

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game atau dalam bahasa Indonesia permainan, merupakan sesuatu yang sudah tidak asing lagi didengar pada masyarakat. Menurut Wahono pada artikel yang ditulis oleh Aeni (2009), *game* merupakan aktifitas yang terstruktur maupun semi terstruktur yang pada umumnya dilakukan dengan tujuan untuk hiburan maupun sarana pendidikan. Karakteristik *game* sendiri yaitu menyenangkan, memotivasi, kolaboratif, hingga pada satu titik dapat membuat kecanduan. Sementara menurut Agustinus Nilwan pada bukunya, mengatakan bahwa *game* merupakan permainan berbasis komputer yang memanfaatkan metode animasi sebagai teknik pembangunnya. Menurutnya, *game* serta teknik animasi merupakan suatu yang berkaitan.

Game sendiri memiliki berbagai macam jenisnya seiring dengan perkembangannya. Menurut artikel yang ditulis oleh Aeni (2009), kategori *game* dapat dibagi berdasarkan *platform* atau media yang digunakan, seperti *arcade games*, *PC games*, *Console games*, *Handled games*, *Mobile Games*, dll dengan pembagian jenis *game* yang dapat dikategorikan menurut seperti *Action*, *Adventure*, *Fighting*, *Strategy*, *Simulation*, *Role Playing Game (RPG)*, dll. Secara umum, *game* sering dimainkan di konsol atau alat khusus yang digunakan untuk menikmati konten dalam *game*. Namun seiring berkembangnya jaman, *Mobile Games* atau *game* yang dimainkan pada *Smartphone* mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Pada tahun 2020 lalu, tepatnya pada 25 Juni 2020, *developer game* lokal yang bernama Agate Studio merilis sebuah *game* baru mereka yang berjudul *Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG* yang hadir untuk *platform Smartphone*, yaitu Android serta iOS. Yang menjadi unik dalam *game* yang memiliki *genre* sebagai *game RPG* ini mengangkat tema dunia mistis – cerita rakyat Indonesia dan membawa hantu-hantu dari Nusantara sebagai karakter yang dapat didapatkan dan dimainkan. Tak hanya mengangkat karakter yang dapat dibilang *anti-mainstream*, desain karakter yang digunakan ke dalam *game* ini juga menjadi hal yang sangat unik, dimana karakter-karakter hantu umumnya dikenal dengan tampilannya yang menyeramkan, namun pada *game Code Atma* ini, karakter disajikan dengan desain yang sama sekali tidak menyeramkan; menggunakan gaya desain yang mirip dengan gaya-gaya kartun jepang, desain hantu yang dibuat

selayaknya *hero* pada *game RPG*, ada yang keren namun ada juga yang lucu/imut, dan tentunya juga membawa keunikan yang khas dari karakter hantu tersebut ke dalam desainnya.



Gambar 1.1 Iklan *Teaser* dari *game* Code Atma

Sumber : tekno.sindonews.com

Diangkatnya tema *horror* dengan nuansa Indonesia ini menjadi sesuatu yang *fresh* dan menarik terutama dalam Industri *Game* di Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia sendiri merupakan negara kepulauan yang luas yang memiliki banyak sekali budaya yang beragam dan berbeda pada setiap daerahnya. Tak hanya budaya dalam kehidupan sehari-hari saja yang beragam, namun kisah-kisah/*urban legend* yang penuh dengan misteri yang beragam dan khas di setiap daerahnya. Tak hanya sebatas karakter hantu yang terkenal dan sering dijadikan sebagai media hiburan seperti Kuntilanak dan Pocong, menurut situs Juru Kunci yang dilansir dalam Kompas.com, menyatakan bahwa setidaknya ada 40 jenis hantu yang terdapat dan tersebar di Indonesia. Salah satunya dan kurang populer adalah Karakter Hantu Banaspati. Menurut Sunu Wasono, seorang Dosen di Fakultas Ilmu dan Budaya (FIB) UI dalam wawancara yang dilakukan oleh Kompas.com, Banaspati sendiri merupakan hantu yang bertubuh dan berelemen api, dapat disebut juga sebagai *Vampire*-nya Indonesia karena dapat menghisap darah manusia. Menurutnya, hantu ini kurang populer dan hanya dikenal di daerah-daerah sekitar Jawa Tengah saja dan sangat jarang sekali dibuat menjadi film karena tidak populer.

Selain hantu-hantu yang tidak populer ini, beberapa jenis hantu khas Indonesia juga perlahan ditelan oleh jaman, seperti pada yang dilansir pada Bangkapos.com yang dikelola oleh [tribunews](http://tribunews.com), setidaknya terdapat 5 karakter hantu yang pada jaman dahulu sempat populer namun seiring perkembangan jaman semakin punah dan bahkan nyaris “menghilang”. Salah satunya adalah Jenglot. Kepopularitasan dari Jenglot ini menurut artikel pada caping.co.id mengalami “kepunahan” (dalam artian tidak banyak yang membicarakan maupun mengangkat karakter ini baik dalam film, *game*, ataupun media lainnya) karena adanya karakter seperti Annabelle dan Chucky yang lebih menarik perhatian masyarakat *modern*.



Hantu-hantu Indonesia yang Punah Karena Perkembangan Zaman



Indonesia tak hanya dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan sumber daya alamnya, tapi juga terkenal sebagai negara yang kaya akan keanekaragaman hantunya.

Ada banyak sekali jenis-jenis hantu di Indonesia yang dipercaya sering menyorot warga, mulai dari pocong, kuntilanak, tuyul, gendruwo, wewe gombel, dan masih banyak lagi spesies hantu yang ada di Indonesia. Hantu kuntilanak dan pocong bisa dikatakan yang paling populer dan masih eksis sampai sekarang. Tapi tahu tidak ada beberapa jenis hantu di Indonesia yang sudah punah.

Kepunahan hantu-hantu ini disebabkan oleh perkembangan zaman yang semakin lama semakin maju saja. Perkembangan zaman membuat hantu-hantu ini tidak berdaya hingga akhirnya mereka pensiun dan tidak menampakkan lagi wujudnya.

Banaspati dan Lampor

Dua sosok hantu yang sudah jarang menghantui adalah banaspati dan lampor.

Banaspati adalah sosok hantu dengan tubuh terbalik, bertubuh seperti api dan elemen utamanya pun api. Saat Banaspati terbang dari satu tempat ke tempat lain, orang Jawa mempercayai bentuknya mirip bola api. Dia dapat membakar manusia.

Menurut Sunu, Banaspati merupakan *vampire*-nya Indonesia karena ia dapat mengisap darah manusia.

Menurut kepercayaan kuno, cara menyelamatkan diri bila bertemu dengan Banaspati adalah dengan menarik napas dalam-dalam dan menceburkan diri ke sungai bila memungkinkan.

"Banaspati memang kurang populer mungkin hanya ada di daerah-daerah tertentu di Jawa Tengah. Banaspati hanya (tinggal) di pohon-pohon di sekitar kali, settingnya kampung," jelas Sunu.

Selain makhluk penuh api Banaspati, Sunu juga menceritakan tentang Lampor, makhluk halus yang dipercaya berwujud prajurit.

Lampor ini tidak seperti makhluk halus lain yang muncul sendirian. Mereka datang bergerombol dan bentuknya seperti obor berterbangan yang menyala.

"Orang Jawa sebutnya obor setan. Katanya mereka pasukan Nyai Roro Kidul. Mereka jumlahnya banyak, kelihatannya seperti api. Saya rasa mereka banyak (dipercaya) di Solo dan Jogja," kata Sunu.



Hantu yang satu ini cukup berbeda dengan hantu lainnya karena berbentuk boneka tapi menyeramkan. Namun sayangnya, keberadaan Jenglot juga punah karena ada Annabelle, Chucky yang jauh lebih sadis.

Gambar 1.2 Potongan Artikel yang menyatakan kurang populernya beberapa karakter mistis lokal

Sumber : Kompas.com dan Caping.co.id

Ketidakpopuleran karakter Banaspati dan Jenglot ini dalam artian jarang diangkat dalam media seperti film, *game*, cerita *horror*, dan sebagainya. Padahal, karakter Banaspati sendiri merupakan salah satu karakter yang sebenarnya cukup sering diangkat dalam buku-buku yang membahas jenis-jenis hantu yang berasal dari Indonesia, seperti pada buku “Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut” serta “*A Book of Indonesian Ghost*” dimana kedua buku tersebut memperkenalkan karakter-karakter hantu yang ada di Nusantara seperti Kuntilanak, Pocong, Genderuwo, Leak, dan Banaspati. Namun, meskipun diangkat dalam buku tersebut, kepopuleritasan Banaspati kalah dengan Kuntilanak dan Pocong yang dapat dikatakan sering diangkat ceritanya menjadi film maupun *game horror*. Sama halnya dengan Jenglot, kisah jenglot ini sangat jarang sekali ditemui pada media-media film maupun *game* atau media hiburan lain yang memperkenalkan kisah karakter mistis. Jenglot sendiri baru-baru ini menjadi cukup populer dan menghebohkan kembali dengan ditemukannya di makam keramat di daerah Kudus, tepatnya pada 27 Februari 2021 (Sumber : detiknews.com, Heboh Temuan Jenglot Bertaring-Berambut Panjang di Makam Keramat Kudus). Sehingga dengan kekurang populernya kedua karakter ini bila dibandingkan dengan karakter yang lain padahal berpotensi untuk menarik apabila diangkat dan semakin diperkenalkan pada masyarakat luas, *game Code Atma* merupakan salah satu media *game* yang mengangkat kedua karakter tersebut dengan desain yang telah dibuat ulang sedemikian rupa. Sehingga melihatnya jarang diangkat padahal menarik dan *Code Atma* kebetulan mengangkat kedua karakter ini untuk bisa dimainkan, maka menjadikannya sebagai objek penelitian adalah hal yang menarik, terutama dalam melihat seberapa akurat dengan cerita yang beredar di masyarakat dan potensi bagaimana kedua karakter ini bisa diadaptasikan ke dalam media hiburan seperti *game* maupun film.

Kehadiran *game Code Atma* yang membawa tema kisah-kisah mistis serta cerita rakyat ini memberikan sebuah kesegaran tersendiri dalam dunia *game*, terutama pada buatan Indonesia, karena selain fungsinya sebagai hiburan, tema yang dibawa oleh *game Code Atma* ini juga dapat memperkenalkan kepada pasarnya yaitu anak muda tentang kisah-kisah mistis/*urban legend* yang unik yang ada di Indonesia; memicu untuk lebih mengenal dan mencari tahu lebih dalam keberagaman dan keunikan Indonesia terutama dalam aspek kisah-kisah mistis yang ada di daerah-daerah Indonesia yang menjadi keunikan maupun *urban legend* dari daerah tersebut, tidak hanya familiar dari cerita mistis di luar saja. Menurut CEO dari *Agate*, Arief Widhiyasa pada wawancara yang dilakukan oleh KompasTekno, *Game Code Atma* ini hadir dengan harapan untuk

menambah pengetahuan pemainnya mengenai budaya Indonesia. Arief Widhiyasa juga mengatakan, bahwa ia berharap *Game* ini dapat menjadi media dalam mengenalkan kisah dan budaya yang Indonesia miliki, namun melalui sudut pandang makhluk-mahluk mistisnya.



Gambar 1.3 Beberapa karakter yang hadir dalam game Code Atma

Sumber : *In game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Dengan tujuannya untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia melalui makhluk mistisnya, Code Atma menawarkan karakter-karakter mistis yang bisa didapatkan oleh pemain, tidak hanya sebatas yang sudah populer seperti Kuntinalak, Pocong, Genderuwo, namun yang kurang populer maupun yang hampir menghilang seperti Banaspati, Tuyul, Kuyang, hingga Jenglot juga hadir ke dalam game *Code Atma* ini, lengkap dengan desain yang dibuat sedemikian rupa sehingga jauh dari kata menyeramkan. Sehingga membahas lebih dalam mengenai pengenalan terhadap hantu-hantu yang kurang populer namun hadir dalam Code Atma menjadi sesuatu yang menarik. Tak hanya itu, pada umumnya, makhluk mistis terutama pada masyarakat dikenal dengan desain yang menyeramkan dan menyebabkan mimpi buruk, sehingga kerap kali orang-orang merasa ketakutan untuk mengetahui serta mendalaminya. Namun berbeda dengan yang ditawarkan pada *Code Atma*, desain yang dihadirkan oleh *Code Atma* ini dibuat ulang

sedemikian rupa sehingga *image* menyeramkan pada karakter tersebut hilang menjadi karakter yang keren.

Namun melakukan desain ulang yang sedemikian rupa pada desain karakter dan membawa nama karakter hantu yang identik dengan menyeramkan serta kurang populer di masyarakat sendiri dapat menimbulkan pertanyaan, apakah desain yang diciptakan oleh *Code Atma* ini sesuai dengan legenda dan gambaran yang ada di masyarakat? Terlebih karena tujuan kehadiran *game* ini adalah mengenalkan budaya mistis, maka layak ditinjau lebih dalam apakah desain karakter yang dibuat sedemikian rupa ini dapat memberikan informasi mengenai karakter tersebut sesuai dengan cerita dan penggambaran umum yang beredar di masyarakat? Selain itu, melalui sisi kaca mata Desain Komunikasi Visual, dalam menciptakan desain karakter, bentuk-bentuk karakter hingga atribut-atributnya tentu memiliki makna tersendiri yang mendukung penokohan dari karakter tersebut. Sehingga mencari dan meninjau makna-makna yang terdapat dalam desain karakter yang telah di desain ulang sedemikian rupa pada *Code Atma* akan mendukung apakah karakter tersebut telah memberikan informasi dan gambaran yang sesuai dengan gambaran yang beredar atau malah berbeda dengan gambaran yang dikenal di masyarakat.

Sebagai objek penelitian, peninjauan desain ini akan dibatasi hanya pada beberapa karakter saja, dan akan lebih fokus pada karakter yang masuk pada kategori kurang dikenal atau populer di masyarakat luas saat ini, seperti Banaspati dan Jenglot.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Dengan mengetahui Latar Belakang dari Permasalahan serta batasan yang ditentukan sebagai objek penelitian, maka dapat ditarik rumusan masalah seperti berikut

Bagaimanakah Desain Karakter pada Karakter Banaspati dan Jenglot dalam *game* Code Atma?

1.3. TUJUAN

Untuk meninjau lebih dalam mengenai desain karakter pada *Game Code Atma* serta mencari benang merah dengan refrensi aslinya.

1.4 MANFAAT

Manfaat dari kajian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk Mahasiswa

1. Meningkatkan dan menambah wawasan penulis
 2. Memenuhi Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual
- b. Untuk Masyarakat
1. Memberi pengetahuan dengan membedah makna-makna yang terkandung dalam desain karakter pada *game Code Atma*.
 2. Memberikan informasi serta pengetahuan bagi masyarakat mengenai cerita makhluk mistis melalui tinjauan desain karakter yang didasari dengan referensi aslinya.
- c. Untuk Akademik
1. Menambah referensi untuk penelitian berikutnya, terutama dalam meninjau desain dalam karakter.
 2. Menambah referensi untuk kepustakaan.

1.5 TINJAUAN PUSTAKA

- Markus Montola, 2004, **Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination**
 - Membahas mengenai fundamental/hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah karakter terutama pada *game RPG*.
 - Mengambil dasar-dasar tersebut sebagai acuan untuk melakukan *breakdown* karakter.
- Mattesi, Michael D., 2008, **Force Character Design From Life Drawing**
 - Membahas mengenai dasar-dasar dalam membuat sebuah desain karakter berdasarkan referensi dunia nyata.
 - Mengambil sebagai dasar dalam pembentukan analisis desain karakter.
- Tillman, Bryan, 2011, **Creative Character Design**
 - Membahas mengenai cara-cara serta kunci dalam menciptakan sebuah desain karakter secara kreatif
 - Mengambil pengertian-pengertian yang mendasari terbentuknya sebuah karakter sebagai landasan.
- Novantoro, Aldian, 2016, **TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"**

- Proses merancang sebuah game side scrolling yang berjudul “Morse” yang berkaitan dengan sandi Morse
- Mengambil referensi mengenai game lebih lanjut dari penelitian ini.

1.6 METODE PENELITIAN

Dalam penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis kali ini, penulis menggunakan metode dalam mengumpulkan dan melakukan analisa seperti berikut:

a. Metode Kualitatif Deskriptif

Penulis menjelaskan secara deskriptif mengenai karakter-karakter hantu yang ada di *game* “*Code Atma*”. Penjelasan secara deskriptif ini meliputi visual dalam *game*, *lore* atau cerita yang diangkat baik di dalam *game* maupun yang beredar di masyarakat.

b. Observasi

Dalam mengumpulkan data terkait dengan penelitian, Penulis melakukan observasi secara *online* terkait dengan *game* “*Code Atma*” ini. Proses observasi secara *online* ini meliputi mengamati *game Code Atma* itu sendiri secara langsung, mengamati diskusi-diskusi forum yang dilakukan oleh pemain *Code Atma* ini melalui sosial media atau media lain, mengikuti berita-berita dari pihak *developernya* (Agate Studio).

c. Studi Literatur

Penulis menggunakan buku-buku referensi serta literatur yang berkaitan dengan topik yang dikaji oleh penulis, meliputi desain karakter dalam *game*, literatur mengenai hantu-hantu dari Indonesia, dsb.