

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Videogame merupakan media yang terus berkembang hingga saat ini. Perkembangan mulai dari *graphic-nya, gameplay, user interface*, hingga karakter yang ada di dalam *videogame* tersebut. Karakter dalam *game* merupakan *avatar* bagi pemain *videogame* tersebut. Namun saat ini, karakter dalam *videogame* tidak hanya berperan sebagai *avatar* saja, tetapi sebagai identitas ciri khas budaya dari negara tertentu. Contohnya dalam *videogame Assassins Creed*, karakter utama bernama Altair yang merepresentasikan budaya Timur Tengah. Lalu *videogame* yang berasal dari negeri Sakura yaitu *Warriors Orochi* dengan berbagai karakter yang diangkat dari kisah-kisah perjuangan para *Samurai*. Hal ini menunjukkan karakter dalam *videogame* kini benar-benar telah menjadi media diplomasi budaya negara tertentu.

Terdapat banyak sekali nilai kultural di Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Baik kebudayaan berupa benda maupun berupa gagasan. Kebudayaan-kebudayaan inilah yang akhirnya menjadi unsur-unsur pembentuk nilai ke-Indonesia-an dan mampu dijadikan bahan baku untuk perancangan karakter yang mampu merepresentasikan nilai kultural Indonesia. Keanekaragaman etnis, keanekaragaman flora dan fauna, keanekaragaman pakaian adat, cerita rakyat, senjata daerah, ornamen-ornamen ukiran dan keanekaragaman lainnya dapat menjadi pilar-pilar penyangga kebudayaan lokal sebagai unsur pembentuk identitas budaya Indonesia. Karakter dan sifat dari rakyat Indonesia itu sendiri merupakan unsur pembentuk nilai kultural Indonesia. Ada beberapa contoh karakter fiksi yang cukup merepresentasikan nilai kultural Indonesia, misalnya Kabayan yang merepresentasikan sifat orang Sunda yang humoris dan pakaian khasnya, Malin Kundang dengan budaya merantau dan pakaian khasnya, Begawan Sidhi Mantra dengan sifat kebijaksanaannya sebagai seorang begawan.

Pengertian karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang

membedakan seseorang dengan yang lain baik secara fisik maupun psikis. Begitupun jika kita melihat dari berbagai perspektif, tentunya ada perbedaan antara karakteristik masyarakat di Indonesia dengan karakteristik masyarakat di negara lain.

Namun, gencarnya diplomasi budaya yang dilakukan oleh negara lain melalui berbagai media, menyebabkan melemahnya pilar-pilar penyangga kebudayaan lokal. Jika kita melihat yang terjadi sekarang, Jepang menyampaikan berbagai nilai kebudayaan yang dimilikinya melalui tayangan *anime*. Jepang menyampaikan berbagai aspek, seperti aspek ekonomi, sosial, budaya, etnografi, antropologi, dan geografi. Tak cukup hanya dengan *anime*, Jepang mulai melakukan diplomasi melalui *videogame*, contohnya *videogame Warriors Orochi* yang menceritakan Jepang pada era *Shogun*. Karakter-karakter di dalam *videogame* tersebut berasal dari kisah nyata para *Samurai* seperti Tadakatsu Honda, Tokugawa Ieyasu, Masamune Date, Nobunaga Oda, dan karakter lainnya. Atribut yang melekat pada karakter dalam *videogame* tersebut sangat merepresentasikan negara kreatornya. Contohnya, pakaian yang digunakan karakter *videogame* tersebut seperti *Hakama* dan *Kabuto*. Lalu senjata yang digunakan untuk bertarung, hingga ornamen-ornamen ukiran yang terdapat di dalam *videogame* tersebut.

Karakter dalam *videogame* juga mampu merepresentasikan dimensi ruang dan waktu yang ada di dalam *videogame* tersebut sesuai dengan atribut yang dipakai. Contohnya *videogame* hasil garapan *Ubisoft*, yaitu *Assassins Creed* yang mampu menciptakan berbagai suasana dimensi waktu yang berbeda dengan sangat baik melalui *environment* dan karakternya. Karakter Altair Ibn' Al-Ahad dalam seri pertama *Assassins Creed* mengenakan pakaian yang membuat pemain langsung mengetahui darimana karakter itu berasal. Jangankan melihat pakaian yang digunakan karakter tersebut, membaca namanya saja pemain mampu menebak darimana karakter Altair Ibn' Al-Ahad berasal. Maka dari itu penamaan karakter juga sangat penting dalam memberi identitas darimana karakter tersebut berasal.

Senjata yang digunakan karakter dalam *videogame* di atas mampu membuat pemain langsung mengetahui dari kebudayaan mana senjata itu berasal. Contohnya *katana* dalam game *Warriors Orochi*. *Katana* merupakan senjata yang lazim

digunakan para samurai pada zamannya. Lalu berbagai jenis pedang dalam beberapa seri *videogame Assassins Creed*, seperti *Rapier* dari Italia, *Greatsword* dari Eropa, dan *Syrian Sword* dari Syria.

Peranan *videogame* dalam diplomasi budaya merupakan cara yang cukup efektif, karena *videogame* mampu memasukan berbagai aspek kebudayaan dalam setiap kontennya. Mulai dari *environment*, *storyline*, dan karakter dalam *videogame* itu sendiri. Peranan karakter dalam *videogame* sangatlah penting. Tanpa karakter dalam sebuah *videogame*, kita tidak akan memiliki *avatar* dalam *videogame* tersebut, karena *videogame* menciptakan dunia baru dan membiarkan kita hidup di dalamnya melalui karakter yang diciptakan di dalam *videogame* itu sendiri. Namun sayangnya, tidak banyak karakter dalam *videogame* yang diciptakan saat ini yang mampu merepresentasikan identitas kebudayaan Indonesia. Padahal di Indonesia banyak nilai-nilai kultural yang dapat diambil untuk perancangan sebuah karakter yang mampu merepresentasikan identitas kebudayaan Indonesia. Apalagi dalam perancangan sebuah *videogame* dengan tema fantasi dan *genre action-adventure* kita dapat bereksplorasi dengan liar dalam perancangan karakter untuk *videogame* tersebut. Mulai dari perancangan NPC yang mana kita bisa memasukan budaya ramah tamah dan tolong menolong, serta dalam perancangan karakter protagonis dan antagonis dapat memuat ornamen-ornamen yang merepresentasikan Indonesia yang dapat digunakan karakternya untuk merepresentasikan identitas budaya Indonesia.

Maka dari itu, saya yang akan melakukan perancangan karakter *pada videogame* berjudul “Kaliyuga: *The Dark Ages*” yang diadaptasi dari novel berjudul “*Garuda Riders*”. Novel tersebut memuat banyak nilai kebudayaan yang merepresentasikan nilai kultural Indonesia. Selain itu, jalan ceritanya yang menarik, atribut ornamental karakter, dan jurus-jurus yang dimiliki karakter di dalam novel tersebut sangat cocok untuk diadaptasi menjadi *videogame* dengan tema fantasi dan *genre action-adventure*, terlebih dengan perancangan karakter-karakter yang mampu merepresentasikan nilai kultural Indonesia. Diharapkan dalam perancangan karakter dalam *videogame* ini bukan hanya memenuhi peran karakter dalam *videogame* sebagai *avatar*, akan tetapi lebih lanjutnya peranan karakter dalam

videogame Kaliyuga: *The Dark Ages* mampu menjadi media untuk merepresentasikan nilai kultural seperti yang sudah dilakukan oleh negara-negara tertentu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, perancang mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Belum banyaknya karakter dari *videogame* di Indonesia yang merepresentasikan nilai kultural Indonesia itu sendiri.
- b. Novel Garuda Riders memiliki banyak nilai kultural dan akan sangat menarik jika diadaptasi karakternya untuk perancangan *videogame* dengan *genre action-adventure*.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Penulis akan melakukan perancangan karakter-karakter dalam *game* Kaliyuga: *The Dark Ages* mulai dari protagonis, tritagonis, dan *NPC* dengan mengadaptasi karakter dari novel berjudul Garuda *Riders* karya A.R. Wirawan ke dalam bentuk yang baru untuk keperluan *videogame* dengan *genre action-adventure*. Menambahkan nilai-nilai kultural Indonesia pada saat proses kreatif agar karakter mampu merepresentasikan nilai kultural Indonesia.

1.3.2 Siapa

Perancangan karakter pada *videogame* ini akan ditujukan untuk *Core Gamer* (Remaja) yang sudah mengenal dan belum mengenal lebih dalam tentang beragam nilai kultural di Indonesia.

1.3.3 Tempat

Tempat pencarian data yaitu di perpustakaan, baik *online* maupun *offline*, serta tempat lainnya seperti museum kebudayaan.

1.3.4 Kapan

Waktu penelitian akan dilakukan sesuai perjanjian dengan narasumber. Bisa juga dilakukan saat waktu tertentu dengan narasumber melalui media sosial.

1.3.5 Kenapa

Karakter dalam *videogame* menjadi bagian yang sangat penting dalam *videogame* itu sendiri. Selain sebagai *avatar* yang menjadi penghubung antara pemain dengan karakter dalam *videogame*, dan agar pemain menjadi tertarik untuk memainkan *videogame* tersebut, hingga mampu menjadi media diplomasi sebuah, khususnya dalam perancangan ini adalah budaya Indonesia, karena banyak nilai kultural di Indonesia yang mampu digunakan dalam perancangan karakter tersebut.

1.3.6 Bagian Mana

Perancangan karakter untuk kebutuhan *videogame* yang akan di adaptasi dari novel Garuda *Riders* merupakan bagian dari *jobdesk* saya dengan meninjau berbagai aspek dan referensi saat perancangan. Agar karakter yang diciptakan mampu merepresentasikan nilai kultural Indonesia, menarik saat dimainkan, dan mencintai unsur nilai kultural Indonesia yang ada di dalam *videogame* Kaliyuga: *The Dark Ages*.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengadaptasi karakter dari novel yang berjudul *Garuda Riders* untuk dapat digunakan pada medium *videogame* dengan *genre action-adventure* di dalam *videogame* berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages*?
- b. Bagaimana merancang *visualisasi* karakter dari novel tersebut untuk kebutuhan *videogame* dengan *genre action-adventure* untuk digunakan ke dalam *videogame* *Kaliyuga: The Dark Ages* serta dapat menrepresentasikan nilai kultural Indonesia?

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengadaptasi karakter dari novel yang berjudul *Garuda Riders* untuk keperluan *videogame* dengan *genre action-adventure* yang berjudul *Kaliyuga: The Dark Ages*.
- b. Menghasilkan *visualisasi* karakter dari novel *Garuda Riders* untuk kebutuhan *videogame* dengan *genre action-adventure* yang akan digunakan ke dalam *videogame* *Kaliyuga: The Dark Ages* sebagai penghubung antara pemain dengan dunia *videogame*, yang dapat menyampaikan nilai-nilai kultural Indonesia.

1.5.2 Tujuan Khusus

Bagi penulis, tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu menambah aset budaya dalam medium *videogame*.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Telkom.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penulis mendapatkan wawasan lebih ketika mencari data mengenai ornamen-ornamen kebudayaan khas Indonesia untuk keperluan perancangan karakter.
- b. Memberi pengetahuan kepada penulis tentang karakter pewayangan yang diadaptasi oleh novel Garuda *Riders*.
- c. Memberi pengetahuan kepada pemain mengenai nilai kultural Indonesia yang terdapat dalam *videogame* Kaliyuga: *The Dark Ages*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Indonesia

Aset budaya di Indonesia mengalami pembaruan, karena banyaknya bahan baku kebudayaan di Indonesia yang digunakan untuk keperluan perancangan karakter, sehingga kebudayaan-kebudayaan tersebut diperbarui ke dalam media *videogame*.

- b. Bagi Industri Game di Indonesia

Memuat konten-konten baru berisi kebudayaan Indonesia dalam sebuah *videogame*, khususnya konten yang menempel pada karakter di dalam *videogame* tersebut. Sehingga menambah jumlah karakter yang memuat konten kebudayaan Indonesia dan menjadi kebanggaan tersendiri bagi pelaku Industri *videogame* di Indonesia.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Terdapat beberapa metode dalam upaya mendukung perancangan karakter. Data-data yang telah dikumpulkan tersebut akan diolah oleh perancang. Data tersebut lebih ke arah metode kualitatif, karena data yang dikumpulkan ditentukan berdasarkan kedalaman informasi, bukan berdasarkan kuantitas informasi yang didapatkan secara frekuental. Berikut

adalah beberapa metode yang digunakan perancang dalam mengumpulkan data:

A. Wawancara

Wawancara dalam perancangan ini bertujuan untuk merekonstruksi ulang data yang dibutuhkan untuk perancangan karakter. Wawancara akan dilakukan kepada narasumber yang memiliki wawasan mendalam tentang kebudayaan Indonesia, dan psikolog. Data yang didapat dari hasil wawancara digunakan untuk keperluan perancangan, terutama merekonstruksi karakter.

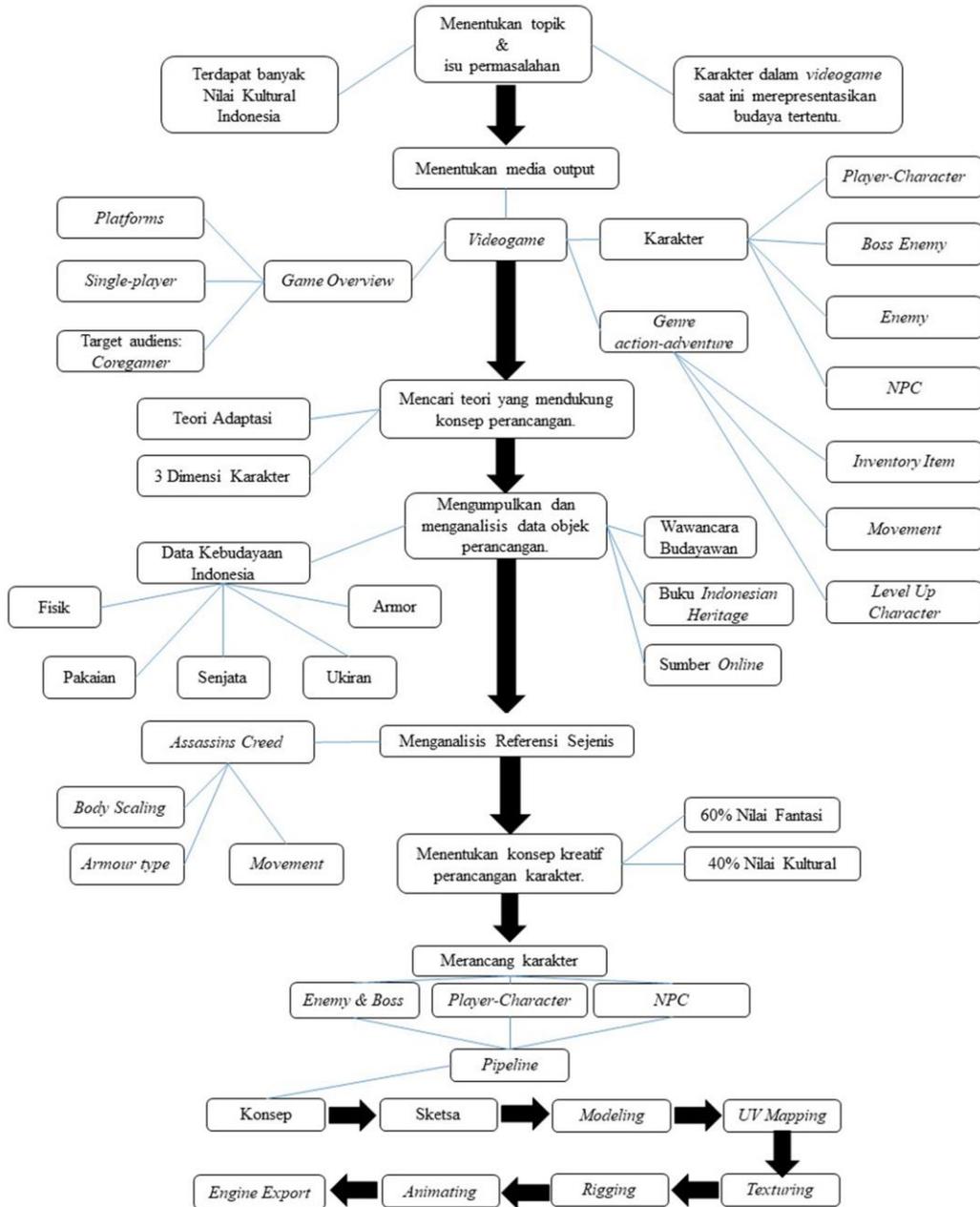
B. Observasi

Beberapa aset kebudayaan Indonesia seperti baju perang dan senjata disimpan di beberapa museum luar negeri, salah satunya Pitt Rivers Museum Oxford. Maka dari itu observasi dilakukan secara *online* untuk mencari data mengenai kebudayaan Indonesia di beberapa situs museum.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari data-data mengenai kebudayaan Indonesia baik secara visual maupun tekstual. Koleksi buku seperti “*Indonesian Heritage*” akan menjadi sumber studi pustaka, karena memiliki banyak unsur nilai kebudayaan Indonesia dalam bentuk visual untuk kebutuhan perancangan karakter.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan hal yang menjadi latar belakang perancangan karakter. Melihat peluang dan masalah yang mampu menjadi faktor penunjang perancangan. Menjelaskan batasan-batasan dalam perancangan. Merumuskan identifikasi masalah menjadi hal yang akan dilakukan dalam perancangan. Menentukan tujuan perancangan baik secara teoritis maupun secara praktis. Menentukan manfaat perancangan bagi penulis, bagi *game industry*, dan bagi *gamer* itu sendiri. Menggunakan analisis data berupa wawancara, karena data yang di dapat memiliki kedalaman tersendiri dibandingkan angket. Observasi dilakukan untuk objek-objek tertentu baik secara *offline (on-site)* maupun *online*.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menggunakan teori adaptasi, teori *three dimensional of character*, teori armor, dan teori jenis karakter di dalam *videogame*.

BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS

Menganalisis dari media acuan, yaitu novel Garuda *Riders*. Serta mewawancarai narasumber yang memiliki wawasan mengenai data yang mampu menunjang perancangan karakter. Mencari data dan mengumpulkan data kebudayaan yang mengandung nilai kultural Indonesia. Lalu menganalisis karya sejenis, yaitu *Assassins Creed*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menguraikan hasil metode analisis data dan mengimplementasikan ke dalam perancangan karakter.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran.