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia merupakan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan eksistensinya. Dengan adanya peninggalan sejarah, masyarakat Indonesia dapat belajar dari kekayaan budaya masa lalu untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara pada saat ini dan masa yang akan datang.

Pulau Jawa merupakan pusat peradaban nusantara sejak zaman kolonial. Jawa Barat, khususnya Kota Bandung merupakan daerah yang memiliki banyak peninggalan yang perlu dijaga dan dilestarikan. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya bangunan bersejarah di Bandung antara lain Villa Isola, Gedung Sate, Hotel Savoy Homan dan lainnya. Sebelum menjadi kota besar, Bandung telah melalui proses panjang dan dalam perkembangannya itu sendiri, banyak tokoh-tokoh seperti Charles Prosper Wolff Schoemaker, Ir.J.Gerber, dan tokoh sejarah lainnya yang mempunyai peranan penting. Namun masyarakat banyak yang tidak mengetahui tokoh-tokoh tersebut.

Sangat disayangkan warga masyarakat Bandung umumnya kurang menaruh perhatian terhadap sejarah yang meliputi tokoh dan aset budayanya. Sikap demikian itu boleh jadi disebabkan oleh pemikiran bahwa bangunan-bangunan bersejarah di Kota Bandung bukan warisan leluhur mereka, melainkan peninggalan pemerintah Kolonial Belanda. Dengan kata lain, mereka cenderung tidak peduli mengenai peninggalan ini yang nyatanya merupakan bangunan sejarah bernilai estetis tinggi.

Sebagai buktinya Organisasi Bandung Heritage mencatat, lebih dari 400 bangunan pusaka

di kota yang pernah dijuluki Laboratorium Arsitektur di Indonesia ini (data inventaris 1997). Mayoritas merupakan arsitektur warisan kolonial Belanda, mulai dari gaya Indische Empire (1860-90-an), Neo-Klasik (1890-1910-an), hingga Art Deco (1920-30-an). Dengan jumlah bangunan Art Deco yang cukup signifikan, Bandung berada di peringkat 9 dari 10 kota berarsitektur Art Deco terbanyak di dunia hanya satu tingkat di atas kota kelahiran Art Deco sendiri, yaitu Paris (Globe Trotter Magazine, 2001).

Walaupun sekarang bangunan-bangunan tersebut sebagian besar dimiliki oleh pemerintah dan warga masyarakat Kota Bandung, pemerintah sudah menetapkan hal tersebut menjadi bagian dari aset budaya dan kebanggaan Bangsa Indonesia secara nasional. Dalam TAP MPR No. IV/MPR/1978 yang sampai sekarang masih berlaku, antara lain dinyatakan, bahwa tradisi dan peninggalan sejarah yang memiliki nilai-nilai perjuangan dan kebanggaan serta kemanfaatan nasional, perlu dibina dan dipelihara untuk diwariskan kepada generasi muda.

Kurangnya pengetahuan dan perhatian terhadap bangunan dan peninggalan bersejarah pada masa Belanda, khususnya bagi para masyarakat di Kota Bandung menjadikan hal tersebut sebagai suatu masalah yang perlu dituntaskan. Kurangnya pengetahuan akan sejarah pada kalangan muda juga di sebabkan karena kurangnya minat membaca buku tentang sejarah. Minat membaca sangat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia dan kualitas suatu bangsa. Membaca identik dengan buku atau media cetak saja. (Perpustakaan Nasional, 20 februari 2018, judul artikel, [http://gpmb.perpusnas.go.id/index.php?module=artikel\\_kepustakaan&id=42](http://gpmb.perpusnas.go.id/index.php?module=artikel_kepustakaan&id=42)).

Seiring perkembangan teknologi, pelestarian sejarah ini akan sangat menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan teknologi media audio dan *visual* terkini untuk menarik perhatian target anak muda, salah satu media yang dapat di implementasikan kepada generasi muda yaitu melalui *video game*. Kemajuan teknologi informasi sekarang memungkinkan remaja bermain *video games* untuk proses belajar. Berdasarkan artikel yang ditulis R. F. Mackay (Stanford University Newsletter, 20 februari 2018,

<http://news.stanford.edu/2013/03/01/games-education-tool-030113/>) . Menggunakan games sebagai media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan non-kognitif yang mana sama pentingnya dengan dengan kemampuan kognitif . Sejarah merupakan ilmu nonkognitif sementara *video game* adalah salah satu media yang baik untuk mengajarkan ilmu nonkognitif. Bermain *video game* juga merupakan trend para remaja sekarang dimana kalangan dewasa muda memiliki kecenderungan menjaga eksistensi salah satunya dengan bermain dan berbicara soal *video games* bersama teman-temannya. Video mengandung elemen gambar dan suara yang dapat menambah daya Tarik, pemahaman, dan ingatan seperti yang telah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya. *Video games* melewati beberapa tahapan, salah satunya adalah *Visual Development / concept art*.

Seorang *Visual Development* artist bertugas untuk merancang semua yang terlihat dalam permainan. Dari karakter, lokasi, hingga benda dan perlengkapan. Mereka merupakan Artist pertama yang bekerja dalam tahapan kreatif pembuatan game. *Visual Development* ini nantinya dapat digunakan untuk menarik minat pihak developer maupun investor sehingga dapat memperoleh dana yang dapat digunakan untuk membuat produk akhirnya, berupa film maupun game. Kumpulan dari *Visual Development* ini juga dapat dibukukan untuk kemudian dijual dan memperoleh keuntungan yang biasa disebut sebagai artbook.

Tahap pra produksi merupakan tahap dasar yang penting dalam mengembangkan konsep sebuah *video game*. Karena pada tahap ini sebuah ide, konsep, gagasan yang sudah diolah secara verbal, divisualkan kembali dengan sebuah desain ilustrasi. Mengutip dari website Carrot Academy illustration school di Jakarta (<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, akses 1 September 2017), bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam film, *video game*, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *entertainment design / concept art* sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. *Concept art* juga disebut sebagai pengembangan *visual* atau pengembangan konsep desain.

Elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *concept art* berupa *character design*, *environment design*, *key art*, *vehicle design*. Elemen-elemen tersebut bisa diwujudkan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi (2D) maupun ilustrasi tiga dimensi (3D). Gaya ilustrasi yang digunakan bisa bermacam-macam tergantung konsep cerita yang diangkat, misal gaya realis, semi realis, kartun, dekoratif, dll.

Dari penjelasan diatas maka dibuatlah sebuah *concept art* untuk *video game* yang mengangkat konsep sejarah perkembangan Kota Bandung dengan judul “Verborgen”.

Selain untuk acuan proses pembuatan *video game*, *concept art* ini juga membawa misi penting untuk memperkenalkan kembali budaya dan sejarah Kota Bandung kepada masyarakat luas terutama generasi muda dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, imajinatif, dan inovatif.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana merancang *Video games* bertemakan sejarah kota Bandung” yang dikemas secara kreatif, imajinatif dan inovatif ?”

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas berikut ruang lingkup perancangannya:

1. Bagaimana melestarikan dan memberikan informasi secara efektif mengenai sejarah Kota Bandung kepada kalangan dewasa muda?
2. Bagaimana merancang *concept art* yang meliputi cerita, karakter, *setting* tempat, nilai kehidupan dan kisah yang terinspirasi dari sejarah Kota Bandung dan bagian-bagian lain yang menggambarkan kisah petualangan yang menarik?

### 1.3 Tujuan Perancangan

1. Membuat *video game* berlatarkan kota Bandung yang mengangkat sejarah perkembangan kota Bandung untuk mengajak masyarakat kalangan dewasa muda agar berperan untuk menjaga dan melestarikan sejarah yang ada di kota Bandung
2. Membuat desain karakter , dan *level design* yang mewakili kehidupan dewasa muda sekarang juga mengangkat sejarah berdasarkan data sejarah dan mengemasnya dalam satu cerita yang menarik untuk di ikuti

### 1.4 Sumber Teknik dan Pengumpulan Data

1. Observasi.  
Mengamati langsung fenomena yang terjadi pada kalangan dewasa muda di Kota Bandung. Mendatangi gedung bersejarah Societe Concordia di jalan Braga, Gedung Merdeka, St.Peter Cathedral, dan Villa Isola , Gereja Bethel Bandung, Jaarbeurs, Kodam III Siliwangi, Boscha , Gedung Sate, dan Museum Sri baduga, Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Pos Indonesia dan Gedung bersejarah lainnya.
2. Wawancara  
Data diperoleh melalui wawancara dengan Bapak Koko Qumara selaku sekretaris Komunitas Bandung Heritage dan Ibu Ratri Wulandari *Cultural Anthropology , Historical art Lecture* dan Bendahara ICOMOS Indonesia yang menjadi narasumber untuk perancangan ini. Menurutnya pengenalan kembali sangatlah penting agar generasi muda tahu akan sejarah gedung-gedung tua ini jangan sampai terlupakan karena yang tahu sejarah gedung tua ini hanya angkatan lama jadi harus terus berjalan pengetahuan sejarah gedung tua di Bandung ini.
3. Kuisisioner  
Penyebaran kuisisioner kepada 100 orang responden di 2 SMA dan 2 SMK di Kota Bandung , 3 Universitas di Kota Bandung .

4. Studi Pustaka

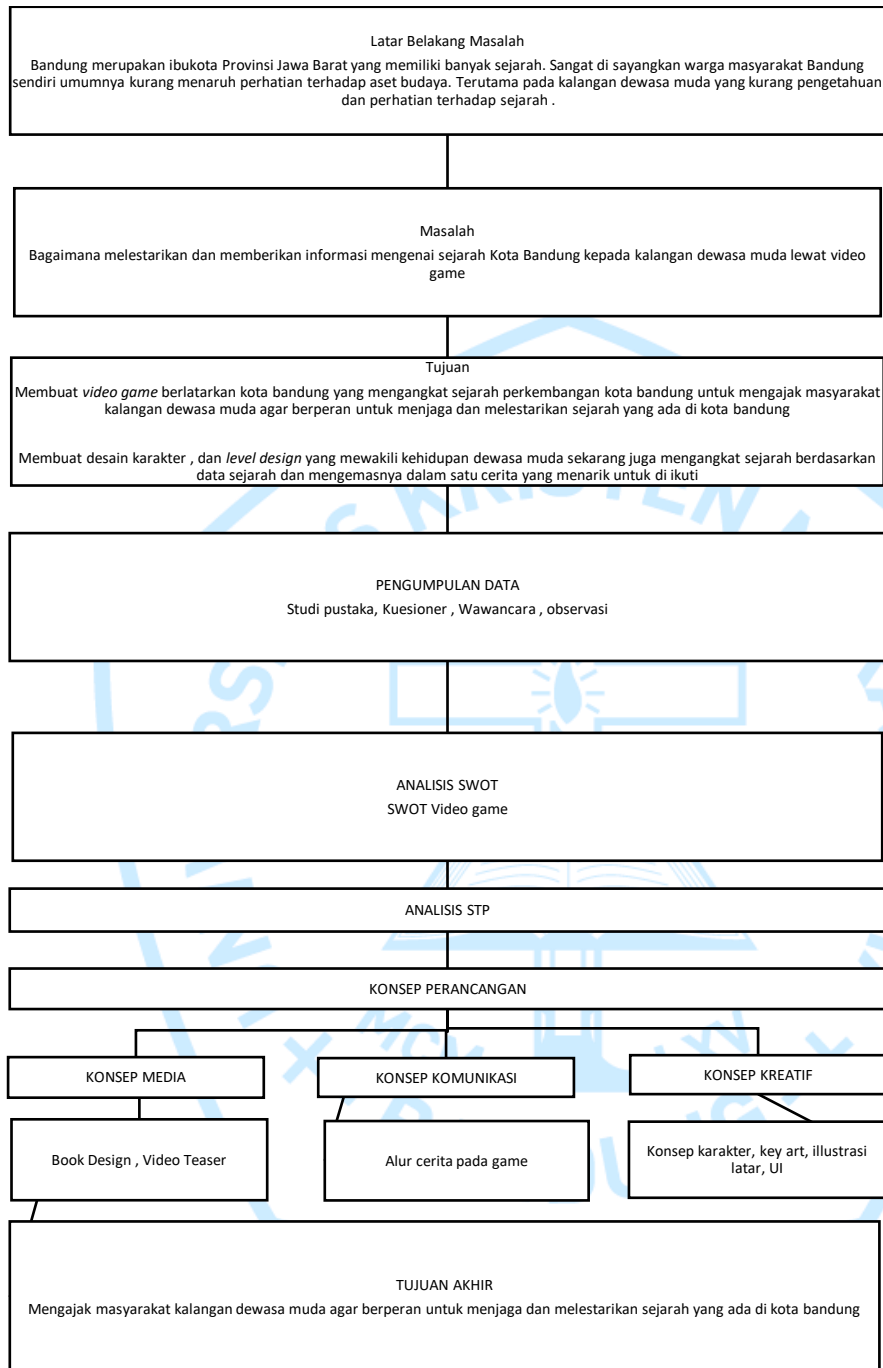
Studi literatur dan kepustakaan berupa data dan informasi dari buku yang mengandung informasi mengenai sejarah Kota Bandung dan game.

5. Website

Mengutip beberapa artikel yang membahas tentang fenomena yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir



## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan