

KAJIAN IDENTITAS KEPAHLAWANAN NUSANTARA DALAM PENDEKATAN ELEMEN VISUAL PERMAINAN DIGITAL TOWER DEFENSE

Pratama Bayu Widagdo^{1✉} dan Dwi Oktafiani^{2✉}

Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2019
Disetujui November 2019
Dipublikasi Januari 2020

Kata Kunci:

identitas, kepahlawanan nusantara, elemen visual, permainan digital, tower defense

Abstrak

Identitas kepahlawanan nusantara sebagai konten kearifan lokal mempunyai peranan penting secara sosial, baik langsung maupun tidak langsung, dalam menumbuhkan semangat nasionalisme. Identitas dibentuk dari sekumpulan informasi. Proses komunikasi memerlukan pendekatan tertentu agar informasi (pesan) tersampaikan secara cepat dan tepat sasaran. Keterpercayaan terhadap pesan akan muncul bila dibangun dengan pendekatan elemen visual. Permainan digital tower defense dengan dukungan teknologi mampu mempercepat penyampaian informasi. Permainan digital, yang kesan pertama timbul dari aspek visual, digunakan untuk penyampaian identitas kepahlawanan nusantara. Jenis permainan tower defense, yang bertujuan membangun dan mempertahankan teritori, sangat selaras dengan tema kepahlawanan nusantara. Kajian ini terfokus pada kasus permainan digital tower defense Pertempuran Lima Hari di Semarang untuk mempelajari latar belakang, keadaan, dan interaksi yang terjadi. Analisis menemukan bahwa konten dapat dipetakan dari kronologi dan menarik hubungan antara tempat kejadian dan momennya. Selanjutnya dari situ dapat dibuat konseptualisasi untuk pada mekanika inti tower defense dan pelevelannya. Selanjutnya ditemukan gaya penciptaan entitas visual menghindari wujud “apa adanya” dengan memberikan sentuhan modern pada konten yang kental dengan unsur sejarah.

PENDAHULUAN

Tema kepahlawanan yang identik dengan nilai semangat dan pantang menyerah menjadi bahan yang sempurna sebagai konten dalam penciptaan pengalaman positif bagi audiens. Nusantara kaya akan cerita kepahlawanan, dan mempunyai makna dalam perjuangan bangsa Indonesia untuk lepas dari impererialisme dan kolonialisme. Pemahaman mengenai makna tidak terlepas dengan perwujudan identitas, dalam hal ini adalah identitas yang melekat pada kepahlawanan nusantara. Stella Ting Tomey (dalam Samovar, dkk., 2009) memaparkan bahwa identitas merupakan refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi. Misalkan pada peristiwa “Pertempuran Lima Hari di Semarang”, seharusnya dapat menjadi sumber informasi yang memuat identitas kearifan lokal. Menurut sosial, secara tidak langsung hal tersebut dapat

menumbuhkan semangat nasionalisme, bilamana diangkat dari tema kepahlawanan imajiner tidak mampu mencapainya. Memperlajari tentang identitas tidak terlepas dengan adanya makna. Pada tema kepahlawanan nusantara representasi dapat berupa, 1) makna simbolik; 2) makna fundamental 3) makna eksplisit; 4) makna implisit; 5) makna konseptual.

Kebutuhan informasi di era milenial ini tidak lagi hanya berorientasi pada ketepatan tersampainya, namun juga seberapa cepat dapat tersampai. Elemen visual mempunyai peranan penting dalam “keterpercayaannya” sebuah informasi (Berger, 2012). Salah satu pendekatan elemen visual dengan dukungan teknologi adalah permainan digital. Kesan pertama dalam permainan digital adalah visual. Visual sebagai media komunikasi mempunyai peranan yang penting dalam penyampaian pesan. Berdasarkan



hal tersebut, prioritas representasi identitas kepahlawanan nusantara seharusnya diakomodasi melalui elemen visual.

Identitas dalam elemen visual, secara singkat bisa disebut juga dengan identitas visual. Identitas visual merupakan bagian dari area informasi (Olin, 1998). Peran identitas visual dijelaskan oleh Heilbrunn (2006) bahwa tujuan identitas visual dan pentingnya interaksi sebagai dasar dalam konsep komunikasi klasik.

Permainan digital yang membawa unsur “kesenangan” memudahkan penyampaian informasi, dan secara sukarela (tanpa sadar) diterima oleh audiens. Penentuan jenis permainan akan mempunyai kontribusi dalam mempermudah penyampaian pesan dari suatu tema. Sebelum itu tercapai, hal paling utama untuk menarik pemain untuk bersedia bermain adalah visual yang menarik (Swink, 2009), sehingga visual bisa diibaratkan seperti pemasaran, sebagai ujung tombak pengenalan suatu produk.

Tower defense adalah sub-jenis strategi yang bertujuan mempertahankan wilayah atau harta pemain dengan menghalangi penyerang musuh, biasanya dicapai dengan menempatkan struktur pertahanan pada atau di sepanjang jalur serangan musuh (Reece, 2015). Tower defense, sebagai jenis permainan, mempunyai tujuan yang selaras dengan tema kepahlawanan nusantara. Tidak cukup sampai disitu, pemilihan dan pemilahan konten menjadi pendekatan elemen visual permainan digital, khususnya tower defense, merupakan tahap penting dalam peningkatan kualitas penyampaian identitas.

Pendekatan penciptaan elemen visual pada konten yang didasarkan pada data empiris, menggunakan referensi dengan mengambil perihal simbolik yang dirasa dapat merepresentasikan sesuatu. Selanjutnya perihal simbolik dalam pendekatan elemen visual dielaborasi dengan mekanika bermain. Elaborasi tersebut menuntut pengembang permainan mempunyai visi kesan pertama yang mau disajikan. Untuk membuat desain permainan digital sebaiknya memainkan permainan digital tanpa menggunakan perangkat digital populer, mungkin bisa juga disebut berimajinasi (Novak, 2012).

Hasil kajian berguna untuk memetakan konten kepahlawanan nusantara untuk merefleksikan identitasnya dan pendekatan gaya visual dalam perwujudan karakter, properti, dan lingkungan permainan digital tower defense untuk menyampaikan informasi dan memberi pengalaman baru tentang pemahaman kepahlawanan nusantara.

PEMBAHASAN

Pemetaan Identitas Kepahlawanan Nusantara Pertempuran Lima Hari di Semarang

Pemetaan hubungan “sebab-akibat” perlu dilakukan untuk memudahkan pemahaman serangkaian peristiwa yang terjadi dalam pertempuran tersebut. Hubungan tersebut dapat dimulai dengan mengkaji garis waktu peristiwa (kronologi) “Pertempuran Lima Hari di Semarang” yang di picu karena 2 kejadian yang terjadi pada tanggal 14 Oktober 1945, yaitu 1) pelucutan senjata oleh para pemuda kepada pasukan Jepang; dan 2) tewasnya dr. Kariadi oleh tentara Jepang di jalan Pandanaran saat hendak memastikan berita bahwa tentara Jepang telah meracuni sumber air minum Reservoir Siranda.

Pertempuran terjadi pada kurun waktu 15-19 Oktober (selama 5 hari) dan radius 10 km dari Tugu Muda menjadi medan peperangan, hingga akhirnya pertempuran mereda setelah Sekutu tiba di Semarang. Berdasarkan kronologinya dapat dipetakan hubungan tempat kejadian dengan momen-momen pentingnya, sebagai berikut.

Tabel 1. Hubungan tempat dan momen penting Pertempuran Lima Hari di Semarang

No	Tempat	Momen
1	Sepanjang Jalan dari Cepiring (30 km sebelah barat Semarang) hingga Jatingaleh	Pemberontakan 400 tentara Jepang yang bertugas membangun pabrik senjata di Cepiring dekat Semarang. Pertempuran antara pemberontak Jepang melawan Pemuda.
2	Rumah Sakit Purusara	Markas pejuang (pemuda Semarang) serta mencegat semua kendaraan tentara Jepang yang melwatinya, hasilnya pemuda berhasil menyita mobil sedan milik

		Kompetai dan melucuti senjata.
3	Penjara Bulu	Pemuda semarang menjebloskan tentara Jepang ke penjara.
4	Reservoir Siranda	Tentara jepang gencar melakukan serangan dan disinyalir mereka meracuni sumber air "Reservoir Siranda".
5	Jalan Pandanaran	Mobil yang disopiri tentara pelajar dan ditumpangi dr. Kariadi dihadang tentara Jepang, dan bilau ditembaki secara keji oleh Jepang.
6	Kawasan Tugu Muda	Berada di pusat Kota Semarang sebagai medan peperangan selama lima hari.

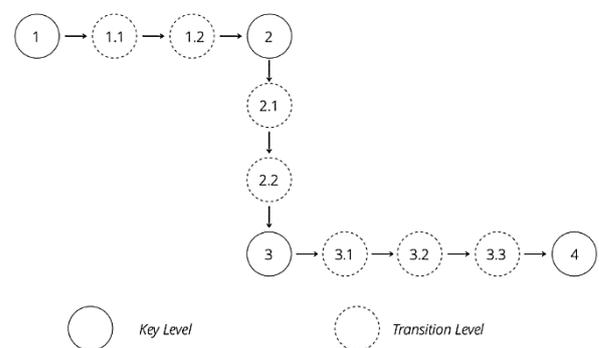
Mengkaji kepahlawanan nusantara juga tidak terlepas dari peranan tokoh protagonis (tokoh baik) dan antagonis (tokoh buruk). Pada pertempuran ini garis besar protagonis adalah pemuda Semarang dan antagonis adalah tentara Jepang. dr. Kariadi sebagai tokoh protagonis mempunyai peranan yang sangat penting. Tewasnya dr. Kariadi telah menyulut amarah pemuda Semarang dan terjadilah pertempuran selama lima hari melawan tentara Jepang di jantung Kota Semarang, yaitu kawasan Tugu Muda, sehingga pengorbanan yang dilakukan oleh dr. Kariadi dan perjuangan pemuda Semarang menjadi simbol keberanian.

Konseptualisasi Identitas Kepahlawanan Nusantara pada Permainan Digital Tower Defense

Sudah diketahui bahwa dalam penciptaan permainan digital akan dibenturkan dengan berbagai aspek, misalkan konten, mekanika, pelevelan, gaya visual, dan lain sebagainya. Hal tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, namun sangat berkaitan satu sama lain, misal dalam pelevelan harus mempertimbangkan jalan cerita sebagai kontennya. Kompleksitas konsep tergantung dari jenis permainan yang akan diciptakan. Konsep dasar penciptaan permainan digital *tower defense* dari konten berupa sebuah sejarah, yang dalam penelitian ini adalah identitas kepahlawanan nasional, yang di dalamnya terdapat banyak kronologi dan simbol maka konseptualisinya beranjak dari mekanika

yang terdiri dari 1) peta level, 2) peningkatan sumber daya bermain, 3) latar belakang dan tujuan level, 4) pembangunan, 5) pertempuran tanpa Bos dari musuh, 6) pertempuran dengan tambahan para Bos dari Musuh, dan 7) pertempuran dengan tambahan Bos Besar dari Musuh; serta dan pelevelan.

Pelevelan berhubungan dengan pemahaman informasi secara kronologis pada konten sejarah identitas kepahlawanan nusantara untuk membantu dalam pembagian level serta memudahkan dalam penciptaan visual ke depannya.



Gambar 1. Konsep kronologis level pada permainan digital *tower defense*

Pelevelan yang bertolak level yang pada kronologinya pada level tersebut protagonis harus menang, selanjutnya tiap kejadian dibagi menjadi *key level* dan beberapa *transition level*. *Key level*, merupakan awal suatu kejadian dimulai. Biasanya pada level ini pertempuran melibatkan sumber daya penghancur rendah, terutama dari sisi musuh. Namun khusus untuk *key level* terakhir (misal 4 pada gambar 2) itu merupakan puncak dari semua kronologis (klimaks) dan paling sukar untuk ditaklukan.

Transition level, menitikberatkan pada perubahan-perubahan keadaan dari suatu kejadian. Perubahan yang dimaksud adalah tingkat kesukaran permainan. Biasanya pada bagian akhir akan muncul beberapa sumber daya musuh yang mempunyai sifat penghancur tinggi. Pada transition level terakhir pada tiap kejadian (misal 1.2 pada gambar 2) merupakan puncak (klimaks) dari suatu kejadian, sehingga bagian ini merupakan bagian paling sukar ditaklukan diantara level yang masih dalam 1 (satu) kejadian.

Pendekatan Elemen Visual Identitas Kepahlawanan Nusantara pada Permainan Digital Tower Defense

Gaya visual untuk menyajikan identitas kepahlawanan nusantara pada permainan digital *tower defense* menggunakan pendekatan sudut pandang isometris. Pendekatan isometris dipilih karena memberikan kesempatan menyajikan sisi visual yang lebih banyak, sehingga memberikan pengalaman memahami pesan lebih mudah.



Gambar 2. Pendekatan sudut pandang isometris pada permainan digital *tower defense*

Selain itu pendekatan isometris memudahkan untuk penempatan entitas visual secara modular, artinya antara entitas satu dengan yang lainnya bisa dipadu-padankan pada beberapa kondisi berbeda, sehingga sangat cocok untuk jenis permainan *tower defense* yang mempunyai banyak entitas visual, terlebih pemain mempunyai kontrol penuh untuk menempatkan entitas visual dalam medan permainan. Oleh karena hal tersebut maka prinsip “membangun dan mempertahankan teritori” pada permainan permainan *tower defense* dapat diakomodasi dengan baik melalui pendekatan isometris ini.

Konten sejarah identitas kepahlawanan nusantara yang bersifat kronologis dan banyak simbol yang dihadirkan memberikan tantangan penyajiannya dalam permainan. Gaya penyajian visual “menempel”, meminjam atribut visual dan memindahkan dalam media yang lain, akan memberikan kesan kaku dalam permainan. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya pendekatan penciptaan entitas visual yang terlepas dari wujud “apa adanya” namun masih mempertahankan substansi entitas referensi, yaitu dengan memberikan sentuhan modern

(bahkan fantasi) pada konten yang kental dengan unsur sejarahnya tersebut. Selain itu dengan unsur modern (dan fantasi) akan dapat membuat permainan lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat memelihara pemain untuk berlama-lama bermain (tidak bosan).



Gambar 3. Konsep modular (mobil, karakter, dan senjata dipadupadankan) pada permainan digital *tower defense*

PENUTUP

Kajian ini menemukan bahwa konten dapat dipetakan dari kronologi dan menarik hubungan antara tempat kejadian dan momennya. Selanjutnya dari situ dapat dibuat konseptualisasi untuk pada mekanika permainan *tower defense* yang terdiri dari peta level, latar belakang dan tujuan level, peningkatan sumber daya bermain, pembangunan, pertempuran tanpa Bos dari Musuh, pertempuran dengan para Bos dari Musuh, dan pertempuran dengan Bos Besar dari Musuh. Perlu adanya pelevelan yang bertolak level yang pada kronologinya pada level tersebut protagonis harus menang, selanjutnya tiap kejadian dibagi menjadi *key level* dan beberapa *transition level* untuk memberikan kesukaran bermain. Hingga pada akhirnya untuk memelihara pemain berlama-lama bermain adalah pendekatan penciptaan entitas visual yang

terlepas dari wujud “apa adanya” namun masih mempertahankan substansi entitas referensi, yaitu dengan memberikan sentuhan modern (bahkan fantasi) pada konten yang kental dengan unsur sejarahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Arthur Asa. 2011. *Seeing is Believing: Introduction to Visual Communication, 4th Edition*. America: McGraw- Hill.
- Kroef, Justus. 1951. *The Term Indonesia: Its Origin and Usage*. Journal of the American Oriental Society 71 (3), 166–171
- Samovar, dkk. 2009. *Communication Between Cultures*. Cengage Learning. hlm. 154-161. ISBN 0495567442.
- Olins, W. 1998. *Corporate identity: Making business strategy visible through design*. London: Thames and Hudson.
- Heilbrunn, B. 2006. *Le logo, 2nd edition*. Paris: Presses universitaires de France.
- Swink, Steve. 2009. *Game Feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann
- Novak, Jeannie. 2012. *Game Development Essentials (Third Edition)*. New York: Delmar.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design : A book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Reece, Damon. 2015. *Best Tower Defense Games of All Time*. <http://gameranx.com/features/id/13529/article/best-tower-defense-games/> pada tanggal 27 April 2015.

