



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, cerita-cerita rakyat mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, terutama generasi muda. Hal ini disebabkan karena generasi-generasi masa kini mulai kehilangan ketertarikan terhadap cerita-cerita rakyat. Memang, di masa modern ini generasi muda lebih mudah meninggalkan sesuatu yang dianggap tidak mengikuti perkembangan jaman. Melalui wawancara dengan Fritz Malindo Wijaya – seorang animator film animasi adaptasi Timun Mas – yang dilakukan pada 7 September 2017, kebanyakan generasi muda tidak tertarik, bahkan melupakan cerita rakyat. Menurutnya, generasi muda kehilangan ketertarikan karena cerita-cerita tersebut disampaikan tidak dengan mengikuti perkembangan jaman.

Salah satu upaya agar cerita rakyat dapat tersampaikan dengan mengikuti perkembangan jaman adalah dengan upaya adaptasi. Sebagai contoh, film animasi Timun Mas karya Fritz Malindo Wijaya, yang mendapatkan berbagai penghargaan pada 2016 lalu, serta festival film adaptasi cerita rakyat buatan London School. Adaptasi cerita-cerita rakyat ini dapat dinikmati oleh generasi muda Indonesia, karena telah dikemas sedemikian rupa sehingga sesuai dengan perkembangan masa kini (“LSPR PAC Meramu Cerita Rakyat Menjadi Kolaborasi Karya, 2016).

Dari sekian banyak cerita rakyat yang beredar di Indonesia, salah satu cerita yang dapat dikatakan memiliki keunikan serta menarik untuk diadaptasi adalah

kisah Panji Semirang asal Kediri, Jawa Timur. Kisah ini dianggap unik (Fang, 2013), karena merupakan satu-satunya cerita panji di mana tokoh wanita, yakni putri Candra Kirana menyamar menjadi pria. Umumnya kisah panji menceritakan seorang panji (pria) yang mencari wanita/istri, sehingga sosok Candra Kirana dianggap sebagai wanita independen karena tidak hanya menunggu untuk ditemukan oleh panji.

Dalam mengenalkan kisah Panji Semirang, media interaktif *visual novel* – atau biasa disingkat VN – digunakan dalam perancangan ini. Media VN memungkinkan pengguna berpartisipasi penuh selama proses berjalannya cerita. Keunggulan lain dari VN (berdasarkan hasil wawancara dengan Rudi Rachman I, CEO Vifth Floor) ialah unsur *visual* yang terdapat selama proses berjalannya cerita, yang membuat pengguna lebih cepat menangkap dan memperhatikan cerita. Karena, berdasarkan informasi (Medina, 2014) yang didapat, otak manusia lebih cepat menangkap jika dalam menyampaikan cerita atau informasi disertai gambar/*visual*.

Karakter merupakan salah satu unsur dalam *visual novel*. Setiap VN memiliki berbagai macam karakter yang dapat menunjang penyampaian cerita. Karakter merupakan elemen yang dapat meninggalkan kesan yang kuat pada seseorang dalam waktu lama. Tentu saja, hal ini didukung juga dengan pengertian yang mendalam mengenai kepribadian karakter yang dibuat, dan bagaimana desainer memvisualisasikan hal tersebut (“Building A Character : An Analysis of Character Creation”, 2001).

Cerita rakyat Panji Semirang memiliki keunikan serta nilai moral yang baik untuk dikenalkan. Namun, agar lebih mengena dan mudah dipahami oleh generasi sekarang, dilakukan adaptasi untuk mengikuti perkembangan jaman. *Visual novel* digunakan sebagai media penyampai cerita karena unsur interaktif dan *visual* yang dimilikinya. Elemen penting yang dapat menunjang pengenalan cerita ini adalah desain karakter. Diperlukan karakter yang menunjukkan wanita Kediri yang independen untuk menggambarkan sosok Candra Kirana, serta karakter-karakter figuran untuk menunjang pengenalan cerita. Oleh karena itu, penulis mengambil peran sebagai desainer karakter dalam perancangan ini.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti penulis adalah bagaimana perancangan karakter untuk *visual novel* interaktif yang berbasis pada cerita Panji Semirang?

1.3. Batasan Masalah

1. Demografis : Target audiens yang dituju ialah remaja berusia 14-18 tahun (Menurut Bryan Tillman (2011), pada usia ini target audiens lebih tertarik terhadap desain karakter yang proporsional, warna yang lebih kompleks, dan desain yang detail), memiliki kondisi ekonomi serta pendidikan menengah ke atas
2. Psikografis : Target audiens gemar membaca dan memiliki ketertarikan dengan gaya *visual manga* dan *semi-realism style*
3. Kisah Panji Semirang yang dijadikan acuan adalah karya penulis S. Sastrawinata dari buku “Panji Semirang” yang diterbitkan oleh Balai Pustaka

4. Gaya *visual* yang digunakan adalah *manga style* dan *semi-realism style*
5. Karakter yang pembahasannya difokuskan pada perancangan ini yakni Panji Semirang sebagai tokoh utama, Paduka Liku sebagai tokoh antagonis, dan Inu Kertapatih sebagai pasangan Panji Semirang, dan akan dibahas sedikit mengenai Kuda Perwira sebagai bawahan Panji Semirang

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang karakter dan mengaplikasikannya dalam *visual novel* interaktif yang diadaptasi dari kisah Panji Semirang

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis :

Perancangan ini merupakan syarat kelulusan bagi penulis. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi pengalaman mendesain karakter bagi penulis.

Manfaat bagi universitas :

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi angkatan-angkatan Universitas Multimedia Nusantara selanjutnya ketika membuat perancangan yang serupa.

Manfaat bagi orang lain :

Perancangan ini diharapkan dapat mengenalkan cerita rakyat Panji Semirang dengan lebih baik melalui desain karakter yang menunjang.