

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki budaya yang sangat beraneka ragam. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh setiap suku atau masyarakat di tanah air merupakan sisi kehidupan yang memunculkan mitos yang dipercayai secara turun temurun. Di Indonesia mayoritas masyarakatnya masih percaya dengan hal yang berbau mitos, meski sebenarnya mitos tersebut tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Fungsi mitos adalah sebagai sarana pendidikan yang paling efektif terutama untuk mengukuhkan dan menanamkan nilai-nilai budaya, norma-norma sosial dan keyakinan tertentu (Iswidayanti :2007). Biasanya penyampaian mitos diperuntukkan untuk anak-anak karena pengetahuan akan nilai-nilai norma dan sosial yang ditanamkan akan membentuk suatu kebiasaan yang akan bermanfaat dimasa dewasa. Salah satu cerita mitos di Sumatera Barat adalah legenda tentang manusia harimau yang dikenal dengan nama cindaku.

Cindaku merupakan sosok penggabungan antara manusia dan harimau. Cindaku sendiri dikenal dengan ilmu batin yang dipercayai sebagai warisan nenek moyang. Hanya orang-orang yang memiliki darah murni dan bakat kemampuan spiritual yang tinggi yang dapat berubah menjadi manusia harimau, tetapi ilmu ini hanya terjadi apabila seseorang tersebut melakukannya di tanah kelahirannya sendiri dengan dada menyentuh tanah.

Mitos cindaku berfungsi untuk mempertahankan diri dan dapat diturunkan ke keturunan selanjutnya untuk menjaga batas hidup antara manusia dan harimau. Sekilas mitos cindaku seperti sebuah ilmu gaib, tetapi sebenarnya cindaku bukan seperti ilmu hitam yang dipergunakan untuk mempertahankan diri tetapi untuk menjaga keseimbangan alam. Selain itu mitos cindaku juga mempunyai pesan berupa larangan yang harus dipatuhi seperti bagaimana berperilaku di hutan, tidak berkata kasar, tidak melakukan hal-hal yang negatif, tidak melakukan perjalanan sendirian di dalam hutan

dan bagaimana cara mengantisipasi apabila bertemu dengan harimau dihutan.

Saat ini media penyampaian informasi mengenai budaya untuk anak-anak tidak lagi melalui cerita mitos saja, tetapi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang akhirnya menjadi pembelajaran modern misalnya seperti pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu multimedia interaktif. Salah satu pengembangan pembelajaran multimedia adalah *games* (permainan).

Terdapat beberapa media sastra berupa novel tentang mitos cindaku, salah satunya karya Eni Setiati yang berjudul “Titisan Cindaku”. Meskipun dikenal menyeramkan, tetapi novel karangan Eni Setiati ini lebih cenderung memuat cerita kekeluargaan, percintaan dan konflik persahabatan dibandingkan dengan kengerian dari sosok Cindaku ini sendiri. Maka dari itu penulis mengambil novel karya Eni Setiati sebagai media acuan untuk diadaptasi menjadi sebuah *game*. Adaptasi dari unsur novel tersebut akan di rancang dalam bentuk *game survival adventure*, dan khususnya merancang adaptasi karakter. Karakter yang akan di adaptasi akan menjadi bahan edukasi bagi anak-anak (9-12tahun) dengan memperlihatkan nilai-nilai positif atau *personality* yg baik.

Dalam novel terdapat beberapa karakter, tetapi penulis hanya menggunakan 10 karakter. Dari 10 karakter tersebut dibagi menjadi 1 *Playable Character* (PC) dan 9 karakter *Non-playable Character* (NPC) (3 Manusia dan 6 Cindaku). Penulis memilih karakter Sony sebagai *Playable Character* (PC) dikarenakan Sony merupakan titisan cindaku yang dapat berubah menjadi manusia harimau dan memiliki sifat-sifat yang baik. Selain itu karakter *Non-playable Character* (NPC) yang lain terdiri dari Irfan (Manusia) , Upik (Manusia), Vira (Manusia), Ayah Sony (Cindaku) dan 5 Cindaku lainnya. Karakter game ini akan disesuaikan bentuk nya yang lucu atau *cartoon* untuk *target audience* anak-anak yang berumur 9-12 tahun. Menurut tinjauan Piaget, anak berusia 9-12 tahun berada dalam tahap meningkatnya penalaran kognitif, yang ditandai dengan penalaran

induktif, tindakan logis, dan pikiran konkret. Menurut Ratna (2011) karakter dalam *game* pada dasarnya sama dengan karakter dalam cerita drama (baik film maupun sastra), namun karakter dalam *game* dapat menjadi medium yang menghubungkan antara pemain dengan dunia *game* dan Selain bertugas sebagai medium, karakter harus dapat memberi empati pada pemain. Fullerton (2008: 98) juga mengatakan bahwa harus ada keseimbangan antara "agency" dan "empathy". Agency adalah fungsi praktis karakter sebagai medium untuk mewakili kehadiran pemain dalam *game*. Dalam *agency*, karakter memiliki aspek penting untuk menampilkan kreativitas yang membawa pemain masuk ke dalam fantasi *game*. Empati memungkinkan untuk pemain dapat mengembangkan keterikatan emosi dengan karakter yang ada didalam *game*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah untuk perancangan ini adalah :

- Perlu adanya perancangan karakter Sony dan Cindaku yang berasal dari novel "Titisan Cindaku".

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana merancang karakter Sony dari tahap *research*, *concept* dan *final design* yang dapat memberikan empati kepada pemain.
2. Bagaimana merancang adaptasi karakter Sony dengan menganalisis dari sisi fisik, psikis dan sosial yang terdapat didalam novel Titisan Cindaku.
3. Bagaimana merancang karakter Sony yang memiliki ciri khas Sumatera Barat.

1.4 Ruang Lingkup

Untuk membatasi ruang lingkup masalah, maka fokus perancangan pada pembuatan karakter *game* tokoh Cindaku yang berasal dari novel “Titisan Cindaku” ini adalah :

1. Perancangan berfokus pada karakter Sony dari tahap *research*, *concept* dan *final design* yang dapat memberikan empati kepada pemain.
2. Perancangan berdasarkan analisis novel dan ciri khas Sumatera Barat.
3. Target audiens dalam perancangan karakter *game* ini adalah anak-anak berumur 9-12 tahun
4. Pengayaan karakter menggunakan gaya *cartoon*.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat karakter Sony dari adaptasi novel “Titisan Cindaku”.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dalam perancangan ini adalah :

1. Mengenalkan kembali tentang mitos Cindaku yang berasal dari Sumatera Barat khususnya Padang kepada anak-anak dan umum.
2. Menambah pengetahuan tentang visual karakter Sony dan Cindaku melalui adaptasi penokohan baik secara fisik, psikis dan sosial di dalam novel.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan *game* ini berfokus membahas tentang karakter. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan :

1.7.1 Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data dan analisis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, Menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskripsi dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Untuk metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan berupa buku dan data dari internet. Pengumpulan data yang berasal dari buku berupa novel “Titisan Cindaku” karya Eni Setianti dan jenis-jenis buku desain karakter lainnya.

2. Wawancara

Wawancara ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, dengan narasumber Amir Salim – Tetua di desa Sungai Batang Selatan, Maninjau.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada perancangan ini adalah mengumpulkan data berupa foto dan identitas terhadap 7 mahasiswa Telkom University yang bersuku Minang, Sumatera Barat.

1.7.2 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka untuk menganalisis data penulis akan menggunakan pendekatan struktural akan memusatkan kepada unsur-unsur intrinsik dari novel “Titisan Cindaku”. Dalam Jurnal Aisyah menyebutkan teori struktural menurut Djoko Pradopo adalah karya sastra merupakan suatu struktur yang berdiri-sendiri dan dapat dipahami sebagai suatu kesatuan yang utuh dengan unsur-unsur pembangunnya yang saling melengkapi.

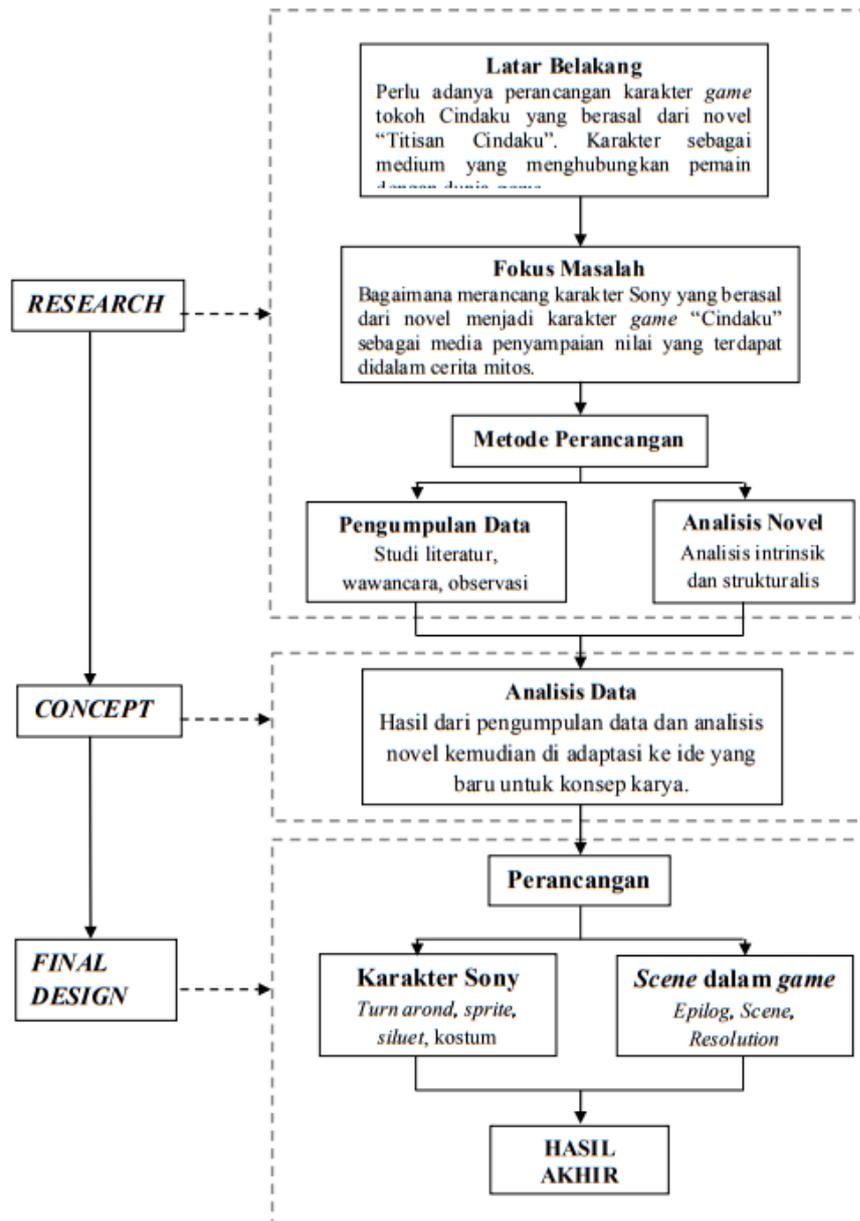
Menurut Nurgiyantoro (1998) Adapun unsur-unsur yang membangun cerita yaitu unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur yang bersangkutan dan melalui analisis struktural melihat unsur-unsur yang terdapat di dalam karya sastra seperti tema, alur, perwatakan, latar, dan sudut pandang.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dalam novel, analisis data, observasi bentuk wajah maka hasil yang didapatkan akan dijadikan sebagai landasan dalam perancangan karakter *game* Cindaku. lalu menggunakan adaptasi untuk proses kreatif.

Proses perancangan karakter ini terdapat 3 tahap yaitu *research*, *concept* dan *final design*. Pada proses *research* penulis akan mengumpulkan data-data yang akan di analisis, setelah itu menentukan desain karakter yang digunakan. Selanjutnya proses *concept* yaitu bentuk tubuh siluet, bentuk kostum, alat peraga, gaya rambut dan pada proses *final design* seperti menampilkan beberapa *sprite* dalam animasi.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang penulisan secara umum tentang mitos cindaku dengan mengangkat novel “Titisan Cindaku” karya Eni Setiani. Dijelaskan juga tentang rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian yang dilakukan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan tentang teori yang digunakan dalam perancangan karakter *game* yang dapat memunculkan empati kepada pemain yang berasal berasal dari novel, seperti teori *game*, *pipeline* pembuatan karakter, teori penokohan, dan psikologi anak-anak.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang data dan analisis dari perancangan, dengan bagaimana cara mendapatkan data tentang karakter dengan membedah novel “Titisan Cindaku” dan bagaimana cara menganalisis data untuk menentukan konsep perancangan dan visual.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dan proses perancangan karakter Sony dan *scene* yang terdapat dalam *game*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup berisi kesimpulan dan saran.