

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak sekali mitos yang mewarnai masyarakat Jawa. Hal ini dipengaruhi oleh paham yang mereka anut. Sebagian besar masih menganut paham *kejawen*. Mitos yang berkembang di Jawa pun berkaitan erat dengan keyakinan atau kepercayaan (Surwandi Endraswara, 2018:217).

Ciri-ciri mitos Jawa bersifat suci atau sakral, dunia mitos hanya dapat dijumpai pada dunia mitos bukan di dunia nyata maupun masa lampau, menunjukkan kejadian penting dan kebenaran cerita tersebut tidaklah penting. Mitos Jawa diturunkan dari mulut ke mulut serta dapat menggerakkan hati pemilikinya (orang Jawa). Berasal dari tempat sakral dan sulit dilupakan oleh orang mereka. Terdapat banyak macam mitos Jawa, beberapa diantaranya berupa dongeng, legenda dan cerita-cerita.

Mitos Aji Saka merupakan salah satu mitos yang dipercaya oleh masyarakat Jawa. Mitos ini telah berkembang menjadi beberapa versi. Dari seluruh versi tersebut menunjukkan bahwa Aji Saka merupakan figur *hero* atau manusia super bagi masyarakat Jawa. Aji Saka dipercaya merupakan orang yang menabur kepandaian kepada orang Jawa, yang dulunya bodoh, menjadi mampu membaca alam semesta. Aji Saka memiliki sifat baik hati, peduli sesama, sopan dan bijaksana. Digambarkan secara fisik sebagai pemuda tampan bertubuh gagah, memiliki kekuatan sakti dan membawa ikat kepala saat menemui Prabu Dewata Cengkar.

Sebagian orang Jawa bisa dikatakan masih percaya adanya setan atau hantu yang mengganggu manusia. Tempat sepi, kayu besar, batu besar dan seterusnya dipercaya dihuni oleh makhluk halus atau makhluk gaib yang tidak terlihat dengan mata orang biasa. Makhluk tersebut berada diwilayah keraton tersendiri yang disebut *Siluman*. Untuk mengurangi rasa takut atau menjinakkan makhluk halus, orang Jawa sering kali melakukan pujian atau pujaan dengan berbagai cara. (Surwandi Endraswara, 2018:9-10).

Mitos asal-usul *aksara* Jawa diambil sebagai tema dari *game* “*Carakan*” sebagai usaha untuk melestarikan budaya, serta media untuk anak sekolah khususnya kelas 1 SMA mempelajari *aksara* Jawa. Karakter utama bernama Aji Saka, akan dibuat sedikit perbedaan dibandingkan dengan pada cerita asal-usul *aksara* Jawa. Karakter jahat

menggunakan referensi dari kepercayaan orang Jawa terhadap makhluk halus. Selain untuk mengenalkan budaya, juga untuk menarik simpati mereka. Menggunakan makhluk halus sebagai musuh, untuk menunjukkan bahwa ada makhluk halus yang mengganggu manusia terutama mereka yang lebih mengutamakan duniawi.

Dalam *Game*, kita mengenal yang namanya karakter. Karakter dalam *game* merepresentasikan fisik, sifat dan sosial dari pemain pada *game*. Untuk memenuhi ekspektasi pemain pada karakter dalam *game*, diperlukan kesan pertama yang baik. Menunjukkan kepribadian karakter melalui *shape*, pose, ekspresi dan properti yang melekat padanya. Karakter bisa dibilang aktor dalam cerita, karena dapat menyentuh pemain secara emosional, dari menyukai, membenci hingga sekedar mengenali mereka. Untuk bisa mencapai hal tersebut, karakter harus didesain sedemikian rupa.

Dalam perancangan ini, hal yang pertama dilakukan adalah menganalisis mitos yang digunakan sebagai tema, makhluk halus yang dipercaya oleh orang Jawa, lalu cerita yang dibuat oleh *game designer* pada *game* untuk mengetahui fisik dan sifat karakter yang ada dalam *game* “*Carakan*”. Wawancara mengenai mitos dan makhluk halus yang dipercaya oleh orang Jawa kepada Budayawan. Lalu observasi pakaian Jawa sebagai referensi yang akan digunakan dalam perancangan kostum karakter. Serta Untuk bagian-bagian karakter secara spesifik yang akan didesain meliputi wajah (bentuk wajah, ekspresi) dan tubuh (bentuk tubuh, postur, kostum dan properti). Untuk mendesain bagian tersebut harus memperhatikan *style*, warna yang akan digunakan agar sesuai dengan *setting* cerita.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya *game* yang menunjukkan budaya Jawa
2. Kurangnya gambaran mengenai makhluk mitos masyarakat Jawa

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merepresentasikan mitos dan makhluk halus yang dipecah oleh orang Jawa
2. Bagaimana memvisualisasi karakter sesuai dengan mitos Jawa

1.4. Ruang Lingkup

a) Apa

Aji Saka adalah karakter dalam cerita Aji Saka yang menceritakan asal-usul *aksara* Jawa. Dianggap sebagai hero karena telah menabur kepandaian kepada masyarakat

Jawa. Filosofi dari *aksara* Jawa menceritakan kehidupan manusia, dari lahir dan diberi sifat baik dan buruk yang sama kuatnya hingga akhirnya mati. Sifat buruk disini dalam arti lebih mementingkan duniawi. Konon makhluk halus yang jahat akan mengganggu manusia untuk berbuat jahat, membantu dengan ganti memberi tumbal. Oleh sebab itu, untuk musuh yang akan dihadapi dalam *game* “*Carakan*” akan menggunakan referensi makhluk halus yang dipercaya oleh masyarakat Jawa.

b) Siapa

Target audien dari perancangan *game* ini yang utama adalah remaja berusia 15 tahun. Sedangkan target sekundernya adalah masyarakat umum.

c) Bagian mana

Game Asset bertugas untuk membuat seluruh asset yang diperlukan dalam *game*. Mencakup karakter dan environment. Namun dalam perancangan ini hanya fokus pada karakter.

d) Tempat

Penulis dan kelompok melakukan pengambilan data di Kecamatan Ceper, Klaten, Jawa Tengah.

e) Waktu

Proses pengambilan data di Klaten dilakukan pada bulan September 2018.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan

Tujuan dari pembuatan perancangan ini adalah dapat menyampaikan pesan dan kesan pada karakter yang dibuat pada *game* “*Carakan*”. Melestarikan budaya Jawa karena kostum dan properti yang digunakan merupakan pakaian adat Jawa. Dapat menunjukkan visualisasi makhluk mitos sesuai dengan yang dipercaya masyarakat Jawa.

1.5.2. Manfaat

Diharapkan dengan adanya perancangan karakter pada *game* “*Carakan*” ini dapat menjadi referensi untuk masyarakat, mahasiswa maupun pelajar dalam memvisualisasikan karakter Aji Saka, serta makhluk mitos yang dipercaya oleh masyarakat Jawa.

a. Penulis

Manfaat yang didapat oleh penulis adalah mampu menarik minat target audien melalui karakter sehingga dapat menyampaikan pesan *game* “*Carakan*” melalui karakter.

b. Universitas

Manfaat yang didapatkan oleh Universitas antara lain:

- Dapat dijadikan sebagai referensi dalam perancangan karakter *game* dengan menggunakan budaya Jawa
- Menambah nilai universitas karena ikut menjaga budaya Indonesia.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis melakukan observasi partisipasi pasif dengan mencari data mengenai ciri makhluk halus yang dipercaya masyarakat Jawa. Untuk karakter Aji Saka dengan mencari anak laki-laki sebagai referensi fisik warna kulit. Ciri berupa, yang berbadan besar, berbulu, ular untuk *enemy*. Observasi tersebut dilakukan di Klaten serta data referensi melalui internet.

b. Wawancara

Dalam perancangan ini, penulis melakukan wawancara tidak terstruktur dengan seorang budayawan yaitu Dwiyanto Budi U. S.S untuk menanyakan mengenai karakteristik, pakaian adat Jawa dan mitos yang dipercaya oleh masyarakat Jawa.

c. Studi Pustaka

Dalam melakukan perancangan mencari teori dari buku mengenai mitos budaya jawa. Untuk perihal tahapan dalam pembuatan karakter, penulis mengambil teori mengenai *game asset*, desain karakter, serta hal yang diperlukan diperhatikan saat mendesain. Seperti mengenai warna, bentuk (*shape*), siluet, gestur, ekspresi dan *style* yang akan digunakan. Juga teori metode pengumpulan dan analisis data seperti teori wawancara, observasi, studi literatur dan teori kuantitatif.

1.6.2. Metode Analisis Data

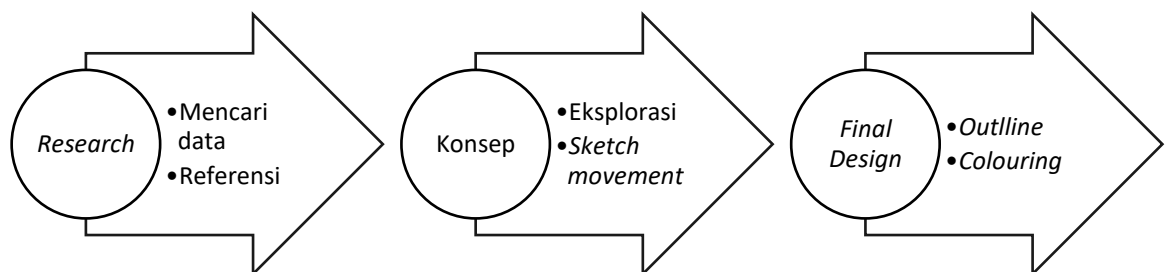
Dalam melakukan perancangang *game asset* karakter untuk *game* “*Carakan*”, penulis menggunakan metode kualitatif dengan metode analisis *grounded theory*.

Analisis dilakukan setelah mencari data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Dari hasil analisis ini penulis mendapatkan data untuk memperkuat fenomena yang diambil penulis.

1.7. Sistematika Perancangan

Dalam proses perancangan *game asset* karakter pada *game "Carakan"*, terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu, *research*, konsep, *final design*:

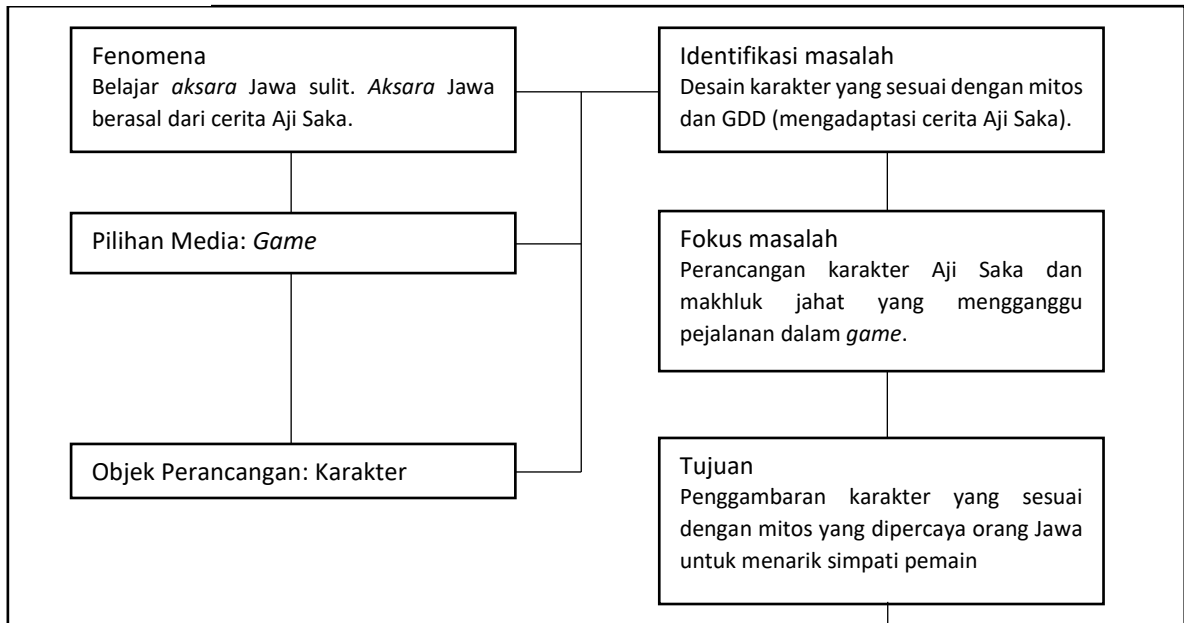
- *Research* merupakan tahap melakukan pencarian data yang diperlukan. Observasi, wawancara, studi pustaka untuk teori dan analisis karya sejenis. Data tersebut akan digunakan sebagai contoh atau acuan penulis dalam membuat karakter.
- Konsep disini adalah eksplorasi/*sketch*. Disini penulis akan membuat sedikit eksplorasi mengenai bentuk (*shape*) melalui siluet, kostum dan properti, pose melalui *line of action*, skala dan ekspresi untuk mempermudah menemukan bentuk dan *feel* dari karakter yang akan dibuat. Sudah mulai membuat gerakan (*movement*) yang diperlukan dalam *game* (asset).
- *Final design* adalah hasil akhir dari perancangan membuat karakter. Desain karakter yang sudah dibuat



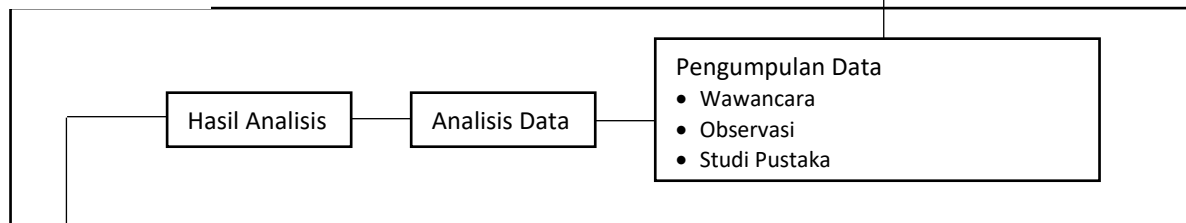
Gambar 1. 1. Pipeline
Sumber : Pribadi

1.8. Kerangka Perancangan

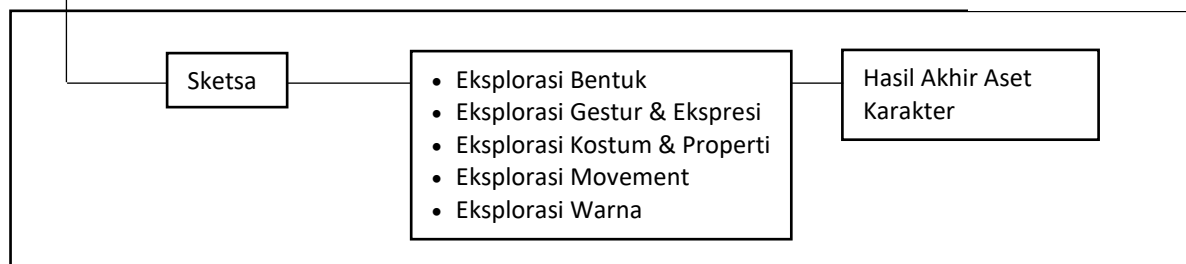
Permasalahan



Analisis Data



Perancangan



Gambar 1. 2. Kerangka Perancangan
Sumber : Dokumen pribadi

1.9. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi tentang latar belakang mengenai pentingnya mengenal budaya Jawa serta karakteristik masyarakatnya sebagai acuan untuk menggambar karakter pada *game* “*Carakan*”, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan dibuatnya penelitian ini dan manfaatnya, metode penulisan metodologi penulisan yang termasuk bagaimana cara mengumpulkan dan menganalisis data, serta sistematika dan kerangka yang akan dilakukan dalam pembuatan perancangan *game* asset karakter *game* “*Carakan*” sebagai syarat tugas akhir.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi kajian pustaka berisi teori-teori yang digunakan oleh penulis dalam perancangan *game* asset karakter pada *game* “*Carakan*”. Teori yang digunakan antara lain mengenai *game* asset, desain karakter, mitos, warna serta teori seputar art style.

BAB III Data dan Analisis

Berisi data-data yang didapatkan oleh penulis dalam melakukan wawancara dan observasi. Pada bab ini, penulis juga menganalisis karya sejenis yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan *game* asset karakter pada *game* “*Carakan*”.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi konsep, perancangan serta progres selama pembuatan perancangan *game* asset karakter pada *game* “*Carakan*” yang dilakukan oleh penulis.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan yang didapatkan oleh penulis selama melakukan perancangan *game* asset karakter pada *game* “*Carakan*” sebagai seorang desain karakter. Serta saran dari data-data yang penulis dapatkan untuk kampus dengan tujuan untuk memajukan kampus.