

PERANCANGAN PERMAINAN DIGITAL KISAH DEWA RUCI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WAYANG BAGI REMAJA

Miki Tjandra, Irfansyah, Imam Santosa

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Teenagers today are more interested in modern western cultures and have gradually losing respects for their own traditional cultures. Many of them have already started to forget the stories and arts of wayang. One form of modern culture that is increasingly favored by teenagers is digital game that presents diverse contents and ease of access as it can be played on a variety of electronic devices. This project is trying to reintroduce Indonesian wayang culture in the form of digital game to regain the interest of the teenagers. The story introduced in the game design is based on the legend of Dewa Ruci from the myths of wayang purwa. The story resolves around Bima and his journeys to find the water of life. The design method incorporates data collecting, data analysis and game design process. Fullerton's iteration method is applied in the process of game development. The methods used for data mining are based on the descriptive methods, implementing researches on the narratives and characters found in Dewa Ruci story both visually and philosophically, along with the substances of the story respectively. Data collections are derived from literatures and interviews. Information gathered such as Bima's heavy coarse features and his vicious Pancanaka, attributes such as Bima's poleng cloth and Candrakirana armlets, sacred mantras such as Jalasengsara and Bayu Braja, and Bima's adversaries confronted along the paths in finding the water of life are analyzed and developed into various visual assets in the game. The model of the game which is being developed is an action adventure side-scrolling platformer with a distinctive iconic character style, utilizing visual concepts derived from traditional shadow puppet's performance.

Keywords: Wayang, digital game, the story of Dewa Ruci, Bima.

1. PENDAHULUAN

Wayang merupakan karya seni tradisi yang menjadi aset kekayaan budaya Indonesia. Namun ironisnya remaja di Indonesia semakin melupakan seni tradisional wayang dan sedikit diantara mereka yang pernah menyaksikan pertunjukan wayang. Misalnya, kisah Dewa Ruci semakin tidak dikenali oleh remaja, padahal kisah tersebut mengandung pendidikan moral yang baik dan mengajarkan manusia untuk berjuang tanpa putus asa mencapai tujuannya. Pementasan wayang tradisional yang dianggap kuno, penggunaan bahasa Jawa yang sulit dipahami dan isi cerita yang rumit serta penyampaian ajaran-ajaran moral yang terlalu filosofis telah menghilangkan minat para remaja untuk menyaksikannya.

Remaja di Indonesia kini lebih menyukai budaya modern yang berhubungan dengan teknologi, salah satunya adalah permainan dalam bentuk media elektronik yang disebut *game*. *Game* menyajikan konten yang beragam dan kemudahan akses karena dapat dimainkan pada berbagai perangkat elektronik. *Game* mampu mempengaruhi sifat dan perilaku manusia (Mayra, 2008: 119) sehingga konten sebuah *game* haruslah diperhatikan secara serius.

Perancangan ini bertujuan mengangkat kisah Dewa Ruci dalam bentuk media *game* yang ditujukan bagi remaja Indonesia usia 13-18 tahun. Perancangan *game* akan berfokus pada tampilan visual karakter dan potongan adegan yang menyampaikan bagian-bagian dari cerita Dewa Ruci. *Game* dirancang dalam bentuk *action-platformer* yang melatih kepekaan jarak, pemikiran serta imajinasi pemain. Melalui berbagai *cutscenes*, alur *level*, dan koleksi *reward* yang dapat dikumpulkan, pemain akan memperoleh informasi/edukasi tentang dunia wayang dan keunikan serta kekhasan kisah Dewa Ruci beserta tokoh-tokohnya, khususnya Bima. *Game* yang memiliki visualisasi unik dan *gameplay* penuh tantangan diharapkan mampu menarik

minat dan disukai sasaran remaja, sehingga apresiasi mereka pada seni wayang akan meningkat dan pada akhirnya budaya wayang dapat tetap lestari.

2. METODOLOGI

Wayang sebagai budaya tradisional Indonesia terkait secara langsung dengan kebudayaan suatu masyarakat yang dinamis, sehingga dalam perancangan *game* Dewa Ruci diperlukan penelitian pendukung pada budaya tersebut agar *game* yang dihasilkan sesuai dengan tujuan perancangan. Metode penelitian deskriptif merupakan metodologi yang paling sesuai dalam mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia dengan kondisi dan karakteristik sosial budayanya melalui beragam aktivitas dan produk yang ditemukan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kajian dokumen, metode observasi dan metode wawancara mendalam. Seluruh teknik pengumpulan data tersebut bertujuan mengumpulkan data kualitas yang disebut juga data naratif non-angka untuk kebutuhan analisis data.

Analisa data dalam penelitian deskriptif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data secara induktif, sehingga data yang dihasilkan melalui proses pengumpulan data tidak hanya data mentah, namun bercampur dengan data yang telah dianalisa. Prosesnya terdiri dari reduksi data, yaitu ringkasan dan kesimpulan dari data yang ditemukan, dilanjutkan dengan uraian data dalam bentuk narasi yang disajikan dalam laporan, diakhiri dengan rangkuman yang berisi kesimpulan-kesimpulan pokok.

Data hasil penelitian yang berhasil dikumpulkan direduksi, lalu diuraikan dan dirangkum untuk mendapatkan kumpulan fakta tentang kisah Dewa Ruci yang dapat digunakan dalam perancangan *game*. Data hasil studi-studi pendukung termasuk di dalamnya studi yang berhubungan dengan *game* seperti definisi, struktur,

genre, *gameplay*, *game-interface* dan karakter dalam *game*, aspek komunikasi dalam *game*, aspek simbol dan mitos dari wayang, serta pendekatan sasaran secara demografis dan psikografis kemudian dipadukan dengan fakta tentang kisah Dewa Ruci yang sudah didapatkan untuk membentuk konsep perancangan *game* yaitu konsep komunikasi, konsep visual dan konsep media dari *game* Dewa Ruci.

Tahapan perancangan *game* dimulai dengan terlebih dahulu menyusun bagian-bagian cerita Dewa Ruci yang akan ditampilkan, merancang *gameplay*, kemudian membuat aset-aset visual sesuai kebutuhan cerita seperti tokoh-tokoh yang akan ditampilkan, *item* (objek) dan latar belakang *level*. Proses selanjutnya adalah merancang detail pemetaan *level* sesuai alur cerita, mendesain tampilan *user-interface* (*menu* dan *HUD*), tipografi, warna, ukuran aset-aset visual dan lokasi penempatannya. Kemudian dibuat *sprite* pergerakan karakter serta animasi *cutscenes* yang menceritakan bagian-bagian kisah Dewa Ruci yang dianggap penting.

3. PUSTAKA MENGENAI WAYANG DAN GAME STUDIES SEBAGAI DASAR PENELITIAN DAN PERANCANGAN GAME

3.1 Ringkasan Kisah Dewa Ruci

Menjelang pertempuran Bharatayuda, pihak Kurawa berusaha menyingkirkan Bima secara halus karena kekuatan Bima merupakan ancaman terbesar bagi mereka. Guru Durna yang berdiri di pihak Kurawa memerintahkan Bima untuk mencari air suci *Tirta Pawitra* yang disebutkan mampu memberikankesaktiandanhidupabadi. Bima tanpa ragu segera melaksanakan perintah tersebut dan berangkat memasuki hutan Tibrasara menuju gunung Candramuka. Sampai di gua di puncak gunung, Bima diserang dua raksasa bersaudara Rukmuka dan Rukmakala. Bima berhasil mengalahkan kedua raksasa yang ternyata penjelmaan

dari Bhatara Indra dan Bhatara Bayu. Mereka menjelaskan bahwa Bima ditipu oleh Durna, namun Bima tetap bertekad menyelesaikan tugasnya. Air kehidupan tidak ditemukan dan Bima segera kembali ke Astina (Irvine, 2005: 103-104).

Seisi istana terkejut melihat Bima kembali dengan selamat. Guru Durna mengatakan bahwa sebelumnya dia hanya menguji kemampuan Bima dan air kehidupan sesungguhnya terletak di pusat samudera Selatan. Bima bergegas menuju samudera Selatan namun sebelumnya singgah ke Amarta untuk berpamitan dengan keluarganya. Mereka berusaha mencegahnya berangkat menuju maut namun tekad Bima tidak tergoyahkan (Mushbikin, 2010: 284-322).

Setelah melalui gua Sigrangga di tengah rimba Palasara, tibalah Bima di tepi pantai. Keempat saudara Tunggal Bayu berusaha mencegahnya masuk samudera Selatan. Mereka adalah Hanoman, Jajagwreko, Begawan Maenaka dan Gajah Setubandha. Bima berhasil mengalahkan keempat saudaranya yang sesungguhnya bertujuan menguji tekad dan keteguhan hatinya. Sempat ragu sejenak melihat ombak besar menggempur karang, Bima nekad menceburkan diri ke laut. Muncul ular naga raksasa Nemburnawa, menerkam dan melilit Bima serta menyemburkan racun ke wajah Bima. Dalam keadaan kritis, Bima menancapkan kuku *Pancanaka* di badan ular naga dan berhasil membunuhnya (Sastroamidjojo, 1962: 14-22).

Bima terombang-ambing di samudera dalam keadaan lelah. Tiba-tiba muncul sosok kecil bermain di atas permukaan laut. Wujudnya mirip dengan Bima namun kata-katanya sangat filosofis. Dialah Dewa Ruci, dan ia menyadarkan Bima atas tipu daya gurunya serta meminta Bima masuk ke tubuhnya melalui telinga kirinya. Bima ragu namun akhirnya masuk juga (Bastomi, 1992).

Di dalam tubuh Dewa Ruci, Bima mendapati ruang kosong tanpa arah dan tanpa batas. Tiba-tiba Bima melihat cahaya *Pancamaya*, tiga boneka dan delapan warna menyala. Dewa Ruci menyampaikan ajarannya dan Bima sangat senang serta ingin tinggal selamanya. Namun Dewa Ruci meminta Bima kembali ke Amarta dan menjaga rahasia ajarannya (Soekarno, 1992: 82-88).

3.2 Game Studies

Berikut enam buah teori *game* utama yang digunakan di dalam penelitian dan perancangan *game* Dewa Ruci, yaitu:

1. Teori mengenai struktur *game* yang terdiri dari unsur formal dan dramatis berdasarkan pendapat Fullerton (2008) yang digunakan untuk merancang sebuah *game* secara lengkap.
2. Teori mengenai genre *game* berdasarkan pendapat Krawczyk (2006) yang digunakan untuk merancang *game* bergenre *action side-scrolling platformer* yang sesuai untuk remaja.
3. Teori mengenai elemen pembentuk *game* yang mempengaruhi pengalaman bermain (*gameplay*) berdasarkan pendapat Rollings dan Adams (2003) yang digunakan untuk merancang sebuah *game* agar menarik untuk dimainkan.
4. Teori mengenai *game interface* sebagai penghubung antara pemain dengan dunia *game* berdasarkan pendapat Schell (2008) yang mempengaruhi cara sebuah *game* dimainkan.
5. Teori mengenai *game character* sebagai objek terpenting dalam *game* berdasarkan pendapat Rollings (2003) yang membangun kesan pertama dan menyampaikan cerita.
6. Teori mengenai aspek komunikasi dalam *game* sebagai media penyampaian informasi berdasarkan pendapat Burgoon (1974) dalam Mulyana (2007) yang mempengaruhi bagaimana sebuah pesan dapat disampaikan oleh perancang *game* pada pemain.

Studi tentang *game* dilakukan untuk mendapatkan informasi dari segala aspek yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah *game* secara lengkap. Definisi *game* dipelajari untuk memahami makna bermain *game* sebagai suatu aktivitas manusia yang unik. Struktur *game* secara lengkap terdiri dari pemain yang mengendalikan *avatar* dalam wujud *sprite* Bratasena, tujuan pemain yaitu menyelesaikan setiap *level* yang dirancang, aturan dan prosedur yang membatasi kontrol pemain hingga *game* menjadi lebih menantang, objek menarik yang dapat dikumpulkan dan memiliki berbagai fungsi dalam *game*, konflik berbentuk lawan dan rintangan yang disiapkan dalam setiap *level*, dan hasil akhir berupa kepuasan dan pengetahuan tentang kisah Dewa Ruci dan tokoh dalam dunia pewayangan, baik melalui proses bermain *game* maupun informasi visual.

Fokus studi dilakukan pada genre *game platformer* yang memperlihatkan dunia *game* dari sisi menyamping, memiliki berbagai sub-genre dan *gameplay* yang unik. *Gameplay* mementingkan pengalaman bermain dan tiga elemen utama yang membentuk sebuah *game* yaitu aturan/sistem yang membuat sebuah *game* dapat dioperasikan, unsur cerita yang ada dalam sebuah *game*, serta interaksi pemain dan *game* saat sebuah *game* dimainkan. *Game interface* berfungsi sebagai media penghubung antara dunia pemain dan dunia *game* yang padat dengan informasi.

Studi tentang karakter *game* sebagai objek terpenting yang dilihat pertama kali oleh pemain dimulai melalui gaya visual karakter *game* yang memiliki dua pendekatan yaitu aspek seni dan aspek cerita. Dalam perancangan *game* Dewa Ruci lebih diutamakan pendekatan aspek seni, karena aspek cerita yang ada sebagian besar bersifat simbolik. Selain itu perancangan *game* Dewa Ruci diarahkan pada sasaran pemain. Studi tentang jenis karakter yang terdapat dalam sebuah *game* menempatkan Bima sebagai tokoh protagonis (*hero*) dan lawan-

lawannya dalam peran yang bervariasi: Rukmuka, Rukmakala, Nemburnawa sebagai tokoh antagonis (*shadow*), Anantaboga dan empat saudara Tunggal Bayu sebagai penguji (*guardian*), dan binatang buas serta raksasa yang memenuhi *level* sebagai antek-antek (*minions*). Durna dan Dewa Ruci dapat berperan sebagai guru (*mentor*) atau pemberi motivasi dan informasi (*herald*).

Pemain yang sedang bermain *game* akan terus berinteraksi dengan dunia *game* tersebut. Pertukaran pesan terjadi tanpa henti. Studi tentang aspek komunikasi dalam *game* memperkuat pemahaman tentang proses yang terjadi saat pemain larut dalam *game*. Komunikasi tidak hanya terjadi melalui *user-interface*, namun budaya pemain dan perancang *game* turut berperan serta dalam menentukan suksesnya sebuah pesan komunikasi, dimana pesan yang disampaikan dapat diterima dengan benar. Implementasi studi komunikasi dalam *game* Dewa Ruci cukup penting agar pesan cerita, moral dan edukasi dari kisah Dewa Ruci dapat tersampaikan pada sasaran pemain.

4. ANALISIS KARAKTER BIMA DAN KISAH DEWA RUCI

4.1 Analisis Karakter Bima

Berdasarkan hasil riset, karakter Bima secara umum diasosiasikan dengan kekuatan, baik secara fisik maupun mental. Bima memiliki sifat dasar sebagai berikut: kuat, berani, teguh, tabah, patuh dan jujur. Ciri khas Bima adalah sikapnya yang selalu memandang siapa saja sama derajatnya, diperlihatkan melalui gaya bicara yang kasar dan sikap tubuh yang selalu berdiri tegak. Bima digambarkan memiliki tubuh besar dengan otot tubuh yang kekar dan penampilan yang menakutkan bagi lawan-lawannya. Suara berat Bima menjadi salah satu keunikan karakter Bima dalam pementasan wayang. Bima memiliki berbagai nama/sebutan yang maknanya saling berkaitan, namun yang paling banyak digunakan adalah tiga nama berikut ini:

- *Bratasena* – artinya keturunan

bharata yang perkasa, prajurit pertapa tangguh, pamungkas laku (yang menyelesaikan berbagai masalah). Nama ini digunakan hingga saat bertemu dengan Dewa Ruci. Kata *sena* sendiri diambil dari nama gajah sakti yang membebaskan Bima dari *bungkus* dan kemudian mengorbankan diri hingga sukmanya bersatu dengan Bima. Terkadang disebut *Aryasena* (keturunan raja) atau *Wijasena* (*sena muda*).

- *Bima* – artinya dahsyat, besar, menakutkan, prajurit bertekad besar. Nama ini digunakan setelah Bratasena mendapat bimbingan dari Dewa Ruci. Terkadang disebut *Birawa*, *Ballawa*, atau *Bimasena*.
- *Werkudara* – artinya perut serigala. Nama ini menjelaskan nafsu makan Bima yang sangat besar dan daya tahan terhadap rasa lapar. Bima selalu menang dalam pertarungan jangka panjang dimana lawannya melemah terlebih dahulu akibat rasa lapar.

Nama-nama alternatif Bima yang lain dapat dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan maknanya sebagai berikut:

- Arti nama berdasarkan keturunan seperti *Bayusuta* atau *Bayuputra* (putra Bhatara Bayu), *Pandusiwi* (putra Prabu Pandu), *Kuntisunu* (putra Dewi Kunti), *Gandawastratmaja* (putra angkat Prabu Gandawastra).
- Arti nama berdasarkan perlambangan kekuatan dan keunggulan dalam perang seperti *Dandun* (teguh/tangguh), *Kusumayuda* atau *Kusumadilaga* (pahlawan perang), *Kowara* (termashyur), *Jadipati* atau *Jayalaga* (unggul dalam perang), *Wahyuninda* (kekuatan angin besar).

Wujud visual karakter Bima dalam wayang

kulit *purwa* adalah sebagai berikut: Bima memilikisikapwajah*luruh*(menunduk),mata *thelengan* (membelalak), hidung tumpul, mulut menutup dan muka berwarna hitam. Wujud tersebut merupakan ciri watak baik, kuat, berketetapan hati, bersikap sabar dan berilmu tinggi. Posisi tangan di pinggang dan kaki terbuka lebar melambangkan sikapnya yang tidak halus dan tanpa basa-basi. Tokoh Bima dalam wujud wayang kulit *purwa* dihiasi oleh berbagai perlengkapan pakaian yang memiliki arti simbolik sebagai cerminan kepribadian karakter Bima. Demikian pula dengan senjata yang dimiliki Bima, masing-masing memiliki arti simbolik tersendiri sebagai perlambangan karakter Bima.

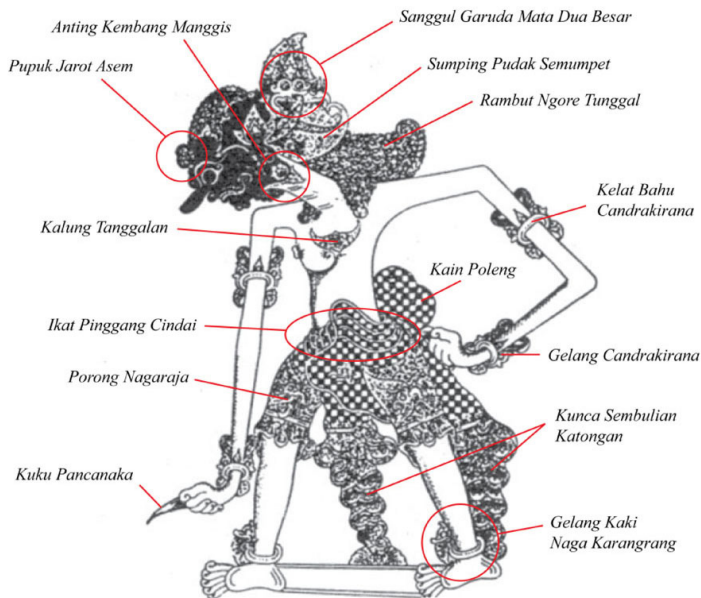
4.2 Analisis Kisah Dewa ruci

Secara garis besar kisah Dewa Ruci dapat dibagi menjadi enam bagian:

1. Bagian awal saat Bima menghadap guru Durna di istana Astina dan mendapatkan perintah dari

gurunya tersebut untuk mencari air kehidupan.

2. Bagian saat Bima menembus hutan Tibrasara dan mendaki gunung Candramuka, kemudian bertarung dengan dua raksasa Rukmuka dan Rukmakala hingga mereka kalah dan menjelma menjadi Bhatara Indra dan Bhatara Bayu.
3. Bagian saat Bima kembali ke istana Astina dan ditugaskan kembali untuk mencari air kehidupan di pusat samudera.
4. Bagian saat Bima berpamitan dengan keluarganya dimana mereka tidak mampu menghentikan tekad Bima menuju marabahaya.
5. Bagian saat Bima masuk ke samudera dan bertarung dengan ular naga Nemburnawa hingga berhasil mengalahkannya.
6. Bagian akhir saat Bima bertemu dengan Dewa Ruci dan mendapatkan pelajaran berharga tentang arti



Gambar 1: Perlengkapan pakaian Bratasena
(Sumber adaptasi: *Sejarah Wayang Purwa*, Hardjowirogo 1989)

kehidupan yang merupakan wujud dari air kehidupan yang sesungguhnya.

Dalam kisah Dewa Ruci, Bima sebelumnya sering disebut sebagai *Bratasena* yang bermakna seorang kesatria pertapa perkasa yang selalu dapat menyelesaikan tugasnya (*pamungkas laku*). Bratasena masih belum dapat melepaskan diri sepenuhnya dari keduniawian dan masih belum cukup dewasa/bijak. Barulah setelah bertemu Dewa Ruci namanya berganti menjadi *Bima*, *Bimasena*, *Bimasakti* atau *Bimasuci* yang bermakna dirinya telah dewasa, bijaksana, menjadi kesatria besar yang dahsyat dan menakutkan bagi lawan-lawannya.

Semenjak bagian awal kisah Dewa Ruci hingga bagian akhir disebutkan berulang kali tentang Bima yang berjalan kaki dengan langkah lebar dan cepat, diikuti oleh angin di belakangnya, melalui hutan, gunung, gua, pantai hingga samudera. Bima tidak berenang, ia berjalan di dalam samudera. Bima terus berjalan sendirian bermakna segala usaha hanya dapat diselesaikan selangkah demi selangkah dengan mengandalkan diri sendiri. Berjalan cepat berarti suatu pekerjaan harus segera diselesaikan, janganlah dibiarkan berlarut-larut.

Kisah Dewa Ruci sebenarnya dapat diartikan sebagai introspeksi diri Bima sendiri. Seluruh lokasi yang dilalui, musuh yang dilawan, dan objek yang didapatkan memiliki makna simbolik pencapaian diri menuju kesempurnaan dengan mengendalikan segala nafsu duniawi. Nama lokasi yang paling sering disebutkan adalah hutan Tibrasara, gunung Candramuka, gua Sigrangga, pusat Samudera Selatan dan gua garba Dewa Ruci. Tokoh lawan yang dimunculkan berdasarkan tingkat prioritas adalah ular naga Nemburnawa, raksasa Rukmuka dan Rukmakala, empat bersaudara Tunggal Bayu dan Anantaboga. Tokoh penting lainnya yang dimunculkan adalah

guru Durna, prabu Duryudana, Bhatara Indra dan Bhatara Bayu, dewi Maheswari, anggota Pandawa lainnya, serta Dewa Ruci.

Secara visual adegan pertarungan Bima dengan ular naga Nemburnawa dapat mewakili keseluruhan kisah Dewa Ruci, dimana kekuatan dan tekad Bima untuk berjuang mencapai tujuan akhir diuji melalui rintangan yang terberat. Secara simbolik ular naga melambangkan perlawanan Bima terhadap nafsu dan kejahatan. Dapat dikatakan bahwa pertarungan tersebut merupakan klimaks dari cerita sebelum Bima mencapai tujuannya, yaitu 'air kehidupan'. Itulah sebabnya penggambaran kisah Dewa Ruci paling sering memperlihatkan adegan Bima sedang bertarung dengan ular naga di tengah samudera.

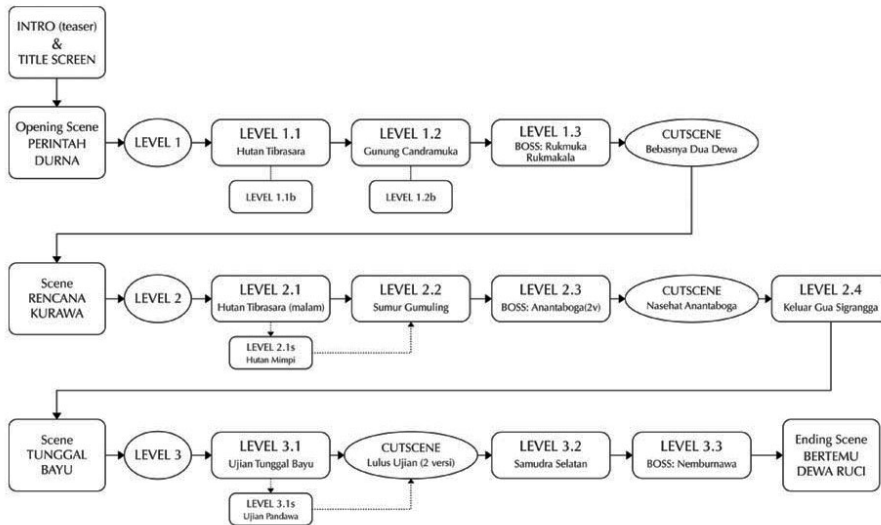
Penggambaran yang tidak kalah pentingnya adalah adegan saat Bima bertemu dengan Dewa Ruci, karena melalui pertemuan tersebut Bima pada akhirnya dapat menggenapi tugasnya. Umumnya sampul buku dengan ilustrasi adegan tersebut isinya lebih mementingkan ajaran Dewa Ruci yang bersifat filosofis.

Kisah Dewa Ruci dapat disampaikan melalui dua pendekatan. Pertama, pendekatan dramatis dengan menampilkan kisah perjuangan Bima yang penuh aksi dan pertarungan dahsyat. Kedua, pendekatan filosofis dengan menampilkan ajaran Dewa Ruci yang penuh makna filosofis tentang kehidupan serta hubungan kosmologis atau teologis.

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Umum

Konsep umum perancangan *game* Dewa Ruci adalah menggabungkan unsur tradisional wayang kulit *purwa* dengan unsur modern yang ditampilkan dalam media *game* digital sehingga dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda dan menyenangkan. Sambil bermain, pemain akan mendapatkan berbagai informasi tentang tokoh dan cerita



Gambar 2: Skema alur narasi *game* Dewa Ruci

Dewa Ruci sehingga pengetahuan mereka tentang wayang akan meningkat.

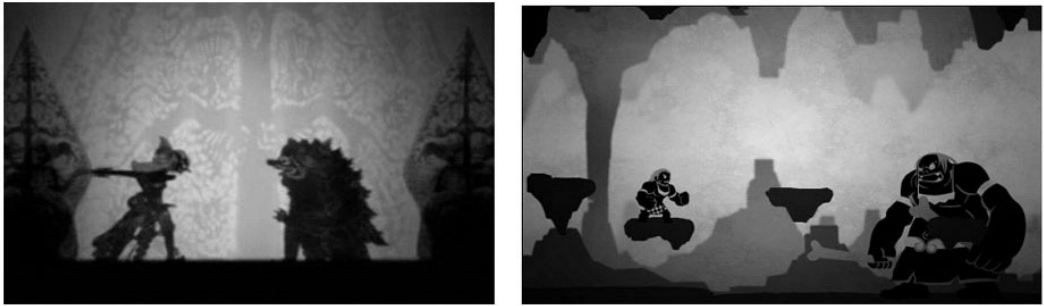
Genre *game* yang dipilih dalam perancangan ini adalah genre *platformer* karena selain memiliki sudut pandang yang mirip dengan pementasan wayang kulit *purwa* pada layar kain, genre tersebut mampu menampilkan sekumpulan narasi melalui interaksi karakter dan eksplorasi *level* secara bertahap. Genre ini sudah sangat dikenali oleh sasaran pemain remaja dan memiliki tantangan ketangkasan pengendalian karakter yang sangat tinggi. Genre *platformer* memiliki variasi penggabungan beberapa genre umum seperti *adventure*, *action*, *puzzle*, dan *RPG* (*role playing game*). Genre ini sering digunakan untuk menyampaikan cerita yang bersifat linear dan dapat mengedukasi pemain baik secara langsung maupun tidak langsung. Genre *platformer* merupakan jembatan penghubung diantara genre *action* yang berfokus pada pertarungan dengan sedikit bumbu cerita dan genre *RPG* yang umumnya menampilkan cerita yang sangat kompleks.

Ciri khas wujud fisik Bima dalam bentuk wayang kulit *purwa* tidak dipindahkan secara

langsung sebagai wujud karakter Bima dalam *game* Dewa Ruci. Tujuannya agar interpretasi *game* menjadi lebih terbuka dan tidak terikat pada gaya tradisional yang kurang diminati oleh para pemain remaja. Berbagai perlengkapan Bima dalam versi wayang kulit *purwa* yang unik dan memiliki arti simbolik ditampilkan sebagai *item* dengan bentuk yang telah diadaptasi dan disederhanakan menjadi *sprite* yang dapat ditemukan dalam *game*. Tokoh Bima sendiri akan memakai dua hingga tiga buah perlengkapan yang dianggap paling mewakili ciri khas Bima, yaitu kain *poleng Bangbintulu*, kuku *Pancanaka*, kelat bahu *Candrakirana* atau kalung *Nagabanda*.

5.2 Strategi Komunikasi

Dalam perancangan *game* Dewa Ruci, penulis memilih pendekatan dramatis yang lebih disukai dan mudah dipahami oleh remaja sebagai sasaran pemain. Pendekatan ini lebih berfokus pada *gameplay* yang seru, cepat, dan memiliki visualisasi unik. Narasi cerita ditampilkan secara singkat melalui *gameplay* dan *cutscenes* yang dimunculkan di sela-sela permainan *game*, khususnya setelah pertarungan melawan *boss* di akhir



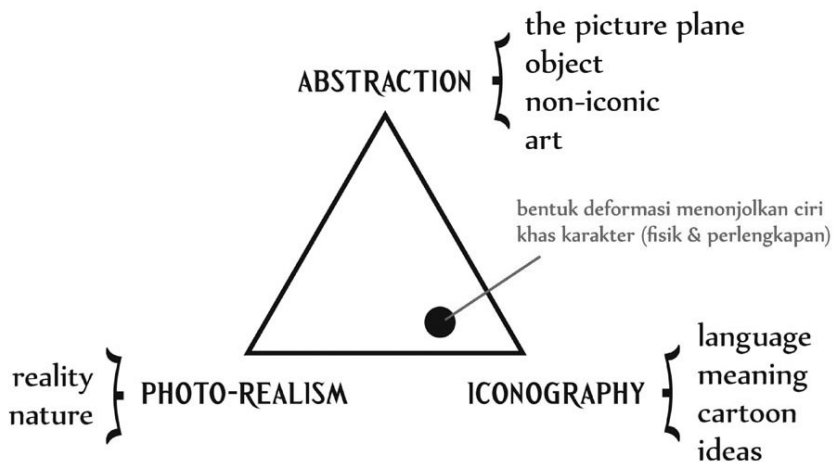
Gambar 3: Perbandingan adegan Bratasena berhadapan dengan Rukmuka
(Sumber kiri: *screen capture* vcd pementasan Dewa Ruci oleh Ki Manteb Soedharsono)

setiap *level*. Cerita dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan kejadian penting yang ditampilkan secara kronologis. Setiap bagian cerita dipilah untuk dijadikan bagian-bagian *level* dan *cutscenes*, termasuk di dalamnya *opening scene*, *in-game scene*, *in-between scene* dan *ending scene*. Berikut skema alur pembagian *level* dalam *game* Dewa ruci yang dirancang berdasarkan urutan narasi kisah Dewa Ruci. *Level-level* dikelompokkan dalam tiga pembabakan cerita yang ditampilkan masing-masing dalam satu garis lurus.

5.3 Konsep Visual

Wayang dalam bahasa Jawa berarti

bayangan. Wujud wayang dibuat sebagai cerminan sifat dan karakter manusia. Dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* digunakan sebuah layar yang disorot lampu dari belakang. Wayang kulit ditampilkan dalam bentuk bayangan yang jatuh pada layar. Sepanjang pertunjukan wayang kulit, penonton tidak melihat perubahan ekspresi pada wajah wayang. Sifat dan karakter wayang terlihat dari bentuk siluet dan gerakan tubuhnya yang sangat ekspresif (terutama bagian lengan yang memiliki sendi gerak) didukung dengan narasi dan berbagai suara yang dihasilkan *dalang*. Konsep bayangan ini diterapkan sebagai gaya visual dalam *game* Dewa Ruci. Seluruh



Gambar 4: Segitiga *art style* Scott Mc Cloud



Gambar 5: Detail desain karakter Bratasena

karakter, objek dan lingkungan digelapkan seperti bayangan. Sumber cahaya berasal dari latar belakang yang dibuat datar seperti layar kain namun tetap memiliki kedalaman (menggunakan saturasi warna). Karakter bergerak menyamping (*side-scrolling*). Warna hitam bayangan dan warna cahaya temaram digunakan sebagai warna dasar.

Gaya visual unik menggunakan grafis sederhana saat ini lebih menarik minat karena lebih imajinatif dibandingkan gaya visual yang sangat realistik. Scott Mc Cloud membagi *art style* menjadi tiga kelompok. Karakter, objek dan latar belakang *game* Dewa Ruci akan menggunakan gaya semi-ikonik seperti yang ditampilkan pada gambar 4.

Gaya yang terlalu *realist* akan dianggap terlalu nyata sehingga *gameplay* menjadi kurang fleksibel. Gaya *iconic* lebih memicu imajinasi dan memudahkan pemain untuk berkonsentrasi pada objek karakter sehingga pemain dapat lebih fokus pada permainan.

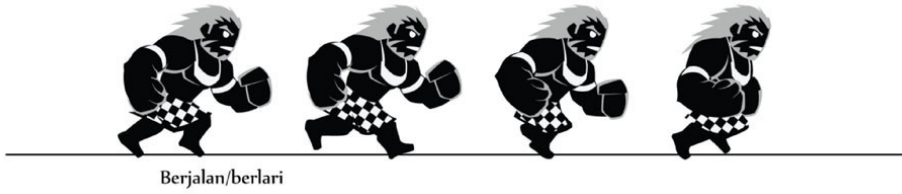
5.3.1 Visualisasi Karakter

Bagian wajah Bratasena dibuat sesederhana mungkin dengan mata bulat dan mulut sedikit terbuka. Rambut panjangnya terurai hingga mencapai punggung. Alis, janggut dan cambang yang tebal membentuk ekspresi wajah keras dan seram sesuai arti namanya. Hidung Bratasena tidak

ditampilkan karena raut wajahnya sudah cukup ekspresif. Kekuatan Bratasena dipusatkan pada tubuh bagian atas dan tangan yang kekar berotot. Kaki dibuat agak pendek namun tebal dengan posisi terbuka agar karakter Bratasena tetap seimbang saat berdiri, berlari dan memukul. Tangan selalu dalam posisi mengepal siap bertarung. Perlengkapan yang dipakai adalah kain *poleng*, kelat bahu dan kalung sabit. Selain sebagai ciri khas karakter Bratasena, perlengkapan tersebut berfungsi sebagai warna penyeimbang agar warna karakter tidak terlalu gelap. Rambut, janggut dan garis otot menggunakan warna abu-abu agar wujud karakter tetap terlihat jelas saat dipadukan dengan latar belakang gelap ataupun terang. Kuku *Pancanaka* berwarna merah terlihat saat Bratasena melancarkan pukulan keras beruntun.

Dalam perancangan *game* Dewa Ruci, karakter utama Bratasena memiliki berbagai variasi gerakan sehingga dibutuhkan *sprite* yang cukup beragam. Bratasena selalu bergerak cepat, berjalan-pun seperti berlari. Arah gerakannya lurus, dengan langkah besar dan mata memandang lurus ke depan. Gerakan bahu dan kedua tangannya seirama dengan gerakan kaki. Titik berat tubuh berada pada satu garis vertikal, segaris dengan posisi telinga. Gerakannya sangat dinamis.

Saat Bratasena berbalik arah, dalam prosesnya ditampilkan animasi *sprite*



Berjalan/berlari



Gambar 6: *Sprite* gerakan berjalan/berlari Bratasena



Gambar 7: *Sprite* Bratasena berbalik arah



Gambar 8: Nuansa *level*/ hutan Tibrasara



Gambar 9: Bratasena berhadapan dengan Nemburnawa di pusat samudera

karakter yang dikompresi hingga menjadi setipis kertas, dilanjutkan animasi *sprite* karakter kembali pada proporsi awal dengan arah berlawanan. Seluruh *sprite* karakter dan *item* dalam *game* dibuat demikian, dengan menerapkan konsep wayang kulit yang tipis/datar dan hanya dapat dilihat dari dua sisi.

5.3.2 Visualisasi Level

Konsep pewarnaan latar belakang *level* disesuaikan dengan tema *level* dan waktu kejadian. Latar belakang *level* hutan Tibrasara yang lebat menggunakan warna hijau kekuningan, gunung dan gua Candramuka berwarna coklat, hutan Tibrasara waktu malam berwarna magenta, sumur gumuling berwarna biru gelap, gua Sigrangga bernuansa ungu kekuningan dan pantai saat matahari terbenam berwarna oranye yang semakin gelap. Pertarungan dengan Nemburnawa di pusat samudera berlangsung pada malam hari dengan nuansa biru kehitaman.

Desain latar belakang lebih bersifat realistis agar tampak kontras dengan desain karakter yang lebih ikonik. Penggambaran objek latar belakang mengambil referensi dari foto-foto alam yang ditemukan di Indonesia.

5.3.3 Konsep Warna

Desain karakter dalam *game* Dewa Ruci

seluruhnya menggunakan warna dasar hitam. Hal ini didasari pemikiran bahwa selain memiliki relasi dengan bayangan yang tampak pada layar saat pementasan wayang kulit *purwa*, *game* yang menampilkan karakter dengan warna hitam sepenuhnya memiliki keunikan tersendiri dan masih sangat jarang dijumpai di Indonesia. Secara teknis, karakter berwarna hitam akan memfokuskan pemain pada gerakan *avatar* sepanjang permainan. Interaksi antara pemain dengan *avatar* menjadi lebih intensif.

Warna hitam pada karakter Bratasena dapat pula diasosiasikan dengan *wanda*-nya yang terkuat (*wanda mimis*), yaitu saat dirinya siap bertempur dan kesaktiannya mencapai puncak. Dalam wayang kulit *purwa*, warna hitam juga melambangkan kebijaksanaan, seperti Kresna yang sering ditampilkan bertubuh hitam seluruhnya.

Secara simbolik, warna hitam sering dianggap melambangkan sisi kegelapan atau kejahatan. Dengan menerapkan warna hitam pada seluruh karakter yang ada dalam *game*, maka sisi baik dan jahat menjadi ambigu, sesuai dengan filosofi wayang Jawa dimana tidak ada karakter yang sepenuhnya baik atau jahat.

Berdasarkan hasil penelitian psikologi yang telah dilakukan banyak ilmuwan, remaja



Gambar 10: Latar belakang warna analog bersifat kontras dengan siluet hitam karakter dan objek di depan sehingga tercapai harmoni

memiliki kecenderungan sangat menyukai warna hitam (Mahnke, 1996: 65). Hal ini tidak saja menjadi tanda perlawanan remaja terhadap orang tua dan lingkungan, keinginan untuk mandiri, keinginan untuk berbeda dan memiliki kekuatan/kemampuan, namun lebih pada sifat alamiah remaja yang sedang melalui masa pertumbuhan di jaman modern ini. Media masa kini memperlihatkan mitos bahwa warna hitam bersifat elegan, berkelas, berstatus tinggi. Warna hitam dianggap memiliki nilai estetis tinggi dan memiliki keunikan tersendiri.

Dalam perancangan *game* Dewa Ruci, sasaran utamanya adalah kelompok remaja pemain *game* yang sudah cukup banyak bermain *game* digital. Mereka dapat disebut sebagai pemain *hardcore*. Diantara sekian banyak *game* yang telah mereka mainkan, masih jarang dijumpai *game* yang dominan berwarna hitam. Oleh sebab itu, mereka lebih tertarik dengan *game* yang memberikan nuansa warna berbeda. Warna hitam juga bersifat misterius dan lebih menantang.

Secara visual, warna hitam mampu mengangkat dan memperkuat kesan warna-warna lain disekitarnya. Perlu diingat kembali bahwa visualisasi *game*

Dewa Ruci tidak sepenuhnya berwarna hitam. Latar belakang *level* menggunakan warna *monokrom* dan warna *analog* yang disesuaikan dengan tema dan suasana. Menurut teori warna, agar warna enak dipandang mata, hanya terdapat dua pilihan harmoni warna yaitu *relasi* dan *kontras* (Mahnke, 1996: 88-89). Warna monokrom dan analog termasuk kategori relasi dan digunakan sebagai latar belakang *level* yang cukup kontras dengan siluet hitam objek-objek di latar depan. Jika kombinasi warna latar belakang dibuat kontras, maka kontras akan terlalu berlebihan saat ditambahkan warna hitam yang bersifat memperkuat warna tersebut.

Warna-warna yang dipilih sebagai warna monokrom dan analog pada latar belakang diambil dari kelompok warna tanah (*earth tone*) yang bersifat alami dan dapat saling bercampur. Warna-warna tersebut membaur dan menyembunyikan kerumitan objek-objek yang ada di latar belakang (kamufase) sehingga pemain dapat berfokus pada objek-objek hitam yang perlu diperhatikan.

Warna monokrom dan analog digunakan secara bergantian agar terdapat variasi sehingga pemain tidak cepat bosan dengan setting warna yang terlalu monoton.

Warna monokrom digunakan sebagai latar belakang *level* aktif sedangkan warna analog digunakan sebagai latar belakang *cutscenes*.

6. KESIMPULAN

Seni tradisional wayang kulit kurang mendapatkan perhatian dari kalangan remaja karena pementasannya dianggap terlalu kuno, memakan waktu terlalu lama dan menggunakan bahasa daerah yang sulit dipahami. Isi cerita yang disampaikan dianggap terlalu rumit dan filosofis. Remaja yang baru pertama kali melihat pertunjukan wayang kulit akan sulit membedakan tokoh-tokoh wayang yang diperlihatkan dalam wujud bayangan pada *kelir*, karena terdapat banyak kemiripan antara tokoh-tokoh wayang baik dari segi bentuk, atribut maupun anatomi. Diperlukan pengetahuan dasar tentang cerita maupun karakter dari tokoh wayang yang ditampilkan untuk dapat menikmati sebuah pertunjukan wayang.

Sementara itu media kontemporer berbentuk *game* saat ini semakin digemari oleh para remaja di Indonesia. *Game* yang dimainkan sebagian besar menampilkan konten budaya asing, khususnya budaya Jepang dan Amerika. Konten lokal seperti cerita wayang hampir tidak pernah dijumpai dalam *game* yang telah beredar di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merancang sebuah solusi untuk memperkenalkan dunia wayang pada remaja melalui media *game* agar minat mereka pada budaya wayang dapat bertumbuh. Cerita wayang yang diangkat adalah kisah Dewa Ruci karena kisah ini termasuk singkat, bersifat linear, dan berfokus pada seorang tokoh *protagonis* utama yaitu Bima. Kisah Dewa Ruci merupakan cerita wayang asli Indonesia yang mengandung ajaran moral yang baik bagi remaja di Indonesia. Inti ajarannya adalah seseorang harus patuh pada guru, belajar dari guru yang benar serta berjuang

pantang menyerah untuk mencapai cita-citanya.

Proses perancangan diawali dengan penggalan materi dan riset yang cukup mendalam tentang hal-hal yang berhubungan dengan kisah Dewa Ruci. Data yang berhasil dikumpulkan dianalisa dan diolah menjadi aset-aset visual dan konten dari *game* Dewa Ruci. Dari tujuh versi cerita Dewa Ruci yang penulis temukan, dirangkum hal-hal yang menjadi ciri khas kisah dan tokoh yang ada dalam kisah Dewa Ruci seperti penugasan oleh guru Durna, pertarungan dengan kedua raksasa, munculnya empat bersaudara Tunggal Bayu, pertarungan dengan Nemburnawa di laut dan ajaran dari Dewa Ruci. Riset mendalam dilakukan pada karakter Bima sebagai tokoh utama dalam kisah Dewa Ruci, khususnya wujudnya yang besar dan kekar, kuku *Pancanaka* sebagai senjata pamungkasnya, kain *poleng* sebagai ciri khas keturunan Bhatara Bayu, ajian sakti yang dimilikinya, serta kisah hidupnya yang menjadikan tokoh Bima sangat unik dan khas. Seluruh informasi yang ditemukan disampaikan melalui menu khusus tentang wayang beserta alur cerita linear yang dipotong dan disusun menjadi bagian *level* dan *cutscene* sesuai tema perjalanan Bima. Dalam hal ini Bima ditugaskan sebanyak tiga kali untuk mencari air kehidupan ke tiga lokasi yang berbeda, dan medan yang dijelajahi Bima mencakup hutan, gunung, gua, pantai dan samudera.

Untuk menarik minat kalangan remaja terhadap kisah Dewa Ruci melalui *game*, seluruh materi dari kisah Dewa Ruci yang sudah dikumpulkan kemudian diolah agar representasi wayang yang baru mampu menampilkan bentuk-bentuk inovatif sehingga dapat diterima dan disukai oleh remaja. Penulis merancang desain karakter dan *level setting* menggunakan gaya semi-ikonik dengan warna hitam sebagai warna dasar sekaligus unsur visual yang paling dominan. Warna hitam tersebut memiliki

makna filosofis dan nilai estetis yang tinggi. Unsur tradisional wayang kulit *purwa* direpresentasikan dalam wujud modern melalui bentuk karakter terdeformasi dan tampilan *game* dengan genre *action side-scrolling platformer*. Setiap tokoh dan objek dalam *game* dibuat menggunakan warna monokrom hitam putih, serta dirancang agar terlihat datar dan tipis seperti lembaran wayang kulit saat berbalik arah. Latar belakang menggunakan variasi warna monokrom dan analog untuk menciptakan kontras dan harmoni, dengan menggunakan referensi pemandangan alam di Indonesia. Setiap lokasi dirancang menjadi *level* terpisah dan dibagi kembali menjadi beberapa *sub-level* untuk menambah waktu dan variasi permainan, dengan berbagai *reward* berupa atribut-atribut milik Bima yang dapat dikumpulkan pemain pada tempat-tempat tertentu. *HUD* dirancang dengan warna kontras dan ukuran besar untuk mempermudah interaksi pemain. *Interface-menu* menampilkan berbagai informasi dan pilihan, termasuk layar prestasi (*achievement*) yang memicu pemain untuk bermain berulang kali. Efek suara digital dan musik latar belakang gabungan antara *gamelan* tradisional dan elektronik modern, serta *trailer* pada bagian awal dan *cutscenes* yang ditempatkan pada setiap bagian akhir *level* memperkuat kesan dramatis dari *game* Dewa Ruci.

Game yang dihasilkan berupa sebuah model permainan digital bergenre *action* yang sarat dengan unsur pertarungan dan tantangan, sesuai preferensi konsumen remaja laki-laki sebagai pangsa pemain *game* terbesar di Indonesia. Nilai positif genre tersebut sejalan dengan inti ajaran kisah Dewa Ruci yaitu untuk mencapai tujuan, cita-cita dan kesempurnaan hidup diperlukan tekad, keberanian dan perjuangan dari diri sendiri. Melalui tampilan visual, narasi cerita, permainan serta layar informasi dalam *game*, pemain akan mendapatkan berbagai pengetahuan tentang wayang. Pada akhirnya, para remaja diharapkan

untuk tertarik mempelajari lebih jauh tentang wayang sehingga mereka dapat mengenali, mencintai dan memahami seni tradisi wayang yang memiliki nilai-nilai budaya luhur.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwadji. 1992. *Dewaruci: Apresiasi pada Kesenian Wayang*. Semarang, Media Wiyata.
- Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, second edition*. Burlington, USA, Morgan Kaufmann Publishers.
- Hardjowirogo. 1989. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta, Balai Pustaka.
- Irvine, David. 2005. *Leather Gods and Wooden Heroes: Java's Classical Wayang*. Singapore, Times Editions – Marshall Cavendish.
- Krawczyk, Marianne; Novak, Jeannie. 2006. *Game Development Essentials: Game Story and Character Development*. New York, USA, Thomson Delmar Learning.
- Mahnke, Frank H. 1996. *Color, Environment, and Human Response*. New York, USA, Van Nostrand Reinhold.
- Mayra, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London, SAGE Publications Ltd.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, edisi revisi*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Serat Dewa Ruci*. Yogyakarta, DIVA Press.
- Rollings, Andrew; Adams, Ernest. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, USA, New Riders Publishing.
- Sastroamidjojo, Seno. 1962. *Tjeritera Dewa Rutji dengan Arti Filsafatnja*. Jakarta, Penerbit Kinta.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*:

A Book of Lenses. Burlington, USA,
Morgan Kaufmann Publishers.

Soekarno. 1992. *Mengenal Wayang Kulit
Purwa*. Semarang, CV Aneka Ilmu.