

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini banyak media hiburan yang telah dikenal masyarakat. Media tersebut dapat berupa audio visual dapat pula non audio visual. “Era Layar” begitulah kurang lebih sebutan yang digunakan untuk menjelaskan peranan teknologi informasi jaman sekarang. Media-media informasi muncul dengan begitu cepat. Berbagai macam fasilitas ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu kebutuhan manusia yang penting dalam zaman yang sibuk ini yaitu hiburan. Bentuk hiburan yang ditawarkan melalui media-media “layar” ada bermacam-macam, contohnya seperti film, musik, *game*, *video clip*, layanan *online*, dan lain sebagainya.

Secara etimologi, permainan berasal dari kata ‘main’ dengan imbuhan pe-an. Pengulangan istilah ‘main’ menjadi ‘main-main’ yang bisa diartikan melakukan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan, bersemangat, dan kompetitif dengan menaati aturan-aturan yang sudah ditentukan sesuai dengan jenis permainan.¹ Dalam bahasa Inggris, permainan disebut *game*. Istilah ini lebih cocok dan akan digunakan penulis untuk mendiskripsikan permainan digital dalam format pemrograman *Personal Computer (PC)* dan *console*.

Game merupakan istilah yang sering digunakan untuk mendeskripsikan sebuah permainan berbasis digital, yang umumnya dapat dimainkan melalui beberapa alat seperti *PC*, *console*, *arcade* ataupun alat elektronik “layar” lainnya seperti *handphone*. Seiring dengan waktu *game* terus berkembang menjadi tidak hanya sekedar permainan yang menghibur, tetapi juga menjadi media yang menawarkan berbagai macam informasi seperti informasi *trend*, informasi kebudayaan, hingga nilai-nilai yang terkandung dari cerita yang ditawarkan.

Game adalah fenomena baru dalam penyampaian pesan. Entah itu untuk hiburan, pesan psikologis, pesan budaya, dan lain-lain. Media ini sangat berpengaruh untuk anak muda Indonesia dewasa ini dengan melihat banyaknya majalah dan toko *game* yang beredar di Indonesia. Hanya saja

memang kebanyakan *game* yang beredar di Indonesia pada awalnya bukanlah buatan anak negeri, namun hampir semua adalah buatan luar negeri.

Sekarang ini industri *game* sangat berkembang di Amerika dan Jepang, salah satu faktor utamanya yaitu karena kedua negara ini merupakan pelopor perkembangan *video game* di dunia. Perusahaan-perusahaan pengembang *game* besar seperti Sony, Nintendo, Atari, Square-Enix merupakan hasil kolaborasi kedua negara ini. *Game* yang dihasilkan para pengembang ini telah didistribusikan hingga ke berbagai negara. Beberapa tahun terakhir negara-negara dunia lainnya seperti China dan Korea juga telah menampakkan perannya di industri *game* dengan menghasilkan *game* yang berkualitas.

Di Indonesia *game* memberikan dampak yang besar bagi penggunanya. Walaupun pada umumnya *game-game* yang beredar di Indonesia masih didominasi oleh *game* buatan luar negeri, animo dari penggemarnya membuat *game* telah memulai langkah kecilnya di dunia perindustrian Indonesia. Beberapa tahun terakhir ini pengembang-pengembang *game* telah berdiri, sebagai contoh nama-nama yang bisa disebutkan seperti Divine Kids, Matahari Studio, dan Altermyth Studio. Tenaga-tenaga yang digunakan para *developer* ini juga berasal dari SDM Indonesia. Dapat dilihat disini bahwa orang-orang Indonesia juga memiliki ketertarikan dan kemauan untuk terjun dalam industri *game*.

Pada mulanya *game* menggunakan grafis berbasis 2D untuk tampilan pada layar, namun dengan kecanggihan teknologi dimasa sekarang ini pada umumnya *game* telah menggunakan grafis berbasis 3D. Dengan grafis berbasis 3D tampilan *game* dapat menjadi lebih dinamis dan lebih mampu menggambarkan konsep sebuah dunia virtual yang ditawarkan.

Dunia *game* begitu maraknya sehingga sudah dapat mendulang banyak uang bagi pengembang-pengembang *game* di luar negeri. Indonesia sebagai salah satu negara konsumennya seharusnya juga ikut bangkit meraih hal itu sebagai salah satu aset Indonesia dikenal di mata dunia melalui media ini.

Jepang adalah salah satu negara Asia yang tidak pernah absen dalam bidang ini. Banyak pengembang *game* besar yang muncul dari negara ini. *Game* menjadi salah satu sumber pemasukan devisa besar ke negara ini. Dan

seiring dengan itu, dunia animasi di sana semakin berkembang. Sehingga sekarang *game* yang banyak beredar di luar negeri adalah produk buatan Jepang yang sudah mengalami proses translasi.

Di antara *game-game* yang beredar, *Game Sepak Bola* adalah salah satu *game* yang sangat digemari oleh para *gamer* karena permainan yang seru dan penuh tantangan, serta menimbulkan berbagai luapan emosi terhadap intrik – intrik permainan olah bolanya, strateginya, hingga gol yang tercipta.

Sayangnya hingga saat ini, keinginan para *gamer*/penggila sepak bola di Indonesia terhadap adanya permainan yang berbasis/buatan Indonesia dengan Liga Indonesia di dalamnya masih belum terwujud, bahkan sekadar keinginan untuk menciptakannya pun, ada banyak hal yang harus dipertimbangkan, salah satunya adalah citra sepak bola Indonesia yang sangat buruk di dunia luar. Tapi, justru di situlah letak tantangannya, bagaimana kita mengangkat citra sepak bola Indonesia melalui *Patch Game* ini. Sepak bola Indonesia layaknya sepeda yang rusak, yang kita harus membetulkannya terlebih dahulu sebelum mengayuh pedal untuk menjalankannya, tidak seperti Sepak bola luar yang sudah maju layaknya sepeda yang kita hanya tinggal mengayuh dengan enak. Untuk itu “Bekti 2009 *Pro Evolution Soccer*” yang mengedepankan Sepak bola Indonesia dengan segala citra dan kesan yang baik pun diwujudkan. *Patch Game* ini menampilkan tim-tim Liga Dunia ditambah dengan tim Nasional Indonesia, dan pemain–pemain Indonesia yang didukung oleh tampilan yang mencerminkan Indonesia, seperti: Karakter Pemain, *Menu*, *Stadion*, *Gallery*, Bola, dan sebagainya.

Patch Game Sepak Bola bernama “Bekti 2009 *Pro Evolution Soccer*” diciptakan untuk melengkapi *game* PES (*Pro Evolution Soccer*) 2009 yang notabene merupakan *game* translasi Jepang yang termasuk populer di Indonesia, tapi sayangnya masih terkesan kurang *real*, kurang *update*, dan kurang dinamis.

Dalam *Patch Game* ini juga terdapat *Indonesian Super League (ISL)* dengan segala atribut yang lengkap dan detail, mulai dari wasit ISL, Tim Nasional Indonesia, *chants*, *banner supporter–supporter* Indonesia, *corner flag* Indonesia, bola resmi Indonesia dan ISL, serta *transfer* yang *update* dan

berbagai fitur lainnya yang ditujukan untuk memenuhi keinginan para *gamer* bola di Indonesia.

Dengan Adanya *patch game* ini, diharapkan mampu menghilangkan anggapan bahwa tim-tim Liga Indonesia tidak akan pernah tampil/eksis secara nyata pada *game 3D* beresolusi tinggi. Dari *patch game* ini pun diharapkan agar kecintaan masyarakat akan sepak bola Indonesia semakin berkembang, selain itu untuk menunjukkan sepak bola Indonesia pada dunia luar (penggemar sepak bola di luar Indonesia) lewat *game* yang senyata mungkin agar dunia luar *interest* terhadap sepak bola Indonesia dan ikut mendukung kampanye Indonesia sebagai Tuan Rumah Piala Dunia 2022, yang akan diumumkan akhir tahun ini. Dengan ditambah banyaknya fitur-fitur baru serta karakter *game* yang berbeda diharapkan *patch game* ini akan berkembang untuk kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang *patch game* yang bisa menimbulkan ketertarikan banyak *audience* ?
- Bagaimana merancang sebuah desain *patch game* yang mengesankan dan menonjolkan sisi nasionalisme dalam bentuk sepak bola Indonesia?

1.3 Tujuan Perancangan

- Menciptakan *patch game* yang bisa menimbulkan ketertarikan banyak *audience*
- Menciptakan sebuah desain *patch game* yang mengesankan dan menonjolkan sisi nasionalisme dalam bentuk sepak bola Indonesia

1.4 Batasan Masalah

- Objek perancangan ini adalah Perancangan *Patch Game* Sepak Bola “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”
- Target *audience* dari perancangan ini pada umumnya adalah para *gamer* dari berbagai kalangan sosial ekonomi, khususnya laki – laki berumur 11 – 25 tahun dan mencintai sepak bola

- Lokasi *survey* dilakukan di antara teman – teman penggemar *game* sepak bola di Surabaya dan sekitarnya
- Waktu *survey* dan perancangan pada bulan Januari 2009 – Juli 2009

1.5 Keaslian Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, berupa *retouching* dari *game* dasar PES 2009 dengan pembuatan karakter-karakter pemain Indonesia, tim-tim Liga Indonesia, dan berbagai atribut Indonesia lainnya ditambah tim-tim dunia yang *ter-update* dibawah lisensi resmi gamingaccess.com sebagai salah satu *official fan site & patch game contributor* dari PES 2009.

1.6 Manfaat yang Diharapkan

1.6.1 Bagi mahasiswa :

Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu animasi 3D yang didapatkan selama menempuh studi di Jurusan Desain Komunikasi Visual UK Petra.

1.6.2 Bagi Universitas Kristen Petra

Sebagai tugas akhir serta evaluasi keterampilan dan penguasaan materi komunikasi visual sebagai sarjana desain komunikasi visual yang baik dan menunjukkan kompetensi yang sepadan.

1.6.3 Bagi Masyarakat

Menyumbangkan sumbangsih berupa karya perancangan *patch game* Sepak Bola Indonesia dalam perkembangan industri kreatif Indonesia.

1.7 Definisi Operasional

Jenis *game* berdasarkan jenis *platform*, teknologi atau alat-nya

- a. Sport Motion Games, yaitu *game* yang mempunyai tematik olah raga dengan gerakan-gerakan atraktif dasar seperti (melompat, berlari, berjalan, dan sebagainya) seperti dalam permainan lari, basket, sepak bola, dan sebagainya.

- b. PC Games ,yaitu *game* yang dimainkan menggunakan Personal Computers.

1.8 Metodologi Perancangan

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam perancangan ini dikumpulkan melalui studi dokumentasi. Data dicari dari buku-buku, *web site*, majalah, dan lain-lain.

Menurut Hasan, studi dokumentasi adalah :

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen.

Dokumen yang digunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial dan dokumen lainnya.

Beberapa kelebihan dari studi dokumentasi ini adalah sebagai berikut :

1. Pilihan alternatif, untuk subyek penelitian tertentu yang sukar atau tidak mungkin dijangkau, maka studi dokumentasi dapat memberikan jalan untuk melakukan penelitian (pengumpulan data)
2. Tidak reaktif, karena studi dokumentasi tidak dilakukan secara langsung dengan orang, maka data yang diperlukan tidak terpengaruh oleh kehadiran peneliti atau pengumpul data.
3. Untuk penelitian yang menggunakan data yang menjangkau jauh ke masa lalu, studi dokumentasi memberikan cara yang terbaik.

4. Besar sample, dengan dokumen-dokumen yang tersedia, teknik memungkinkan untuk mengambil sample yang lebih besar dengan biaya yang relatif kecil. (87)

Data utama yang dibutuhkan dalam perancangan *patch game* yaitu data tentang jenis-jenis *patch game* yang sedang populer saat ini, sejarah, keunggulan, dan proses pembuatannya.

1.8.2 Metode Analisis

1.8.2.1 5W1H

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W1H (What, Who, Where, When, Why, How). Dengan metode 5W1H didapatkan pembatasan masalah dalam perancangan ini dan bagaimana merancang sebuah *patch game* yang berkonsep serta mencapai tujuan dibuatnya perancangan. Dalam aplikasinya 5W1H meliputi :

- What : konsep perancangan *patch game* seperti apa yang akan dibuat?
- Who : untuk siapa *patch game* yang dirancang?
- Where : dimana perancangan *patch game* akan dilakukan?
- When : kapan proses perancangan *patch game* dilaksanakan?
- Why : mengapa perancangan *patch game* ini dilakukan?
- How : bagaimana teknik dan proses membuat perancangan *patch game* ini?

1.8.2.2 SWOT

Dalam perancangan juga digunakan metode analisa SWOT (strength, weakness, opportunity, threads) pada *game-game* yang telah beredar sehingga dengan demikian mampu memberikan suatu gambaran tentang konsep perancangan *patch game* “*Bekti Pro Evolution Soccer 2009*”

1.8.3 Konsep Perancangan

Perancangan *patch game* “*Bekti Pro Evolution Soccer 2009*” mempunyai 2 obyek utama, yaitu :

1.8.3.1 Alur Cerita

Alur cerita memegang peranan penting dalam menggambarkan suatu alur permasalahan.

1.8.3.2 *Game Play*

Game play merupakan suatu tata cara atau peraturan yang berlaku pada saat memainkan sebuah *game*. Dalam perancangan *game play* akan dirancang dengan unik dengan menambahkan beberapa fitur permainan.

Dengan mengembangkan kedua unsur ini dalam perancangan akan dicarikan suatu konsep perancangan *patch game* yang dapat dimainkan secara menarik

Gambar 1.1 Skematika Perancangan :

