

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Gim merupakan suatu media yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga terdapat pihak yang menang dan pihak yang kalah. Biasanya dilakukan secara tidak serius atau sebagai penghilang penat saja. Gim juga menjadi suatu cara belajar yang sering digunakan dalam menganalisa interaksi antara satu individu dengan individu yang lain dengan menunjukkan strategi yang rasional. Dalam gim sendiri terdapat berbagai macam tema yang menjadi topik utama dalam ceritanya sendiri seperti fantasi, budaya, strategi dan lain-lainnya.

Dalam perkembangannya, budaya menjadi suatu jenis tema yang sering digunakan dalam suatu gim. Budaya sendiri merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sekelompok orang yang selanjutnya akan diwariskan ke generasi selanjutnya sehingga budaya tersebut dapat terus ada dan bertahan. Budaya sendiri memiliki beberapa elemen seperti bahasa, adat istiadat, agama, karya seni serta politik dari setiap daerah yang ada. Budaya sendiri sering dianggap sebagai cara untuk berkomunikasi dari generasi yang lalu dengan generasi saat ini sehingga budaya dapat terus dipelajari dan dipertahankan hingga kedepannya. Budaya sering menjadi bahasan utama atau juga tema yang sering diangkat ke dalam gim sehingga budaya yang ada di Indonesia dapat dikenal oleh banyak kalangan. Budaya yang sering masuk tersebut terkadang berupa ornamen, lagu, pakaian, tarian, bahasa, senjata hingga tempat spiritualis atau agama.

Dalam perkembangan gim yang ada di Indonesia, terdapat beberapa gim yang sudah muncul dengan mengangkat tema dan budaya yang ada di Indonesia. salah satunya adalah gim bernama Lokapala: Saga of Six Realms yang dibuat oleh *Developer Anantarupa Studios*. Popularitas gim MOBA di Indonesia meningkat sangat pesat karena banyaknya player yang memainkan gim berjenis ini. *Mobile Legends Bang Bang* menjadi salah satu gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) terbesar dan yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia bahkan diseluruh kawasan Asia Tenggara. Hal ini yang menjadikan dan membuat *Developer Anantarupa Studios* mencoba membuat gim yang serupa yaitu Lokapala dengan mencoba untuk mengaplikasikan budaya dan cerita yang ada di Indonesia

kedalam gim bertema MOBA seperti memasukkan ke dalam karakter, *background*, *story* hingga tampilan gimnya itu sendiri. Respon dan juga reaksi yang diberikan oleh para pemain dan fans dari Lokapala memang tidak semuanya positif karena gim yang masih awal mula berdiri, akan tetapi dapat dilihat pada situs pengunduh, baik itu pada *Playstore* ataupun *Appstore* memperlihatkan bahwa fans mendukung dan menginginkan gim ini sendiri untuk lebih berkembang baik dari cerita, *gameplay*, hingga tampilan gim sehingga Lokapala ini dapat berkembang ke arah yang lebih baik dan menarik untuk kedepannya. Hal ini diharapkan agar budaya yang ada di Indonesia dapat dikenalkan kepada para pemain dan juga fans melalui sebuah media yang memang banyak digunakan dapat terus diingat sehingga keberadaannya tidak hilang.



Gambar I.1 *Mobile Game* Lokapala

Sumber:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.AnantarupaStudios.Lokapala&hl=en_US.jpg

(diakses pada 09/11/2022)

Lokapala sendiri merupakan suatu jenis permainan *Multiplayer Online Battle Arena* karena merupakan suatu permainan bertema pertempuran yang dilakukan dalam suatu arena yang dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan dengan menggunakan internet. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia yang mensurvei melalui data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia sendiri sebanyak 143,26 juta atau sekira 55% dari populasi, yang berarti masih terdapat 45% sisanya yakni sekira 117 juta masyarakat yang masih belum tersentuh internet. 45% ini menyangkut bagian Indonesia yang terpencil dan juga khususnya daerah-daerah yang ada di Indonesia Bagian Timur. Dari hal inilah, Lokapala versi digital masih belum dapat dicoba oleh semua kalangan di masyarakat karena keterbatasan internet yang belum merata sehingga dicobalah perancangan papan permainan ini.

Lokapala: Saga of Six Realms merupakan sebuah *game digital* pada media *handphone* yang tidak hanya dapat memberi manfaat, akan tetapi dapat juga memberi efek samping pada pemain. Dalam beberapa penelitian hingga jurnal yang membahas mengenai dampak dari *game online* menyebutkan bahwa *game online* dapat membuat pemain kecanduan hingga lupa waktu, kurangnya interaksi sosial, sulit berkomunikasi sehingga hal tersebut dapat mengganggu kesehatan pemain baik dari segi fisik dan juga mental. Lokapala sendiri tidak dapat dipungkiri dapat memberikan efek kecanduan dari segi *gameplay* nya yang membuat pemain ingin terus mendapat peringkat tertinggi dan bersaing dengan pemain lainnya. Hal ini yang dilihat dapat memberikan efek samping yang buruk bagi pemain bila tidak dikontrol dengan benar waktu bermain dan juga interaksi sosial yang berkurang.

Pada dasarnya, sebuah gim baik itu *online* ataupun *offline* dapat memberikan efek yang baik ataupun buruk adalah pilihan pemain untuk memanfaatkannya. Berdasarkan latar belakang yang ada, bahwa gim Lokapala berpotensi memberikan efek yang dapat membuat pemain tidak nyaman dengan versi digital. Ini memberikan peluang untuk mengelola gim ini dikurasikan secara berbeda. Sebagai tambahan, juga menambahkan budaya Indonesiadi dalam gim versi baru. Walau begitu, tak dapat dipungkiri bahwa Lokapala sendiri hingga saat ini masih terus berkembang, maka masih memerlukan waktu untuk lebih mengenalkan budaya dan cerita yang ada dengan lebih baik dan juga menarik perhatian para penikmat jenis permainan ini.

I.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat terjadi antara lain:

- Lokapala versi asli masih butuh perkembangan yang lebih baik lagi dari segi penyampaian cerita, *gameplay*, hingga tampilan. Tujuannya agar gim ini dapat lebih didukung oleh fans, sehingga Lokapala dapat tetap bertahan dengan media yang berbeda.
- Lokapala versi asli merupakan jenis permainan MOBA online yang dimainkan dengan menggunakan kuota internet, Saat ini tidak semua masyarakat mampu untuk membelinya sehingga penyampaian informasi dalam gim kurang tersampaikan

- Lokapala versi asli cenderung menciptakan permainan individual dengan kurangnya komunikasi secara langsung (tatap muka) yang berfokus pada gawai dan bukannya interaksi antar pemain.

I.3. Rumusan Masalah

Dari Identifikasi Masalah diatas dapat dirumuskan masalah dari perancangan ini, yaitu:

Bagaimana mengembangkan dan menyampaikan budaya, mitos, cerita yang ada dalam referensi cerita Lokapala ke dalam sebuah media permainan yang berbeda kepada khalayak yang lebih luas.

I.4. Batasan Masalah

Dalam perancangan gim Lokapala terdapat Batasan Masalah seperti :

Batasan Objek: Gim MOBA Lokapala yang pertama kali dirilis pada tanggal 7 Februari 2020 oleh studio gim bernama Anantarupa Studios.

Batasan Subjek: Lokapala versi digital ditujukan kepada remaja awal hingga akhir dengan rentang waktu 14-21 tahun. Walau begitu, dalam gimnya sendiri menampilkan rating 7+.

Batasan Tempat/Waktu: Lokapala pada awal rilisnya ditujukan untuk masyarakat Indonesia. namun pada pertengahan tahun 2023 ini, Lokapala mulai mencoba melebarkan gimnya ke beberapa negara ASEAN agar dapat lebih dikenal oleh banyak kalangan. Dan pada rancangan ini akan berfokus pada kawasan Jawa Barat.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan suatu permainan bertema Indonesia yang mengambil referensi dari cerita dan juga budaya yang ada di Lokapala menjadi sebuah media papan permainan tanpa harus menghilangkan unsur dan kesan Indonesianya dan dapat lebih mencakup banyak kalangan sehingga informasi mengenai budaya tersebut dapat lebih tersampaikan.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dari perancangan ini antara lain :

Bagi Pengguna

- Pengangkatan dan penggambaran budaya dan cerita dari referensi Lokapala menjadi sebuah permainan selain *mobile* yang akan dapat memberikan kesan bahwa gim Lokapala sendiri dapat dimainkan dengan secara sederhana bersama dengan teman ataupun keluarga tanpa harus menggunakan kuota internet sebagai penghubung dengan media *mobile*. Serta dapat memberikan dampak positif kepada para pemain yang menciptakan interaksi sosial yang terjadi ketika sedang bermain tanpa fokus pada perangkat masing-masing.