

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tanggung jawab adalah salah satu konsep yang dianut sebagai nilai dalam peradaban manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tanggung-jawab sebagai kata benda memiliki arti “Keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (jika terjadi pelanggaran maka layak untuk dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya)”. Menurut Kathryn A. Bard, terbukti setidaknya sejak 3000 tahun SM telah ada sistem yang memaksa masyarakat peradaban Babilonia untuk bertanggungjawab dan patuh terhadap aturan moral yang dibuat oleh raja mereka. Aturan yang berasal dari nama salah satu dewa kepercayaan peradaban tersebut digunakan sebagai kode etik dalam berinteraksi secara sosial antar manusia (Bard 2005). Adanya sebuah sistem yang mewajibkan rakyat untuk bertanggung jawab terhadap kewajibannya untuk mematuhi hukum tersebut menjadi bukti dimana tanggung jawab merupakan salah satu nilai yang memiliki keberadaan yang signifikan dalam perkembangan peradaban manusia terutama dalam kehidupan interaksi sosial antar manusia (Bard 2005, 34).

Terdapat beberapa nilai yang mejadi acuan dari sebuah tanggung jawab, salah satunya adalah nilai moral. Tanggung jawab moral adalah salah satu tanggung jawab manusia sebagai makhluk sosial. Definisi tanggung jawab moral menurut Martha Klein dalam Honderich adalah sebagai kelayakan seseorang menurut penilaian dirinya sendiri, untuk bertanggung jawab dalam menerima konsekuensi terhadap tindakannya, sesuai dengan norma yang dianut oleh orang tersebut (Honderich 2015). Hal tersebut membedakan tanggung jawab moral dengan tanggung jawab hukum, dimana jika tanggung jawab hukum diatur di dalam hukum itu sendiri secara tertulis atau lisan, sedangkan tanggung jawab moral diatur secara swatantra oleh pelaku tanggung jawab moral itu sendiri, sesuai dengan nilai yang dianutnya.

Definisi tanggung jawab moral yang bersifat swatantra tersebut menyebabkan sulitnya menentukan acuan batasan-batasan serta kualifikasi pelaku dari tanggung jawab moral itu sendiri. Menurut Aristoteles (384 – 323 SM) pada tulisannya *Nicomachean Ethics* dalam Reeve, seseorang secara efektif menjadi pelaku tanggung jawab moral apabila orang tersebut memiliki kemampuan untuk membuat sebuah pilihan secara mandiri tanpa dipaksa oleh pihak eksternal, dan juga memiliki kesadaran akan apa yang ia lakukan (Reeve 2014). Definisi pelaku tanggung jawab moral dari Aristoteles menjadi fondasi utama dalam menentukan kelayakan seseorang sebagai pelaku tanggung jawab moral.

Pendidikan moral merupakan cara untuk menanamkan nilai-nilai moral sejak usia dini, dan membentuk seseorang untuk menjadi individu yang sadar akan tanggung jawab moralnya. Pendidikan moral atau yang sekarang lebih sering dikenal sebagai pendidikan karakter berpengaruh secara langsung terhadap berkembangnya aspek psikologi karakter dari individu tersebut. Menurut Erik Erikson pada teori *Psychosocial Stage* miliknya, tahap *Identity vs. Role Confusion* pada usia *adolescence* (remaja-pemuda) sebagai sebuah *moratorium* transisi dari nilai moral yang sudah dipelajari ke identitas etik yang akan dianutnya sebagai seorang dewasa di masyarakat (Erikson and Erikson 1998). Pada tahap tersebut pendidikan moral, karakter, dan etik memegang peran utama dalam menuntun manusia tersebut menjadi pelaku moral yang baik dan benar.

Cerita yang memiliki nilai moral merupakan salah satu bentuk pendidikan karakter. Salah satu contoh karya literatur yang membawa topik nilai tanggung jawab moral adalah *A Wizard of Earthsea* karya Ursula Kroeber Le Guin. Penulis novel mampu menyematkan konsep *daoism* tentang keseimbangan untuk menciptakan sistem yang unik pada dunia di

dalam cerita tersebut. Amanat atau nilai moral pada novel ini berbicara tentang tanggung jawab yang harus diperhatikan atas seluruh perbuatan yang akan dilakukan.



Gambar 1: Ilustrasi pada Sampul novel A Wizard of Earthsea edisi pertama,  
Sumber: [pictures.abebooks.com/OCHOBBIT/779919830.jpg](http://pictures.abebooks.com/OCHOBBIT/779919830.jpg)

Novel A Wizard of Earthsea karya Ursula K. Le Guin ini telah memiliki kualitas yang baik jika dilihat dari sudut kualitas cerita serta penyampaiannya. Hal tersebut terbukti dari banyaknya penghargaan yang didapat, mulai dari Boston Globe-Horn Book Award (1969), Lewis Carol Shelf Award (1979), serta beberapa ulasan positif dari cendekiawan literatur seperti George Edgar Slusser. Novel ini juga telah menjadi inspirasi bagi beberapa karya novel lainnya seperti Harry Potter, Eragon, serta Cloud Atlas. Pada tahun 1995, A Wizard of Earthsea dinobatkan sebagai cerita fiksi fantasi anak terbaik pada periode pasca perang dunia kedua. Walaupun memiliki pencapaian yang tergolong baik, novel ini masih kurang dikenal pada kalangan populer remaja dan pemuda Indonesia.

Kendati merupakan sebuah novel dengan kualitas konten dan forma penulisan yang baik. A Wizard of Earthsea masih belum diterima secara luas. Hal tersebut dapat disimpulkan dari pernyataan UKLG pada afterword novel ini dimana ia menyatakan bahwa walaupun tidak terjual sangat banyak, tetap ada yang membeli dan menikmati novelnya secara terus menerus (Guin 2012, 236). Novel ini memiliki aspek visual yang unik, dimana pada edisi pertamanya

(1968) novel menggunakan ilustrasi dengan gaya art nouveau yang dibuat menyerupai karakter linocut printing, hal tersebut identik dengan pendekatan ilustrasi yang digunakan pada novel Lord of The Rings (1954) karya J.R.R. Tolkien yang menampilkan ilustrasi karya Eric Fraser yang memiliki gaya serupa namun memiliki kompleksitas dan kualitas garis yang relatif lebih kuat dan dramatis.

Karakteristik visual yang lebih sederhana dari visual pada Lord of The Rings serta warna yang cenderung monoton dari ilustrasi novel A Wizard of Earthsea yang ditujukan kepada pembaca remaja ini dinilai kurang representatif dalam menyampaikan aspek fantasi dari cerita tersebut. Bahkan sampai pada tahun 2017 sang penulis cerita yaitu Ursula K. Le Guin masih berusaha untuk berkolaborasi dengan ilustrator Charles Vess untuk membuat ilustrasi yang representatif bagi karyanya sesuai dengan keinginan dan visi yang dimilikinya. Sampai pada akhirnya ia meninggal di awal tahun 2018, tanpa sempat melihat buku barunya "The Books of Earthsea: The Complete Illustrated Edition" yang terbit di awal kuartal akhir tahun 2018.

Walaupun telah dilakukan pengembangan yang berkelanjutan terhadap Intellectual Property (IP) miliknya ini baik secara pengembangan dunia, dan pengembangan ilustrasi pada bukunya. Novel A Wizard of Earthsea masih belum dapat diserap secara populer oleh pembaca terutama remaja dan pemuda di Indonesia. Maka selayaknya dilakukan pengembangan visual yang lebih ekstrim daripada hanya perombakan ilustrasi dari novel tersebut, misalkan penggunaan medium penyampaian cerita yang berbeda.

Video game merupakan sebuah media hiburan digital yang melibatkan interaksi antara pemain dengan program permainan melalui video (visual dan audio) (Wolf and Baer 2002). Medium ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, sampai pada tahun 2018 video game

menduduki posisi ketiga sebagai media hiburan paling populer di Indonesia. Kendati memiliki sejarah yang panjang dimulai dari dipatenkannya Cathode-ray tube amusement device oleh Thomas Toliver Goldsmith Jr. sang pionir Arcade Game pada tahun 1947, belum banyak yang mengeksplorasi medium tersebut sebagai media penyampaian cerita, dan terdapat dua bidang studi yang memiliki pendapat yang berseberangan tentang video game; Ludologi yang menganggap menekankan mekanisme teknis dari sebuah game, dan Naratologi yang lebih menekankan cerita sebagai bagian utama dari sebuah game (Jenkins 2003), perbedaan tersebut juga dapat diobservasi pada pernyataan Ernest Adams pada bukunya *Three Problems For Interactive Storytellers*, dimana ia (Adams) menyatakan; *"Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power"*.

Ahli Naratologi berpendapat bahwa video game sebagai sebuah medium yang dinikmati oleh manusia tidak akan dapat terlepas dari persepsi manusia tersebut yang berasal dari dunia sekitarnya, sehingga sebuah game secara langsung akan menyampaikan sebuah cerita pada interaksinya (Jenkins 2003), narasi yang membangun motif bagi pemain untuk memainkan game dan mendalami peran yang ia lakukan dalam game tersebut terutama dalam role-playing game dapat menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan berdampak pada sebuah gameplay ataupun sebuah penyampaian cerita, selain hal tersebut sifatnya yang visual serta interaktif menjadikannya sebagai media penyampaian cerita baru yang berbeda secara signifikan dengan medium sebelumnya (novel).

Karakteristik lainnya dari media penyampaian cerita ini adalah, kebebasan pemain untuk menentukan temponya masing-masing untuk menikmati cerita pada game tersebut. Dalam medium game, cerita berkembang seiring dengan individu yang memainkan game

tersebut. Salah satu game yang menjadi contoh kuatnya narasi yang dapat disampaikan oleh sebuah game adalah melalui game Last of Us (Jenkins 2003). Henry Jenkins pada esainya, menurutnya (Jenkins) Last of Us dapat dijadikan sebuah contoh dimana narasi pada sebuah game dapat bersinergi sebagai motif terhadap *gameplay* pada permainan tersebut sehingga menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan natural.

Dengan mengadaptasi A Wizard of Earthsea ke dalam medium video game, penulis berhadapan melalui visual yang lebih representatif dan medium baru yang lebih relevan, cerita tersebut dapat lebih mudah diterima dan dinikmati terutama oleh audiens remaja dan pemuda.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Visual yang diberikan oleh novel A Wizard of Earthsea relatif kurang representatif dan engaging jika mengacu kepada visual dari karya yang lebih populer pada eranya semisal Lord of The Rings.
2. Telah dilakukan pengembangan visual secara terus menerus, tetapi belum terdapat adaptasi yang baik terhadap konten cerita ke medium yang lebih relevan terhadap audiens pada era ini.
3. Terhadap permasalahan pada penentuan target pemasaran awal dari cerita ini dimana pihak penerbit menunjukan novel ini untuk kalangan anak-anak, namun menggunakan gaya ilustrasi yang kurang menarik untuk demografi tersebut.
4. Adanya pergantian medium hiburan utama, terutama pada demografi remaja dan pemuda, namun belum terdapat adaptasi cerita bersangkutan pada medium tersebut.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam karya tulis perancangan proyek akhir ini, penulis akan melakukan perancangan sesuai dengan cakupan bidang studi dan topik yang sesuai dengan kejurusan studi penulis yaitu

Desain Komunikasi Visual dengan konsentrasi Animasi, hal tersebut mencakup perancangan aset game yang meliputi konsep visual dan model untuk karakter, perlengkapan yang akan digunakan karakter, serta lingkungan dunia karakter terhadap cerita A Wizard of Earthsea.

#### 1.4 Tujuan Perancangan

1. Memberikan bentuk visual baru yang lebih representatif serta engaging bagi cerita A Wizard of Earthsea.
2. Membuat medium baru yang lebih segar dan menarik terutama bagi audien yang berdemografi pemuda-remaja.

#### 1.5 Manfaat Perancangan

3. Untuk Masyarakat: Diharapkan dengan bergantinya visual dan media yang digunakan untuk mendukung cerita A Wizard of Earthsea, pembaca remaja dan pemuda dapat lebih tertarik untuk menikmati cerita tersebut, dan dapat mendapatkan pesan moral yang dibawakan.
4. Untuk Keilmuan: Perancangan ini dapat dijadikan acuan referensi bagi akademisi Desain Komunikasi Visual untuk melakukan adaptasi dari konten tulisan ke konten visual terutama dalam aspek Desain Komunikasi Visual.