BAB II
NOVEL NAGABUMI & PERANCANGAN APLIKASI NOVEL INTERAKTIF NAGABUMI

II.1 Landasan Teori

II.1.1 Novel

Dalam kesusastraan dikenal bermacam-macam jenis sastra (genre). Menurut Warren dan Wallek (1995) bahwa: genre sastra bukan sekadar nama, karena konvensi sastra yang berlaku pada suatu karya membentuk ciri karya tersebut. Menurutnya, teori genre adalah suatu prinsip keteraturan.Sastra dan sejarah sastra diklasifikasikan tidak berdasarkan waktu dan tempat, tetapi berdasarkan tipe struktur atau susunan sastra tertentu (h. 298).Genre sastra yang umum dikenal adalah puisi, prosa dan drama.

Menurut Nurgiyantoro (2002) Dunia kesusastraan mengenal prosa (Inggris: prose) sebagai salah satu genre sastra di samping genre-genre yang lain. Prosa dalam pengertian kesusastraan juga disebut fiksi (*fiction*), teks naratif (narrative text) atau wacana naratif (*narrative discourse*). Istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita rekaan (disingkat: cerkan) atau cerita khayalan (h. 1).

Bentuk karya fiksi yang berupa prosa adalah novel dan cerpen. Novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidamkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui sebagai unsur instrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh, latar, sudut pandang, dan lain-lain, yang kesemuanya tentu bersifat naratif. Novel berasal dari bahasa italia novella, yang dalam bahasa jerman *Novelle*, dan dalam bahasa Yunani *Novellus*.Kemudian masuk ke Indonesia menjadi novel. Dewasa ini istilah N*ovelle* dan *Novellus* mengandung pengertian yang sama dengan istilah inggris *Novelette*, yang berarti sebuah karya prosa fiksi yang panjangnya cakupan, tidak terlalu panjang, namun juga tidak terlalu pendek. Novel merupakan karya fiksi yang mengungkapkan aspek-aspek kemanusiaan yang lebih mendalam dan disajikan dengan halus (Nurgiyantoro, 2002, h. 9)

II.1.2 Cerita Silat

Cerita silat merupakan sebuah tema dari cerita fiksi Indonesia yang berisi tentang petualangan pendekar bela diri.Cerita ini sering dijumpai pada karya literature, komik, seri televisi dan film. Istilah cerita silat, menurut Tauwtoo (http://www. ruangbaca.com/ruangbaca/?doky=MjAwNQ==&dokm=MTA=&dokd=MzA=&dig= YXJjaGl2ZXM=&on=Q1JT&uniq=MTY5, akses 21 Desember 2014) pertama kali digunakan oleh seorang mantan wartawan harian Sin Po, Tan Tek Ho. Istilah ini digunakan sebagai nama berkala baru yang didirikannya pada 1932 yang khusus memuat terjemahan cerita silat dari bahasa Tionghoa. Jenis cerita ini, di tempat asalnya dinamai *wuxia xiaoshuo* atau harafiahnya "roman kependekaran". Sejak saat itu, istilah "cerita silat" memperkaya kosa kata bahasa Indonesia bagi jenis cerita yang telah dikenal sejak awal abad ke-20.



II.1 Salah satu ilustrasi pada cerita silat karya Kho Ping Hoo

Sumber: eventsoloraya.blogspot.com (13 November 2015)

II.1.3 Media Visual

Media Visual, artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar (Daryanto, 1993, h. 27). Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.Visual dapat

pula menumbuhkan minat pengguna dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

II.1.3.1 Fungsi dan Manfaat Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

II.1.3.1.1 Media Grafis pada Media Visual

Media Grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata- kata, kalimat atau angka- angka, dan symbol/ gambar.Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian.Memperjelas penyajian ide, dan mengilustrasikan kata- kata sehingga menarik perhatian dan diingat orang.

a. Gambar atau foto

Gambar/ foto adalah media yang paling umum dipakai.Gambar/ foto merupakan bahasa yang paling umum sehingga mudah dimengerti.

Manfaat atau kelebihan gambar atau foto sebagai media pembelajaran adalah:

- Memberikan tampilan yang sifatnya konkrit.
- Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- Gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik

perhatian peserta juga dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

c. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar.Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

d. Kartun

Yaitu penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.Kegunaan kartun dalam pengajaran dapat memperjelas rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

II.1.4 Multimedia Interaktif

Menurut Elaine England dan Andy Finney (2011) multimedia interaktif adalah sebuah integrasi dari media digital yang meliputi dari kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara menjadi sebuah lingkungan digital yang terkomputerisasi dan terstruktur yang mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data-data yang telah ada untuk tujuan yang telah jelas (h. 2). Sebuah lingkungan digital bisa meliputi internet, aplikasi interaktif, ataupun televisi digital.



II.2 Contoh multimedia interaktif

Sumber: liftconference.com (13 November 2015)

II.1.4.1 Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2013), karakteristik multimedia interaktif antara lain :

a. memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
b. bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna
c. bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

II.2 Novel Nagabumi

Nagabumi, sebuah cerita tempat orang-orang awam menghayati dunia persilatan sebagai dunia dongeng, tentang para pendekar yang telah menjadi terasing dari kehidupan sehari-hari, karena tujuan hidupnya untuk menggapai wibawa naga yang berarti kesempurnaan.

Nagabumi merupakan novel bertema silat karya Seno Gumira Ajidarma yang telah memiliki 2 seri, yakni Nagabumi I: Jurus Tanpa Bentuk dan Nagabumi II: Buddha, pedang dan penyamun terbang.

II.2.1 Isi Cerita Nagabumi

Nagabumi menceritakan sebuah perjalanan pendekar tanpa nama tak terkalahkan berumur 100 tahun yang sudah mengundurkan diri dari dunia persilatan dan telah kembali ke peradaban masyarakat biasa, serta melakukan perjalanan mulai dari Jawa, Sumatra, campa(Vietnam), Burma dan Tiongkok setelah 25 tahun lamanya mengasingkan diri untuk mencari misteri yang membuat dirinya diburu oleh para pendekar silat dari golongan putih, hitam, merdeka hingga oleh kerajaan yang diwarnai oleh pertarungan jurus-jurus maut, intrik politik, maupun pergulatan pikiran-pikiran besar, dari Nagasena sampai Nagarjuna dengan selingan kisah asmara mendebarkan, dalam latar kebudayaan dunia abad VIII-IX. Nagasena disini

merupakan seorang kaum Brahmana yang menjadi seorang biksu Buddha dan Nagarjuna merupakan seorang filsuf Buddha yang lahir di bagian selatan India.

Dalam cerita silat Nagabumi terdapat nilai filosofis, kutipan-kutipan dari naskah kuno, data-data arkeologis dan sejarah tentang prasasti, candi, pendirian candi, dan kekuasaan seperti di *Javadvipa* (Pulau Jawa), dan *Sumadradvipa* (Pulau Sumatra) pada masa itu.Serta menjelaskan antropologi dan etnografi pada abad ke VIII-IX. Data-data tersebut dikutip dari beberapa buku sejarah dan juga karya-karya ilmiah tentang abad ke VIII-IX. Hal ini dibenarkan oleh Seno (http://annida-online.com/artikel-906-ngeteh-bareng-sga-bahas-novel-silat-nagabumi.html, akses 21 Desember 2014) bahwa telah melakukan riset sejak tahun 1989 dengan mengoleksi semua disertasi, tesis ataupun karya-karya ilmiah yang menggambarkan dinamika pada masa tersebut.

II.2.1.1 Arkeologi

Data-data Arkeologi yang terdapat dalam novel Nagabumi, diantaranya:

- **Candi Borobudur**



II.3 Candi Borobudur

Sumber: id.wikipedia.org (13 November 2015)

Menjelaskan tentang relief hingga gaya bangunan candi borobudur.

- **Prasasti Kota Kapur**

  Menjelaskan isi dari prasati Kota Kapur.

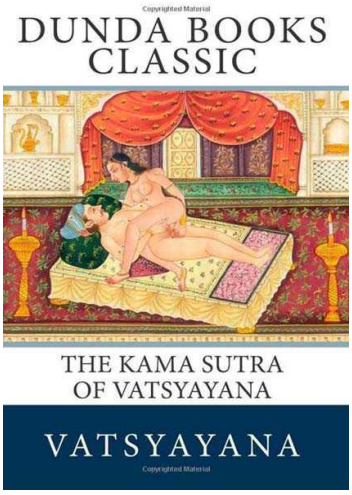
II.2.1.2 Naskah Kuno

Naskah kuno yang terdapat dalam novel Nagabumi, diantaranya:

- **Arthasastra**

  Merupakan kitab yang ditulis oleh Kautilya, berisi tentang taktik perang, penataan kota, hukum dan ekonomi.

- **Kama Sutra**



II.4 Kitab Kama Sutra karya Vatsyayana

Sumber: publicbookshelf.com (13 November 2015)

Merupakan kitab yang ditulis oleh Vasyayana, berisi tentang tata cara dan teknik bersenggama.

II.2.1.3 Antropologi dan Etnografi

Antropologi dan etnografi yang dijelaskan dalam novel Nagabumi berupa gaya hidup dan kondisi fisik masyarakat pada abad ke VIII – IX. Dan kelompok masyarakat yang dibahas dalam novel, diantaranya masyarakat di *Javadvipa* (lebih tepatnya Jawa Tengah), para pelaut, masyarakat Kota Kapur, masyarakat Burma.

II.2.1.4 Filosofi

Beberapa kutipan Filosofi yang terkandung dalam novel Nagabumi, diantaranya kutipan dari Percakapan Nagasena dengan Buddha.

II.2.2 Gaya Penulisan

Cerita silat Nagabumi diceritakan dengan sudut pandang personal pertama "aku" dengan "aku" sebagai tokoh utama. Dalam sudut pandang ini menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2002, h. 252), "aku" mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik secara batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik, hubungannya dengan sesuatu di luar dirinya.

Penulisan dalam cerita silat Nagabumi tidak menggunakan kata-kata aktual, yakni kata-kata yang biasa digunakan dalam pergaulan muda-mudi saat ini, melainkan menggunakan kata-kata baku dengan tambahan penggunaan istilah-istilah sansekerta.

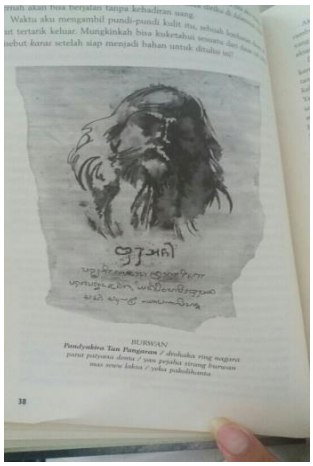
II.2.3 Tokoh Karakter Cerita Silat Nagabumi

Berikut ini merupakan beberapa tokoh/karakter yang terdapat dalam novel Nagabumi:

- **Pendekar Tanpa Nama**

  Pendekar Tanpa Nama adalah tokoh utama dari cerita silat Nagabumi. Pendekar Tanpa Nama merupakan pendekar berumur 100 tahun yang belum terkalahkan dalam setiap pertarungannya, bahkan pada saat sebelum mengundurkan diri dari dunia persilatan Pendekar Tanpa Nama sanggup mengalahkan 100 orang pendekar sekaligus dalam pertempuran.

  Dalam cerita silat Nagabumi, Pendekar Tanpa Nama diceritakan sudah mengundurkan diri dari dunia persilatan selama 50 tahun, dan telah mengasingkan diri dari peradaban masyarakat selama 25 tahun, setelah 25 tahun sebelumnya masuk ke dalam peradaban masyarakat biasa dan menjalani berbagai profesi untuk menyamarkan diri. Tetapi penyamaran yang dilakukan pada 25 tahun sebelumnya selalu saja diketahui oleh pendekar lain yang ingin menantangnya untuk bertarung.



II.5 Penggambaran wajah Pendekar Tanpa Nama dalam
poster buronan kerajaan di novel Nagabumi I
(Dokumentasi pribadi)

Pendekar Tanpa Nama dapat menguasai berbagai jenis jurus persilatan, hal ini karena Pendekar Tanpa Nama memiliki jurus bayangan cermin yang dapat meniru jurus lawan, yang kemudian dikembangkan sehingga tingkatan jurus yang ditiru dapat lebih tinggi kekuatannya daripada kekuatan lawan. Dari semua jurus yang dimiliki Pendekar Tanpa Nama, jurus bayangan cermin bukan jurus andalannya, melainkan jurus tanpa bentuk yang membuat Pendekar Tanpa Nama tak terkalahkan, karena jurus ini tidak memiliki bentuk dan jurusnya tidak menyerang fisik melainkan pemikiran lawan, sehingga tidak ada musuh yang dapat mengalahkan jurus ini selama jurus yang dipakai masih berbentuk.

- **Pendekar Golongan Hitam**

  Pendekar golongan hitam merupakan golongan pendekar yang selalu berbuat kejahatan (memerkosa, mencuri, membunuh rakyat biasa dll). Dalam setiap pertarungan dengan pendekar silat lain, golongan hitam biasanya dilengkapi dengan senjata-senjata yang dikhususkan untuk menyiksa lawannya, seperti cambuk berduri dsb. Serta pendekar golongan hitam tak jarang berbuat curang dalam pertarungan, seperti membawa kawan yang bersembunyi untuk menikam lawan dari belakang.

- **Pendekar Golongan Putih**

  Pendekar golongan putih merupakan pendekar yang hidupnya diabdikan untuk menegakkan kebenaran dan membasmi semua pendekar golongan hitam.Golongan ini bisa disebut sebagai pahlawan super bagi masyarakat.

- **Pendekar Golongan Merdeka**

  Pendekar golongan merdeka merupakan pendekar yang mirip dengan pendekar golongan putih, yakni menegakkan kebenaran dan mengalahkangolongan hitam, tetapi golongan merdeka tidak membantai semua golongan hitam, mereka hanya membunuh golongan hitam apabila dianggap benar-benar bersalah di mata pendekar golongan merdeka.

  Selain itu, yang menjadi pembeda antara golongan merdeka dan golongan lain adalah golongan merdeka tidak memiliki padepokan, biasanya dalam golongan ini seorang guru hanya memiliki 1 murid dan 2 murid merupakan jumlah yang paling banyak, atau bahkan pendekar yang termasuk golongan merdeka tidak pernah bertemu dengan gurunya secara langsung, yakni dengan mempelajari jurus-jurus melalui kitab atau selembaran lontar. Pendekar Tanpa Nama merupakan pendekar yang termasuk ke dalam golongan ini.

- **Pendekar Bayaran**

  Pendekar bayaran merupakan pendekar yang bersedia bertarung dan membunuh seseorang apabila dibayar oleh seseorang atau orang tersebut memiliki nilai harga buronan.

- ***Kadatuan Gudha Pariraksa***

  Kadatuan Gudha Pariraksa merupakan pengawal rahasia yang bekerja untuk kerajaan.Pengawal rahasia kerajaan ini memiliki ilmu silat yang tinggi daripada pengawal kerajaan biasa.

II.2.4 Latar Tempat Cerita Silat Nagabumi

Latar tempat yang digunakan pada novel Nagabumi adalah *Javadvipa* (Pulau Jawa), *Suvarnadvipa* (Pulau Sumatra), Campa (Vietnam), *Suvannabhumi* (Burma) dan Negeri Atap Langit (Tiongkok)

II.3 Analisa Masalah

Masalah dianalisa menggunakan metode analisis SWOT

II.3.1 *Strength* (Keunggulan)

Novel Nagabumi menyajikan ilmu pengetahuan kepada pembaca berupa data-data arkeologi candi, menjelaskan antropologi dan etnografi masyarakat abad ke VIII – IX, ilmu dari naskah kuno, juga pembelajaran filsafat, yang dimana data-data tersebut dikutip langsung dari buku dan karya ilmiah, bukan hasil karangan penulis novel.

II.3.2 *Weakness* (Kelemahan)

Belum ada alternatif lain novel Nagabumi selain dalam bentuk buku cetak, yang lebih fleksibel, yakni dapat dibawa, diakses, dan dibaca kapan pun, dimana pun dengan mudah.

Selain itu, belum ada alternatif lain dari novel Nagabumi agar para pembaca dapat dengan mudah memahami dan mempelajari data-data arkeologi, naskah kuno, serta antropologi dan etnografi masyarakat yang terdapat dalam cerita novel Nagabumi.

II.3.3 *Opportunity* (Kesempatan)

Saat ini, seiring berkembang pesatnya kemajuan teknologi, bentuk format buku telah berevolusi tidak hanya dalam bentuk cetak saja, tetapi juga dalam bentuk format digital, yang dapat di akses di komputer, tablet, dan *smartphone*, sehingga membuat buku tersebut menjadi lebih fleksibel, yang dapat dibawa, diakses, dan dibaca kapan pun, dimana pun dengan mudah.



II.6 Smartphone & tablet

Sumber: pcadvisor.co.uk (13 November 2015)

Selain itu, penggunaan*gadget* yang dapat digunakan untuk membaca buku digital semakin bertambah setiap tahunnya, hal tersebut berdasarkan hasil survei dari Consumer Barometer, yang bekerja sama dengan Google. Bahwa tahun 2015 ini pengguna *smartphone* di Indonesia naik mencapai 43% dari total penduduk Indonesia, dibandingkan tahun lalu yang hanya mencapai 28% (www.consumerbarometer.com, akses 17 November 2015)

II.3.4 *Treats* (Ancaman)

Ancaman yang terdapat pada format digital adalah pembajakan, karena seseorang akan dapat dengan mudah untuk mengopi dan membagikannya dengan orang lain.

II.4 Target Audience

- Demografis

  Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

  Usia : 18+ tahun.

  Status Ekonomi : Menengah keatas.

  Agama : Semua agama.

- Geografis

  Secara geografis, target pemirsa dari perancangan ini adalah semua orang dari Indonesia

II.5 Perancangan Aplikasi Novel Interaktif Nagabumi

Setelah menganalisa tentang novel Nagabumi, maka telah ditemukan solusi untuk permasalahan penelitian ini, yakni membuat novel Nagabumi menjadi bentuk digital, dengan format aplikasi android (.apk), agar buku tidak mudah di copy dan dibagikan kepada orang lain. Serta dalam aplikasi, pengguna tidak akan langsung mendapatkan semua bab dalam buku setelah membeli, tetapi hanya 1 bab saja, yang kemudian dapat di update secara berkala selama 1 bulan sekali untuk mendapatkan lanjutan bab dari novel Nagabumi. Dengan hal tersebut, membuat pengguna yang mendapatkan novel dari cara illegal, tidak akan dapat mengupdate aplikasinya untuk memunculkan bab yang baru dari novel Nagabumi.

Dengan format aplikasi juga (.apk), novel Nagabumi dapat dibuat menjadi interaktif, untuk mempermudah pengguna memahami dan mempelajari data-data arkeologi, naskah kuno, serta antropologi dan etnografi masyarakat yang terdapat dalam cerita novel Nagabumi.