

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Saat ini pemahaman dan minat para generasi muda terhadap sejarah dan budaya bangsa sangatlah minim. Bagi sebagian dari mereka menganggap mempelajari sejarah adalah sesuatu yang konvensional dan kurang menarik. Modernisasi membawa mereka untuk semakin jauh bahkan tidak mengenali sejarah dan budayanya terlebih nama para pejuangnya. Jika menanyaka pada anak-anak saat ini Ken Arok itu? Sebagian dari mereka hanya menggelengkan kepala sedangkan saat ditanya siapakah *Iron Man* atau siapakah *Batman* itu? Maka dengan antusias mereka akan menjawab dan menjelaskannya panjang lebar. Fenomena ini mencerminkan bahwa minat untuk mengenali budaya bangsa perlu ditingkatkan kembali. Dengan adanya kecanggihan teknologi informasi diharapkan memungkinkan untuk melakukan usaha yang mengangkat sejarah serta budaya bangsa kedalam suatu bentuk media yang mampu meningkatkan pemahaman terhadap sejarah dan budaya bangsa.

Meskipun mendapatkan respon negatif dari kalangan masyarakat, khususnya orang tua yang khawatir anaknya menghabiskan waktunya terlalu banyak untuk memainkan *game*, *game* sendiri adalah media yang sangat interaktif untuk menyampaikan pesan, dan sangat digandrungi oleh seluruh kalangan usia dan mampu menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu, media ini adalah cara yang efektif yang bisa digunakan tidak hanya sebatas bermain namun juga sebagai media semi edukatif yang dapat disisipkan dengan nilai sejarah dan budaya bangsa.

Seperti halnya *Marapu: War of Tribes* yang merupakan *Role Playing Game* untuk Personal Computer komersial yang berisi konten lokal dari Sumba, Indonesia, yang diprakarsai oleh PT.Telasoft. *Game* ini menyuguhkan permainan yang memadukan sejarah dengan cerita rakyat dari Sumba kedalam bentuk yang lebih modern, dinamis, dan atraktif, sehingga pemain tidak sekedar menyukai permainan yang memiliki unsur sejarah didalamnya namun juga sebagai stimuli untuk mengenalkan latar belakang sejarah nusantara dan budaya dalam sebuah permainan yang mengasyikan.

Game ini menampilkan keadaan Sumba masa lalu, yang dipadukan dengan dongeng dan fantasi yang ada di Sumba. Selain itu dalam *game Marapu: War of Tribes* juga dikembangkan dengan teori kemasyarakatan, sejarah, mitologi, dan sosial yang berlaku pada masa silam. *Game* ini tidak diharapkan menjadi media utama untuk mempelajari budaya Sumba secara jelas dan detail tetapi cukup bertujuan hanya untuk mengenalkan betapa kayanya budaya dan tradisi yang ada di Indonesia kepada para pemainnya.

Perancangan sebuah *game* merupakan proses kreatif yang bertahap dan membutuhkan banyak tenaga dan sumber daya manusia. Sebagai pengembang *game* yang sudah mendunia, Telasoft secara serius menangani setiap aspek dari *game* yang dikembangkan, khususnya penjualan *game*. Untuk mendukung penjualan *game*, tentunya *game* tersebut haruslah menarik secara visual, fitur, *audio*, dan aspek-aspek lainnya harus sempurna. Untuk itulah dibutuhkan tenaga seniman yang memiliki keahlian untuk membuat karakter dan segala aspek dalam *game*, tidak hanya untuk terlihat masuk akal, tetapi juga menarik secara visual. Keseluruhan hasil perancangan inilah yang akhirnya diterbitkan untuk menjadi bukti keaslian rancangan *game* sekaligus menjadi produk *collectible* yang dapat mendukung proses penjualan *game*, karena di dalamnya terdapat penjelasan terperinci tentang elemen-elemen yang ada dalam *game*, beberapa konsep yang tak diadaptasi dalam *game*, proses penjarangan ide tentang karakter, dan penggemar *game* dapat menyaksikan proses perancangan *game* dan semua objek yang ada dalam *game*. Buku *concept art* ini dicetak dengan kualitas bagus dan desain yang unik, karena mengutamakan tampilan visual yang artistik.

Concept art book The Art of Marapu: War of Tribes ini sendiri berisi kumpulan karakter, baik yang bisa dipilih dan dimainkan sesuai kasta dalam, masyarakat Sumba dulunya, penduduk kampung, karakter yang ada dalam dongeng, sejarah dan legenda Sumba, hingga benda-benda yang sehari-hari digunakan dalam kehidupan masyarakat sumba, semuanya diadaptasi kedalam *game* dengan menarik dan kreatif, namun tetap memiliki keaslian budaya Sumba.

Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat ataupun insan seni yang berniat untuk mendalami dunia seni konsep *game* dan ilustrasi, serta dapat menjadi contoh yang baik untuk menerapkan budaya kedalam konsep *game* yang menarik.

B. Saran

Teknologi *game* akan terus mengalami perkembangan dan kecanggihan namun tidak untuk sejarah dan budaya bangsa, yang sangat disayangkan jika bangsa sekaya Indonesia kehilangan budayanya satu-persatu, baik dicuri orang ataupun dilupakan masyarakat. Yang harus diperhatikan adalah bagaimana terus meningkatkan pemahaman dan memperkenalkan sejarah maupun budaya kepada generasi penerus bangsa sepanjang waktu dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan karena selama ini cara berfikir mereka tentang mempelajari sejarah adalah sesuatu yang kuno.

Jika diberdayakan dengan baik, *game* dapat memberikan dampak yang luar biasa terhadap banyak aspek termasuk budaya. Keduanya memiliki keterkaitan masing-masing. *Game* mampu mengangkat sebuah budaya dengan cara yang lebih modern dan dinamis. Sedangkan budaya akan memberikan nuansa yang beragam dan indah terhadap teknologi diantaranya berupa konten mengenai sejarah maupun adat-istiadat dan berbagai hal yang berkenaan dengan budaya bangsa. Sebagai anggota dari negara yang kaya raya akan seni dan keragaman budaya ini, sudah sepatutnya seluruh anggota masyarakat beraksi dan mencari cara kreatif untuk menjaga budaya bangsa, bukan hanya bisa mencela dan menjelek-jelekan pihak yang mencuri atau negara yang menjajah budaya Indonesai dengan budaya mereka karena mereka memiliki budaya yang lebih baik dan lebih disukai oleh generasi muda negeri. Sudah seharusnya pemuda pemudi negeri ini bangga dengan Wiro Sableng atau Ken Arok, dan bukannya memamerkan rambut yang dicat pirang atau bagaimana mereka menguasai seluk-beluk komik *Naruto*.

Daftar Pustaka

Buku Referensi

- Aarne, Antti dan Stith Thompson, *The Types of Folktales (a Classification and Bibliography)* revisi kedua, Helsinki, Suomalainen Tiedekatemia Academia Sciebtarium Fennica, 1964
- A.K. Muda, Ahmad, 2010. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Jakarta: Reality Publisher,
- Bates, Bob, , *game design 2nd edition, thompson Course Technology PTR, Boston*, 2004.
- Brunvand, John Harold. 1968, *the study of American Folklore- An Introduction*, New York, W. W. Norton & Co, Inc.
- Forth, G. L. "*Rindi: an Ethnographic Study of a Traditional Domain*", The Hague, Martinus Nijhoff, 1981.
- Hebi, Frans W, "*Cerita Rakyat Sumba : Pendokumentasian Cerita Rakyat Sumba Berkaitan Dengan Pelestarian Sumberdaya Alam Dalam Rangka Mendukung Muatan Lokal Pada Tingkat Pendidikan Dasar*", KOPPELDA, NTT, 2007.
- Kapita, Umu Hina, "*Masyarakat Sumba dan Adat-Istiadatnya*" BPK Gunung Mulia. Jakarta, 1976.
- Kapita, Umu Hina, *Sumba Dalam Jangkauan Jaman*, hal..Bpk Gunung Mulia, Jakarta. 1976,
- Kapita, Umu Hina "*Pamangu Ndewa, Perjamuan Dewa*" Percetakan Arnoldus, Ende-Flores, 1986
- Kusrianto, Adi, "*Pengantar Desain Komunikasi Visual*", CV Andi Offset, Yogyakarta, 2009
- Nooteboom, C. Oost Soemba, *Een volkenkundige Studie*, S'-Gravenhage: Martinus Nijhoff, 1940.
- Peterson, Bryan L. "*Using Design Basic to Get Creative Results*" Cincinnati, North Light Books. 1999.

Petri Lankoski, “*Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*,” pada *Beyond Role and Play-Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, eds, Montola M. dan Stenros J. Rope, Conry, Helsinki, 2004.

Sanyoto, Sadjiman Ebd, “*Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*”, edisi revisi, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2009

Scholar Press, *Artist Book; The Book As a Work of Art*, 1963-1995, Scholar Press, Bury, Scholar Press, London, 1995.

Steven Poole, *Trigger Happy:RPGgames and the Entertainment Revolution*. Fourth Estate Press, Washington DC, 2004.

Rolling, Andrews, Ernest Adam, *Fundamental of Game Design*, Prentice Hall, Kentucky 2006.

Wellem, F. D., “*Injil dan Marapu*”, BPK Gunung Mulia, Jakarta, 2004.

Wielenga, D. K., “*Marpaoe, Een verhaal uit Soemba*”, Kampen J. H. Kok, 1932.

Widowati, Heningtyas dkk, “*Irama Visual, Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual*” Penerbit Jalasutra dan ISI Yogyakarta, 2007.

Woha, Umbu Pura, “*Sejarah, Musyawarah dan Adat-Istiadat Sumba Timur*”, Penerbit PEMDA Kab. Sumba Timur, Sumba, 1979.

Situs

<http://anthropoholic.blogspot.com/2012/07/fisiognomi-membaca-manusia-melalui.html>

<http://arstechnica.com/gaming/2006/10/7922/>,

<http://deviantart.com/zeronis-d62diuz>

<http://ezinearticles.com/?The-Best-Layout-for-Your-Book:-Portrait,-Landscape,-or-Both&id=7789013>

<http://www.duniaku.net/2011/11/28/western-RPG-vs-japan-RPG-part-iii-the-history>

https://fbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/q80/s720x720/541698_547245435331936_672031924_n.jpg

www.filmsketchr.blogspot.com/2011/04/what-is-concept-art.html#.Ue_-iVKqAwo

[www.filmsketchr.blogspot.com/2011/04/what-is-concept-art.html#.Ue_-iVKqAwo,](http://www.filmsketchr.blogspot.com/2011/04/what-is-concept-art.html#.Ue_-iVKqAwo)

www.ligagame.com/index.php/home/1/4630-mengenal-sejarah-dan-lahirnya-game-RPG-bag-1

<http://www.metaboli.co.uk/gaming-dictionary/definition-of-checkpoint.htm>

www.pcmag.com/encyclopedia/term/53558/user-interface akses 23 juli 2013

www.ralphbaer.com/biography.htm

<http://stevenpoole.net/trigger-happy/>

<http://searchservervirtualization.techtarget.com/definition/platform>

<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>

<http://oxforddictionaries.com/definition/folklore?q=folklore>

[http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTRN0ZuX_PBvz2XwZ03rtGTCDrDfxpvo4k69J4z8LMZtNrm-Uv_1A\)](http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTRN0ZuX_PBvz2XwZ03rtGTCDrDfxpvo4k69J4z8LMZtNrm-Uv_1A)

<http://uiuc.libguides.com/content.php?pid=36772&sid=544212>

<http://www.ign.com/articles/2013/12/17/rapt-report-most-played-games-of-2013>

<http://octacintabuku.wordpress.com/2013/03/28/karakterisasi-tokoh-fiksi-dengan-gaya-rambut/>

Artikel

Forth, G. L. *“Fashion Speech, Full Communication :Aspect of Eastern Sumbanese Ritual Language”* dalam Fox J. J. *“To Speak in Pairs, Essays on Ritual Languages of Eastern Indonesia”*, Cambridge, Cambridge University Press, 19

Riky Ferdianto, Koran Tempo, Mayoritas Pengunjung Warnet Bermain *Game*, 2 Februari 2007.

Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi ke 3, Balai Pustaka, Jakarta, 2005

Yewangoe, A. A. "Korban dalam Agama Marapu" dalam buku "*Peninjau*", KOPPESDA, Sumba, 1980.

