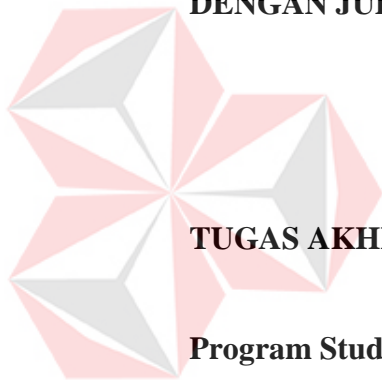




HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PEMBUATAN *GAME MULTIGENRE* BERTEMAKAN DONGENG
DENGAN JUDUL “*FAIRY TALE ADVENTURE*”**



TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

EMILIO RAFAEL SERAN

11.51016.0023

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2015

Tugas Akhir

PEMBUATAN *GAME MULTIGENRE* BERTEMAKAN DONGENG DENGAN JUDUL “*FAIRYTALE ADVENTURE*”

Dipersiapkan dan disusun oleh

Emilio Rafael Seran

NIM : 11.51016.0023

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada :

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

1. Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA _____

2. Krisna Yuwono Fora, S.T. _____

Penguji

1. Karsam, MA., Ph.D. _____

2. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Emilio Rafael Seran

NIM : 11.51016.0023

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti tindakan plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, Agustus 2015

Emilio Rafael Seran
NIM : 11.51016.0023

ABSTRAK

Tugas akhir ini dilatar belakangi oleh kurangnya dalam mengenalkan cerita dongeng kepada anak-anak yang lebih menghabiskan waktunya untuk hal yang kurang menunjang kebutuhan perkembangan dan pendidikan. Seperti *facebook*, *twitter*, *path*, dan media sosial lainnya sehingga seiring berjalannya waktu cerita-cerita dongeng makin dilupakan. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku menyimpang anak, perkembangan dan psikologis anak, khususnya anak usia dini

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk menggabungkan antara cerita dongeng dan *game* dalam *gadget* agar menghasilkan suatu permainan yang menyenangkan, mendidik, dan juga menginspirasi anak-anak.

Permasalahan dalam Tugas Akhir ini yakni bagaimana membuat *game multigenre*, dan bagaimana membuat *game* yang menggunakan cerita dongeng anak tradisional?

Dengan menggunakan metode kualitatif diharapkan Tugas Akhir ini dapat lebih baik. Karena sudah ditunjang oleh beberapa referensi beserta kualitas yang maksimal.

Penulis menyimpulkan bahwa penggabungan *game multigenre* dua dimensi dan dongeng sangat menarik dan positif dilakukan. Penulis merasa berhasil menggabungkan kedua media komunikasi tersebut menjadi sebuah karya yang berbeda dan akan dikembangkan lagi sebagai sarana dan permainan interaktif bagi anak-anak dan remaja.

Harapan dari penulis adalah *game* ini dikembangkan agar anak-anak dapat bermain sekaligus mengenal cerita dongeng yang bisa membuat anak-anak bahagia dan memberikan inspirasi positif.

Kata kunci: *Cerita Dongeng Fairytale, Anak-anak, Game, Multigenre, Adventure*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayangNya sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan judul **Pembuatan *Game Multigenre* Bertemakan Dongeng Dengan Judul “*Fairytale Adventure*”** Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun, diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada, semua dikerjakan kurang lebih 6 bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, disadari bahwa perlu meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan yang tiada hentinya.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak , selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya
4. Karsam, MA., Ph.D, selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya dan dosen penguji I.
5. Thomas Hanandry Dewanto, M.T. selaku dosen pembimbing I.
6. Krisna Yuwono Fora, S.T selaku dosen pembimbing II.
7. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS selaku dosen penguji II.

8. Teman-teman di Prodi DIV Komputer Multimedia dan S1 Desain Komunikasi Visual, yang selalu memberikan masukan dan inspirasi.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, mendo'akan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak adanya kesempurnaan di dunia ini, demikian kiranya gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangannya, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini pada kemudian hari. Serta diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya *game* ini, agar ke depannya diperoleh satu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan masalah.....	6
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Dongeng.....	8
2.1.1 Manfaat Dongeng	8
2.2 Cerita Timun Mas	9
2.3 <i>Game</i>	13
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	17
3.1 Metodologi Penelitian.....	17
3.1.1 <i>Game</i>	17
3.1.1.1 Pengumpulan Data <i>Game Multigenre</i> dan Dongeng.....	18
3.1.1.2 Analisis Data <i>Game Multigenre</i>	22
3.1.1.3 <i>Multigenre</i>	23

3.2 Komparator	24
3.3 <i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>	27
3.4 <i>Keyword</i>	30
3.5 Perancangan Karya	33
3.5.1 Pra Produksi	33
3.5.2 Produksi	38
3.5.3 Pasca Produksi	40
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	43
4.1 Produksi	43
4.1.1 Konsep Karakter	43
4.1.2 Pewarnaan Karakter	45
4.1.3 <i>Sprite</i>	49
4.1.4 Proses Animasi	54
4.1.5 <i>Game User Interface Desain</i>	55
4.2 <i>Prototype</i>	57
4.3 <i>Sound</i>	60
4.4 <i>Playtest dan Finishing</i>	59
4.5 Publikasi	60
4.5.2 <i>Merchandise</i>	60
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	64
BIODATA PENULIS.....	67
LAMPIRAN.....	68



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Analisa Data.....	23
Tabel 3.2 Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	28
Tabel 3.3 Analisa Data STP.....	29



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>ScreenShoot</i> di dalam <i>Mark of The Ninja</i>	24
Gambar 3.2 <i>ScreenShoot opening Mark of The Ninja</i>	25
Gambar 3.3 <i>Screen Shoot</i> di dalam <i>Zeliard</i>	26
Gambar 3.4 <i>Screen opening Zeliard</i>	27
Gambar 3.5 <i>Keyword</i>	30
Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya	33
Gambar 3.7 <i>Font Angel Tears</i>	37
Gambar 3.8 Palet Warna	38
Gambar 3.9 Label CD	40
Gambar 3.10 <i>Cover Case</i>	41
Gambar 3.11 Sketsa Poster	42
Gambar 3.12 <i>Merchandise</i>	42
Gambar 4.1 Sketsa Alex.....	43
Gambar 4.2 Sketsa Peri	44
Gambar 4.3 Sketsa Timun Mas	44
Gambar 4.4 Sketsa Raksasa Hijau	45
Gambar 4.5 Alex	46
Gambar 4.6 Peri	47
Gambar 4.7 Timun Mas.	48
Gambar 4.8 Raksasa Hijau.....	49
Gambar 4.9 <i>Sprite</i>	50
Gambar 4.10 <i>Sprite Alex Idle(diam)</i>	50

Gambar 4.11 <i>Sprite Alex Run</i> (berlari)	51
Gambar 4.12 <i>Sprite Alex Jump</i> (Lompat)	51
Gambar 4.13 <i>Sprite Alex Fall</i> (jatuh)	51
Gambar 4.14 <i>Sprite Alex Ledge Grap</i> (pegangan)	52
Gambar 4.15 <i>Sprite Alex Ledge Up</i> (memanjat)	52
Gambar 4.16 <i>Sprite Alex Climp Up</i> (memanjat tali)	53
Gambar 4.17 <i>Sprite Alex Climp Down</i> (menuruni tali)	53
Gambar 4.18 <i>Sprite Peri</i>	54
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Animasi	55
Gambar 4.20 <i>Background</i>	55
Gambar 4.21 <i>User Interface Awal</i>	56
Gambar 4.22 <i>User Interface Dalam Game</i>	57
Gambar 4.23 <i>Prototype Awal</i>	58
Gambar 4.24 Proses Memasukan Gambar	58
Gambar 4.25 Proses <i>Playtesting</i>	59
Gambar 4.26 <i>Merchandise</i>	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat *game 2D multigenre* bertemakan dongeng dengan judul “*Fairy Tale Adventure*” untuk mengenalkan kembali cerita dongeng kepada anak-anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk hal yang kurang menunjang kebutuhan perkembangan dan pendidikan, seperti *facebook*, *twitter*, *path*, dan media sosial lainnya sehingga seiring berjalannya waktu cerita-cerita dongeng makin dilupakan. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku menyimpang anak, perkembangan dan psikologis anak, khususnya anak usia dini (www.mudazine.com). Menurut Riany, salah satu pengamat perilaku anak-anak mengatakan;

(RIANY, 2014) *Jika tidak dikontrol, perkembangan daya kritisisme anak akan terhalang oleh materi-materi imajinatif yang tidak mendidik. Selain materi horor, media sosial dan alat-alat komunikasi canggih itu juga memberikan kesempatan besar pada anak untuk terpapar materi seksualitas, sensualitas, serta pornografi yang tidak sesuai dengan level kedewasaan mereka. Materi-materi propaganda dan ekstremisme yang menstimulasi lahirnya neo-fundamentalisme juga menjadi materi lain yang harus diantisipasi.”*(www.nasional.sindonews.com).

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses emosional, dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya.

Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan perkembangan anak tidak hanya menghambat perkembangan emosi dan sosialnya, akan tetapi juga menghambat perkembangan fisik, intelektual, kognitif dan bahasa (Rita Eka Izzaty, 2005: 23).

Dalam perkembangan anak tidak bisa dipisahkan mengenai perkembangan dan pertumbuhan anak sejak lahir. Perkembangan motorik dan fisik anak sangat berhubungan dengan psikis anak (www.bidanku.com), yang dimaksud adalah pengaruh perilaku menyimpang pada anak. Oleh karena itu psikologi perkembangan anak usia 5 sampai 12 tahun berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, begitu pula pada pengaruh sosial dan pergaulan anak.

Pada pembuatan *game* ini masalah yang akan diangkat oleh penulis adalah masalah psikologis dan sosial (Psikososial). Perkembangan psikososial anak-anak erat hubungannya dengan perkembangan jati diri anak. Permasalahan psikososial anak bisa berasal dari dalam diri anak itu sendiri maupun yang berhubungan dengan orang lain. Permasalahan psikososial yang terjadi pada anak-anak bukan merupakan hal yang permanen (Rita Eka Izzaty, 2005: 34). Hal ini perlu kita maklumi, karena anak-anak usia dini proses berpikirnya masih dalam periode pra-operasional dimana anak masih sangat dominan dengan sifat egosentrisnya.

Pada jaman sekarang anak-anak dipaksa mengikuti perkembangan media dan sosial yang sesuai permintaan pasar yakni percintaan, pergaulan bebas, dan lain-lain. Jika anak-anak terus menerus mengonsumsi yang berisi tentang permasalahan-permasalahan orang dewasa, maka mereka akan mengalami pendewasaan dini, dan mereka akan lebih awal mengenal masalah orang dewasa.

Hal itu akan menyebabkan mereka kehilangan masa kanak-kanak mereka yang penuh keceriaan dan mengalami pendewasaan dini. Menurut Ramadhana (www.politik.kompasiana.com) pendewasaan dini adalah sikap dan perilaku anak yang bersikap dan berperilaku seperti orang dewasa yang dipengaruhi oleh berbagai macam media.

Agar anak-anak tidak mengalami pendewasaan dini, maka perlu mengenalkan cerita dongeng anak kembali kepada anak-anak. Pengenalan dongeng anak kepada anak-anak harus dengan metode yang menyenangkan supaya mudah dipahami dan dicerna oleh anak-anak (www.bidanku.com).

Manfaat dongeng bagi anak-anak diantaranya adalah (Agus, 2008: 95) mengembangkan daya imajinasi anak. Perlu kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia imajinasi. Jadi anak mempunyai dunianya sendiri dan tak jarang mereka berbicara dengan teman khayalannya. Dengan daya imajinasi yang masih sangat bagus ini, maka kita harus bisa mengarahkannya kearah yang positif dan tetap terkontrol. Dengan dongeng anak-anak maka inilah cara terbaik untuk mengarahkan mereka ke arah yang baik.

Hal yang menyenangkan bagi anak-anak adalah bermain *game*. Karena *game* terdapat unsur unsur yang menyenangkan. Menurut Desmita *game* adalah salah satu aktifitas sosial yang dominan pada masa anak-anak awal (Desmita, 2010: 141-142), sebab anak-anak menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dibanding dengan aktifitas lain. Menurut Pierre-Alexandre (Garneau, 2001: 21), ada 14 unsur yang membuat *game* menyenangkan. Beberapa unsur yang membuat *game* menyenangkan, yaitu keindahan tampilan dan *sound game*, suasana yang berbeda dengan kehidupan kita sehari-hari, pemecahan suatu

masalah, kompetisi, interaksi sosial, komedi, suasana menegangkan, melibatkan aktifitas fisik, cinta, membangun sesuatu, kekuatan, dan penjelajahan. Melihat dari penjelasan tersebut *game* dan pengaruh sosial sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, tetapi masih banyak orang tua yang menilai bermain sebagai pemborosan waktu. Akibatnya permainan anak selalu disisipkan kegiatan belajar sehingga jauh dari menyenangkan. Sehingga Anak-anak cenderung memiliki waktu bermain yang cukup sedikit (Anna, 2013: 56) dan juga anak-anak menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dibandingkan dengan aktifitas lainnya (Desmita, 2010: 141). Oleh sebab itu, anak-anak butuh *game* yang mudah dipahami dan tidak memerlukan waktu lama untuk memainkannya.

Game untuk anak-anak harus ada unsur pendidikan. Dalam usia mereka, mereka dapat mencerna pendidikan yang diberikan dengan maksimal, karena memori otaknya masih belum banyak terisi. Pendidikan yang diberikan pada usia anak-anak akan tertanam dengan baik dan teringat hingga usia dewasa. Sehingga menjadi momen yang tepat untuk memberikan pendidikan melalui *game* kepada anak-anak (Desmita, 2010: 127).

Untuk mengaplikasikan cerita dongeng kedalam media *game*, membutuhkan *gameplay* yang seolah-olah *player* memainkan karakter dongeng didalam *game*. *Gameplay* yang cocok adalah *multigenre*, karena *multigenre* adalah *gameplay* yang menggabungkan beberapa *genre game* dan menjadi satu *gameplay* baru (Mark J. P Wolf, 2000:21). Alasan kenapa penulis mengambil tema *multigenre* adalah karena menurut Thomas H. Apperley dalam bukunya yang berjudul

“Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres” mengatakan genre yang terlalu murni dan selalu sama terus-menerus yang justru menyebabkan ambruknya industri game Amerika Serikat pada tahun 1983-1984 karena *player* justru mengharapkan *genre* yang selalu berevolusi dan berkembang dengan adanya *mix* atau pencampuran antar *genre*, sehingga pengalaman *game* bisa selalu beragam sehingga tidak monoton dan dapat tumbuh mengikuti perkembangan teknologi *hardware* tempat *game* tersebut dimainkan (Thomas, 2006:09).

Tema yang tepat untuk memperkenalkan dongeng anak kembali ke anak, agar anak-anak tidak cepat bosan adalah dengan membuat *game* bertema dongeng dengan *multigenre*. Menurut (Pierre-Alexandre, 2001: 19) agar *game* lebih menarik sebaiknya menggunakan gabungan dari beberapa *genre* dan terdapat unsur yang menyenangkan dan *genre game* yang dipilih adalah *genre sidescroll*, *RPG*, dan *action*, karena menurut Mark J. P Wolf dalam bukunya yang berjudul *“Genre and The Video Game”* menyebutkan bahwa *genre* yang paling banyak dimainkan anak-anak adalah *genre game sidescroll*, *action*, dan *RPG* karena *gameplay*-nya yang ringan.

Gambaran *game* ini menggunakan dongeng cerita rakyat dari Indonesia yang berjudul “Timun Mas”. Timun Mas bercerita tentang seorang gadis remaja yang harus berhadapan dengan seorang raksasa yang memangsanya. Disini saya menggabungkan cerita tersebut ke dalam sebuah *game* untuk anak-anak dan remaja. Cerita tersebut merupakan cerita rakyat yang berpengaruh kepada anak-anak dan remaja dengan permasalahan menurut departemen psikologi Jawa Timur mengatakan bahwa remaja sangat rentan akan masalah dengan rasa kurang

percaya diri oleh karena itu hal ini bisa menjadikan motivasi agar lebih percaya diri melalui sebuah *game* dengan tema cerita rakyat.

Berdasarkan penyebab pada penjelasan di atas maka pada Tugas Akhir yang akan dibuat penulis adalah merancang *game 2D multigenre* bertemakan dongeng dengan judul "*Fairy Tale Adventure*". Diharapkan melalui *game* ini dapat mengenalkan kembali cerita dongeng kepada anak-anak agar masa anak-anak yang seharusnya menyenangkan dan ceria tidak bercampur aduk dengan masalah dan bahasan orang dewasa agar tidak mengalami pendewasaan dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game multigenre*?
2. Bagaimana membuat *game* yang menggunakan cerita dongeng anak tradisional?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Hanya menyangkup tentang gabungan cerita dongeng dan *game*.
2. Hanya menggunakan gabungan 3 *genre*. Yaitu *Sidescroll*, *RPG*, dan *Action*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk menggabungkan antara cerita dongeng, *adventure* berupa petualangan dan *game* dalam *gadget* agar menghasilkan suatu permainan yang menyenangkan, mendidik, dan juga menginspirasi anak-anak.

1.5 Manfaat

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menjadi referensi di ranah akademis pada jurusan Multimedia, Desain Komunikasi Visual, terutama di bidang *game animation* dan *game design*.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dalam tugas akhir ini manfaat dan teori dari *game* ini dapat langsung di implementasikan dan mengenalkan kembali cerita-cerita dongeng kepada anak-anak, memberi inspirasi kepada anak-anak, membentuk dan mempengaruhi perilaku anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian jaman dahulu yang aneh-aneh). Menjelma berganti rupa, binatang dapat berbicara seperti manusia, atau orang yang dapat menghilang, dan sebagainya (Tim Guru Indonesia, 2009: 31). Sedangkan menurut ahli dongeng, (Cerviena Susilo, 2011: 5) dongeng adalah cerita yang dikarang dan diceritakan kembali secara berulang-ulang oleh orang-orang. Cerita itu bisa dibuat karena terinspirasi dari suatu peristiwa, dan di dalamnya semua peristiwa keajaiban bisa terjadi.

2.1.1 Manfaat Dongeng

Berikut adalah manfaat dongeng untuk anak:

1. Membangun Kecerdasan Emosional Anak

Mendongeng kepada anak bisa membangkitkan kecerdasan emosional mereka dan ini juga sarana hebat yang mampu merekatkan hubungan ibu dan anak. Seperti yang kita tahu bahwa anak-anak mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng anak-anak maka kita bisa memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang kita dongengkan. Dongeng anak-anak akan membantu anak dalam menyerap nilai-nilai emosional pada sesama. Tidak bisa dipungkiri bahwa kecerdasan emosional juga penting disamping kecerdasan kognitif. Kecerdasan emosional sangat penting bagi kehidupan sosial mereka kelak.

2. Membentuk Rasa Empati Anak

Melalui stimulasi cerita dongeng anak, kepekaan anak pada usia 3-7 tahun akan dirangsang mengenai situasi sosial disekitar mereka. Dengan metode dongeng untuk anak ini maka mereka akan belajar berempati terhadap lingkungan sekitar. Stimulasi yang akan lebih berhasil adalah dengan merangsang indera pendengarannya. Penting bagi kita memberikan stimulasi ini untuk memberikan mereka bekal yang baik untuk masa depannya. Dengan cerita-cerita dongeng yang mendidik, maka anak akan dengan mudah menyerap nilai positif yang akan menjadikan mereka anak yang berempati dengan orang lain (Revina, Bidanku, 2012: 26).

2.2 Cerita Timun Mas

Pada zaman dahulu, hiduplah sepasang suami istri petani. Mereka tinggal di sebuah desa di dekat hutan. Mereka hidup bahagia. Sayangnya mereka belum saja dikaruniai anak pun. Setiap hari mereka berdoa pada Yang Maha Kuasa. Mereka berdoa agar segera diberi seorang anak. Suatu hari seorang raksasa melewati tempat tinggal mereka. Raksasa itu mendengar doa suami istri itu. Raksasa itu kemudian memberi mereka biji mentimun.

“Tanamlah biji ini. Nanti kau mendapatkan seorang anak perempuan,” kata Raksasa. *“Terima kasih, Raksasa,”* Kata suami istri itu. *“Tapi ada syaratnya. Pada usia 17 tahun anak itu harus kalian serahkan kepadaku,”* sahut Raksasa.

Suami istri itu sangat merindukan seorang anak, karena itu tanpa berpikir panjang mereka setuju. Suami istri petani itu kemudian menanam biji-biji mentimun itu. Setiap hari mereka merawat tanaman yang mulai tumbuh itu

dengan sebaik mungkin. Berbulan-bulan kemudian tumbuhlah sebuah mentimun berwarna keemasan.

Buah mentimun itu semakin lama semakin berat. Ketika buah itu masak, mereka memetikinya. Dengan hati-hati mereka memotong buah itu. Betapa terkejutnya mereka, di dalam buah itu mereka menemukan bayi perempuan yang sangat cantik. Suami istri itu sangat bahagia. Mereka memberi nama bayi itu Timun Mas.

Tahun demi tahun berlalu. Timun Mas tumbuh menjadi gadis yang cantik. Kedua orang tuanya sangat bahagia padanya. Tapi mereka menjadi sangat takut. Karena ulang tahun Timun Mas yang ke-17, sang raksasa datang kembali. Raksasa menagih janji untuk mengambil Timun Mas.

“Maaf Tuan Raksasa, bukan kami hendak mengingkari janji, tapi Timun Mas sangat kecil dan tidak enak untuk dimakan. Tunggulah dua tahun lagi, ia akan semakin besar dan enak untuk dimakan.” Mbok Sirni beralasan.

Raksasa itu pun mengikuti keinginan Mbok Sirni. Ia berkata, *“Kau benar. Semakin besar Timun Mas, Semakin enak untuk dimakan. Ha... ha... ha...”* Hari demi hari berlalu, waktu yang dijanjikan semakin dekat. Mbok Sirni dan suaminya semakin tidak rela melepas Timun Mas. Mereka gelisah jika suatu saat raksasa datang kembali mengambil anak kesayangannya. Suatu malam, Mbok Sirni bermimpi. Dalam mimpinya ia harus menemui pertapa di Gunung Gundul agar anaknya selamat. Ia pun memberitahukan mimpinya kepada suaminya. *“Coba kita cari saja pertapa itu di Gunung Gundul, Bu. Siapa tahu ini adalah petunjuk dari Dewata,”* ucap suaminya.

Mereka pun berangkat menuju Gunung Gundul. Benar saja, di sana ada pertapa yang sangat sakti. Pertapa tersebut memberi Mbok sirni dan suaminya empat bungkusan kecil yang berisi biji timun, jarum, garam, dan terasi sebagai penangkal. Setibanya mereka di rumah, Mbok Sirni memanggil Timun Mas, mbok Sirni dan suaminya memberikan empat bungkusan kecil kepada Timun Mas sambil memberikan nasehat dan menyuruh Timun Mas untuk berdoa. *“Anakku, jika suatu hari raksasa datang dan hendak menangkapmu, larilah engkau sekencang mungkin. Jangan lupa kau taburkan dari empat kantong ini satu persatu untuk melindungimu dari kejaran rakasasa,”* nasehat Mbok Sirni dan suaminya.

Hari yang dijanjikan sudah datang juga. Raksasa datang menemui mereka. Ia menagih janji kepada Mbok Sirni dan suaminya untuk menyerahkan Timun Mas. Ketika itu, mereka sudah menyuruh Timun Mas pergi keluar lewat pintu belakang. *“Hai petani, mana anakmu? Aku sudah tidak sabar untuk memakannya. Serahkan dia padaku!”* perintah raksasa.

Petani mencoba tenang. *“Tunggulah sebentar. Timun Mas sedang bermain. Istriku akan memanggilnya,”* katanya. Petani itu segera menemui anaknya. *“anakku ambilah ini,”* katanya sambil menyerahkan sebuah kantung kain. *“ini akan menolongmu melawan Raksasa. Sekarang larilah secepat mungkin,”* Katanya. Maka Timun Mas pun segera melarikan diri.

Raksasa segera berlari mengejar Timun Mas. Raksasa semakin dekat. Timun Mas segera mengambil segenggam garam dari kantung kainnya. Lalu garam itu ditaburkan kea rah Raksasa. Tiba-tiba sebuah laut yang luas pun terhampar. Raksasa terpaksa berenang dengan susah payah.

Timun Mas berlari lagi. Tapi kemudian Raksasa hampir menyusulnya. Timun Mas kembali mengambil benda ajaib dari kantungnya. Ia mengambil segenggam jarum. Jarum itu dilemparkan kearah Raksasa. Seketika itu pohon dengan ranting dan duri yang tajam memerangkap Raksasa. Raksasa berteriak kesakitan. Sementara itu Timun Mas lari menyelamatkan diri.

Tapi Raksasa tersebut sungguh kuat. Ia lagi-lagi hampir menangkap Timun Mas. Maka Timun Mas pun mengeluarkan benda ajaib ketiga. Ia menebarkan biji-biji mentimun ajaib. Seketika tumbuhlah kebun mentimun yang sangat luas. Raksasa sangat letih dan kelaparan. Ia pun memakan mentimun-mentimun yang segar tersebut dengan lahap. Karena terlalu banya makan Raksasa tersebut menjadi tertidur.

Timun Mas kembali melarikan diri. Ia berlari sekuat tenaga. Tapi lama kelamaan tenaganya habis. Lebih celaknya lagi Raksasa tersebut terbangun dari tidurnya. Raksasa pun hampir menangkapnya lagi. Timun Mas pun sangat ketakutan. Ia pun melemparkan senjatanya yang terakhir, segenggam terasi udang.

Lagi-lagi timbulah keajaiban. Sebuah danau lumpur yang luas terhampar. Raksasa pun terjebak kedalamnya. Tangannya hampir menggapai Timun Mas. Tapi danau lumpur itu menariknya ke dasar. Raksasa pun panik dan ia tidak bisa bernafas dan lalu tenggelam.

Timun Mas lega. Ia telah selamat. Timun Mas pun kembali ke rumah orang tuanya. Ayah dan ibu Timun Mas pun senang melihat anaknya Timun Mas kembali dengan selamat. Mereka pun menyambutnya. *“Terima Kasih Tuhan. Engkau telah menyelamatkan anakku,”* kata mereka dengan gembira. Sejak saat

itu Timun Mas hidup dengan tenang bersama kedua orang tuanya. Mereka hidup bahagia tanpa ketakutan lagi (Tim Dunia Anak: 57).

2.3 Game

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Hendra Surya (2010: 23) mengatakan bahwa *game* memiliki beberapa dampak positif. Dampak positif bermain *game* menurutnya antara lain:

1. Dapat memberi rasa rileks dan mengendurkan urat saraf dari kesibukan rutin atau kecapekan setelah bekerja.
2. Melatih kemampuan untuk memusatkan perhatian dan konsentrasi pemainnya.
3. Melatih kemampuan untuk mengatur sistematis kerja untuk mencapai tujuan.
4. Melatih memecahkan masalah menggunakan analisa.
5. Mengembangkan kecepatan reaksi dan persepsi audio visual.
6. Tidak membuat orang gampang putus asa.
7. Melatih mengembangkan kesabaran dan ketekunan.
8. Melatih mengembangkan imajinasi dan kreativitas berfikir secara luas.
9. Membentuk rasa percaya diri.

Ditambah lagi dengan pendapat (Samuel Henry, 2005: 51) dalam bukunya berjudul “Cerdas Dengan *Game*”, dia berpendapat bahwa :

1. Memainkan *video game* membuat anak mengenal teknologi *computer*.

- 2 *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan.
- 3 Beberapa *game* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4 *Game* menyediakan latihan menggunakan saraf motorik dan spatial skill.
- 5 *Game* menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orangtua dan anak ketika bermain bersama.
- 6 *Game* mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.
- 7 Beberapa *game* mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.

2.4 Jenis–Jenis *Game*

Berikut merupakan jenis-jenis *game* menurut (Sibero, 2008: 31) dalam buku berjudul “Membuat *Game* 2D Menggunakan *Game Maker*”.

1. *Role Playing Game (RPG)*

RPG adalah salah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay*-nya. Biasanya dalam *game* ini kita memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game*, kita dapat menentukan ending dari *game* tersebut. *Game RPG* terbagi jadi beberapa *genre* lagi, yaitu: *Action RPG*

Seperti *game RPG* umumnya, tapi disini diberi unsur *action*, sehingga *game* tidak lagi monoton, dan juga membutuhkan keahlian dan kegesitan kita dalam memainkannya. Contoh *game Action RPG* :

a. *Turn Based RPG (TBRPG)*

Seperti *game RPG* pada umumnya, tapi *game* ini kita memainkannya seperti *Catur* atau *monopoly*, karena kita harus menunggu giliran kita untuk memajukan *character* kita.

b. *First Person Shooting (FPS)*

FPS adalah *game* yang tembak-menembak yang memiliki ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat kita dibelakang senjata.

c. *Role Playing Shooting (RPS)*

RPS adalah *genre* baru dalam dunia *game*, karena dalam *RPS* kita memainkan *RPG* layaknya *game FPS* dengan aksi tembak-menembak.

d. *Third Person Shooter (TPS)*

TPS adalah *game* yang mirip dengan *FPS* yaitu memiliki *gameplay* tembak-menembak hanya saja sudut pandang yang digunakan dalam *game* ini adalah orang ketiga.

2. *Strategy*

Strategy adalah *genre game* yang memiliki *gameplay* untuk mengatur suatu unit atau pasukan untuk menyerang markas musuh dalam rangka memenangkan permainan. Biasanya di dalam *game strategy*, kita dituntut untuk mencari *gold* untuk membiayai pasukan kita.

3. *Simulation*

Adalah *genre* yang mementingkan realisme. Segala faktor pada *game* ini sangat diperhatikan agar semirip didunia nyata. Segala nilai, material, referensi, dan faktor lainnya adalah berdasarkan dunia nyata. Cara

memainkannya juga berbeda, karena biasanya kontrol yang dimiliki cukup rumit. *Genre* simulasi meliputi *game racing*, *flight*, atau militer.

4. ***Tycoon***

Tycoon adalah *game* yang menjadikan kita sebagai seorang *bussinesman* yang akan mengembangkan sesuatu *property* untuk dikembangkan hingga laku di pasaran.

5. ***Racing***

Racing Game adalah *game* sejenis *racing* yang memungkinkan kita untuk mengendalikan sebuah kendaraan untuk memenangkan sebuah balapan.

6. ***Action Adventure***

Action Adventure adalah *game* berupa petualangan salah seorang karakter yang penuh dengan penuh aksi yang akan terus ada hingga *game* tersebut tamat.

7. ***Arcade***

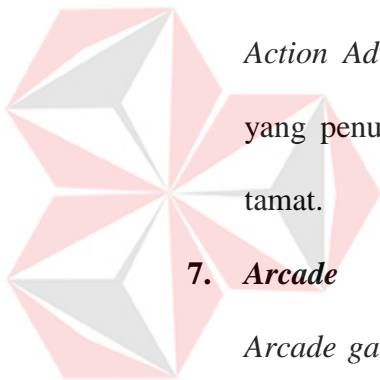
Arcade game adalah *genre game* yang tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan “*just for fun*” atau untuk kejar-mengejar *point/highscore*.

8. ***Fighting Game***

Fighting adalah *genre game* bertarung. Seperti dalam *arcade*, pemain dapat mengeluarkan jurus-jurus ampuh dalam pertarungannya. *Genre fighting* biasanya *one on one* dalam sebuah arena yang sempit.

9. ***Sports***

Adalah *genre* bertema permainan olahraga. Sistem permainan akan berbeda-beda tergantung jenis olahraga yang menjadi tema *game* tersebut.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini akan membahas tentang metodologi penelitian, pengumpulan data, perencanaan karya, pencarian *keyword*, pra produksi hingga ide dan konsep. Berikut dijelaskan selengkapnya

3.1 Metodologi penelitian

Definisi Metodologi penelitian dari artikel (Ramdani, 2014) dalam *website* www.academia.edu, mengatakan bahwa metodologi dalam penelitian menggunakan penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode pengolahan data kuantitatif (angka) dengan metode statistik inferensial. Sedangkan penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual.

Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif akan digunakan dalam pengumpulan data dan akan diproses lebih lanjut untuk diolah. Dari olahan data akan memunculkan perancangan karya dan kata kunci. Kata kunci dipakai sebagai acuan dalam pembuatan karya.

3.1.1 Game

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik dan merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Dalam tahapan ini

pembahasan lebih terarah kepada *game* untuk mendapatkan data secara kualitatif. karena membutuhkan pengujian secara kualitas sehingga tahap pengumpulan data lebih detail terhadap karya Tugas Akhir guna menghasilkan karya berkualitas yang lebih baik, seperti yang ditulis oleh Semiawan (2010: 62) dalam buku yang berjudul “*Metode Penelitian Kualitatif*”.

3.1.1.1 Pengumpulan Data *Game Multigenre* dan Dongeng

Pada tahapan pengumpulan data, penulis melakukan pengamatan/observasi, wawancara, dan studi literatur. Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta sebagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Menurut Soewadji (2012:10), pengamatan/observasi yang diamati oleh penulis adalah pengamatan dari segi *gameplay* dengan menggunakan *game multigenre* yang sudah ada khususnya *genre sidescroll, RPG, action* yang sudah ada, dan cerita dongeng. Sedangkan menurut (Gulo, 2000:119) metode wawancara adalah sebuah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi yang berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka. Sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal.

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel internet, serta teori yang mendukung dalam proses pembuatan game ini. Studi literatur yang dipergunakan adalah buku dan internet. Berikut hasilnya:

1. Pengamatan/observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta sebagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Menurut (Soewadji, 2012:10), pengamatan/observasi yang diamati oleh penulis adalah pengamatan dari segi *gameplay* dengan menggunakan *game multigenre* yang sudah ada khususnya *genre sidescroll*, *RPG* dan *action* yang sudah ada, dan cerita dongeng yang sudah ada. Observasi yang dilakukan dari beberapa *game multigenre* adalah dengan cara memainkan beberapa jenis *game multigenre* tersebut yang dapat di *download* dari *Google playstore* atau *pc Steam* sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *game multigenre* terutama yang berbasis *sidescroll* selalu memiliki *gameplay* yang beragam dengan cerita *action*, penyelesaian masalah, dan membutuhkan strategi untuk mendapatkan solusi dan melewati suatu *level*. Dari observasi juga didapatkan hasil bahwa *game multigenre* dapat melatih otak, melatih kesabaran, keuletan, ingatan, dan meningkatkan imajinasi. Sedangkan observasi yang dilakukan pada cerita dongeng yaitu, dengan cara membaca beberapa cerita dongeng. Sehingga dapat ditarik kesimpulan cerita dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian jaman dahulu yang aneh-aneh). Menjelma berganti rupa, binatang dapat berbicara seperti manusia, atau orang yang dapat menghilang, dan sebagainya yang bersifat pralogis, atau memiliki logika sendiri. Dongeng selalu memiliki pesan moral di dalamnya.

Jenis Pengumpulan Data	Keyword
Observasi	<i>side scroll, RPG, action, imajinasi, pesan moral, keuletan, kesabaran, ingatan.</i>

2. Wawancara

Menurut (Gulo, 2000:119) metode wawancara adalah sebuah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi yang berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata kata secara verbal.

Wawancara dilakukan kepada ahli *Developer Game* bernama Ek Kian, S.E, pada tanggal 19 januari 2015 pukul 15.00 WIB yang dilakukan di kampus IBIS STIKOM Surabaya. Untuk mempermudah pencarian *keyword* penulis menggunakan beberapa pertanyaan wawancara. Setelah melakukan wawancara, maka mendapatkan beberapa data yang kemudian diolah dan disimpulkan yaitu untuk membuat suatu *game multigenre* yang menarik dan bercerita tentang dongeng sebagai media pengenalan kembali kepada anak-anak dengan *gameplay multigenre* adalah gabungan dari *genre sidescroll, RPG, dan action*. Kemudian untuk membuat *game* yang bercerita tentang dongeng, perlu dipertimbangkan cerita mana yang harus di ambil agar anak-anak mudah memahami isi cerita dongeng maupun di dalam *gameplay*, kemudian harus ada *quest* tertentu dalam *game*, sehingga *game* lebih menarik untuk dimainkan. Cerita dongeng yang

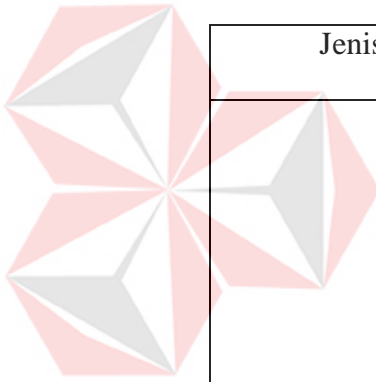
dipilih adalah cerita dongeng yang sudah familiar atau terkenal di kalangan anak-anak dan juga mempunyai pesan moral.

Jenis Pengumpulan Data	Keyword
Wawancara	<i>Side Scrool, RPG, Action, familiar, quest, cerita, pesan moral.</i>

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel internet, serta teori yang mendukung dalam proses pembuatan *game* ini. Studi literatur yang dipergunakan adalah buku dan internet. Digunakannya studi literatur sebagai teknik pengumpulan data untuk memenuhi semua kebutuhan akan semua materi selama proses perancangan. Dari teknik studi pustaka diperoleh data-data yaitu *multigenre* adalah gabungan dari beberapa *genre* (Mark J. P Wolf, 2000:21), dan *genre* yang dipilih adalah *sidescroll*, *RPG*, dan *action*. *Sidescroll* adalah *game* berbasis *platform* dimana karakter tampak samping berlari dan mengitari suatu wilayah. *Side Scolling game* adalah *game* yang melati imajinasi, daya pikir, keuletan, kesabaran, yang mengharuskan *player* untuk menemukan solusi untuk mencapai *level* berikutnya (Mark J. P Wolf, 2000:06). Sedangkan *RPG* adalah salah satu *game* yg mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay* nya. Biasanya dalam *game* ini kita memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game*, kita dapat menentukan ending dari *game* tersebut. Seperti

game RPG umumnya, tapi disini diberi unsur *action*, sehingga *game* tidak lagi monoton, dan juga membutuhkan keahlian dan kegesitan kita dalam memainkannya (Mark J. P Wolf, 2000:18). Dari studi pustaka juga didapatkan data tentang dongeng yang menyatakan bahwa cerita dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian jaman dahulu yang aneh-aneh). Menjelma berganti rupa, binatang dapat berbicara seperti manusia, atau orang yang dapat menghilang, dan sebagainya yang bersifat pralogis, atau memiliki logika sendiri. Dongeng selalu memiliki pesan moral didalamnya (Tim Guru Indonesia, 2009:31).



Jenis Pengumpulan Data	Keyword
Studi Pustaka	<i>Sidescroll ,RPG, action, cerita, tantangang, keuletan, daya pikir, imajinasi, pesan moral, kesabaran, pralogis.</i>

3.1.1.2 Analisis Data *Game Multigenre*

Menurut (Moleong, 2002:103) analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Berikut ini adalah beberapa teknik untuk menganalisa data yang di dapat dari berbagai sumber.

Dari analisa yang didapatkan penulis membuat hasil dalam bentuk tabel seperti pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Analisa data

Subyek	Observasi	Wawancara	Kesimpulan	Keyword	Sumber
<i>Game Multigenre</i>	<i>Game Multigenre di playsore dan pc Steam</i>	<i>Gameplay Multigenre</i>	<i>Game multigenre = gabungan dari beberapa genre game sehingga mendapatkan gameplay baru.</i>	Gabungan <i>Sidescroll, RPG, Action</i>	Mark J. P Wolf. (2000). <i>Genre and The Video Game. The Medium of the Video Game by University of Texas Press.</i>
Dongeng	Beberapa buku bercerita dongeng yang sudah familiar.	Cerita dongeng.	Dongeng = cerita yang tidak benar-benar terjadi, dan selalu ada pesan moral.	Pesan moral Imajinasi	Agus DS. (2008). Mendongeng Bareng Kak Agus DS Yuk...

(Sumber: Olahan Pribadi)

3.1.1.3 Multigenre

Multi Genre adalah gabungan dari beberapa *genre* dalam *game* (lebih dari dua) yang dikombinasikan dan dipadu menjadi satu *game* sehingga mendapatkan suatu *genre* atau *gameplay* baru (Mark J. P Wolf, 2000: 21).

3.2 Komparator

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk *game* penulis telah melakukan studi komparator yakni mengambil beberapa unsur yang terdapat pada *game* yang sudah tersedia, diantaranya:

1. *Mark of The Ninja*

Mark Of The Ninja merupakan *Game platform side-scorolling action* dengan dengan elemen *stelath* yang sangat kental di dalamnya dan mempunyai animasi dan action yang sangat komplit. *Game* ini menceritakan tentang seorang ninja yang mencoba menyelamatkan temannya yang disandera oleh para penjahat. *Game* ini untuk pengguna *Windows* dan *Xbox360* dengan menggunakan *control keyboard* atau *joystick*.



Gambar 3.1 *ScreenShoot* di dalam *Mark of The Ninja*

(Sumber: www.store.steampowered.com)

Gameplay Mark of The Ninja tidak jauh berbeda dengan *game sidescroll* yang lainnya. Namun *game* ini memiliki kelebihan di bagian animasi dan aksi *action*, maupun cerita dan gambar dari animasi ini yang terkesan khas, bisa dilihat pada gambar 3.2, sehingga unsur yang dapat diaplikasikan dalam Tugas Akhir ini adalah dari sisi animasi dan *style* gambarnya.



Gambar 3.2 Screen Shoot opening *Mark of The Ninja*

(Sumber: <http://i.ytimg.com>)

Kekurangan yang terdapat pada *game* ini adalah elemen *stealt*-nya yang kental sehingga kurang cocok dimainkan untuk anak-anak.

2. *Zeliard*

Game ini merupakan *game* yang pertama kalinya menggunakan teknik gabungan *game RPG* dengan *genre side scrolling (platformer)* dengan mode *control* yang sangat mudah dan jalan ceritanya yang bagus. *Control* dalam *game* ini

menggunakan *keyboard* untuk *windows*. *Game* ini dirilis pada tanggal 19 Desember 1987 dengan tampilan yang masih sangat sederhana yang menceritakan tentang peperangan antara bangsa *Zeliard* melawan para setan. *Gameplay* pada *game* ini sangat komplit untuk *level game RPG-sidescroll*. Menurut Ek Kian, sampai sekarang belum ada *game sidescroll* yang komplit seperti *game* ini, sehingga unsur yang dapat diaplikasikan dalam Tugas Akhir ini adalah dari sisi *gameplay*-nya.



Gambar 3.3 Screen Shoot di dalam *Zeliard*

(Sumber: www.slightly-deranged.com)

Kekurangan pada *game* ini adalah tampilanya yang masih sangat sederhana mengingat umur *game* ini yang sudah lumayan tua sehingga kalau di cocokkan

dengan jaman sekarang akan terlihat kurang menarik bagi anak-anak. Seperti yang terlihat pada gambar 3.3



Gambar 3.4 *Screen opening Zeliard*

(Sumber: <http://theodor.lauppert.ws/>)

3.3 Segmentasi, Targeting, Positioning

Setelah melakukan studi komparator pada game “*Mark Of The Ninja*” dan “*Zeliard*”, dilakukan pembagian *segment* yang dituju, target yang diinginkan, serta memposisikan game ini kepada khalayak luas. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan rancang karya yang akan dikerjakan pada tahap pra-produksi. Berikut adalah pembagian berdasarkan STP. STP akan dijelaskan dalam tabel analisis STP.

Tabel 3.2 *Segmentasi, Targeting dan Positioning*

STP		Fairy Tail Adventure
Segmentation & Targeting	Geografis	Indonesia
	Demografis	Anak usia: 5 – 12 tahun Gender: laki-laki dan perempuan
	Psikologi	Semua kalangan
Positioning		Anak-anak indonesia dapat memainkan game ini, dan dapat mengenal kan kembali cerita dongeng kepada anak-anak.
		Lebih ditekankan pada bersaing dengan game lainnya.

(Sumber: Olahan Pribadi)

Segmentasi dan *targeting* pada tabel 3.3 pada sisi geografis ditujukan pada masyarakat Indonesia, sedangkan pada sisi demografis ditujukan pada anak usia 5-12 tahun karena pada umumnya di negara Indonesia anak-anak usia 5-12 tahun mulai melupakan kebiasaan membaca dongeng seperti yang ditulis Riany dalam *website* www.mudazine.com, jika tidak dikontrol perkembangan daya kritisisme anak yang sering menggunakan gadget akan terhalang oleh materi-materi imajinatif yang tidak mendidik. Kemudian untuk kelas psikologi dipilih semua kalangan karena tingkat perkembangan teknologi yang mulai berkembang pesat saat ini sehingga masyarakat tidak perlu susah payah lagi untuk membeli *handphone* atau *gadget*. Seperti yang ditulis Riany dalam *website* www.mudazine.com. Sedangkan positioning dalam STP

ditujukan agar anak-anak indonesia dapat memainkan *game* ini dan dapat mengenalkan kembali cerita dongeng kepada anak-anak.

Selanjutnya data-data dari STP di analisa lebih lanjut untuk mendapatkan *keyword* yang sesuai seperti pada tabel 3.4 Analisa Data STP dibawah ini;

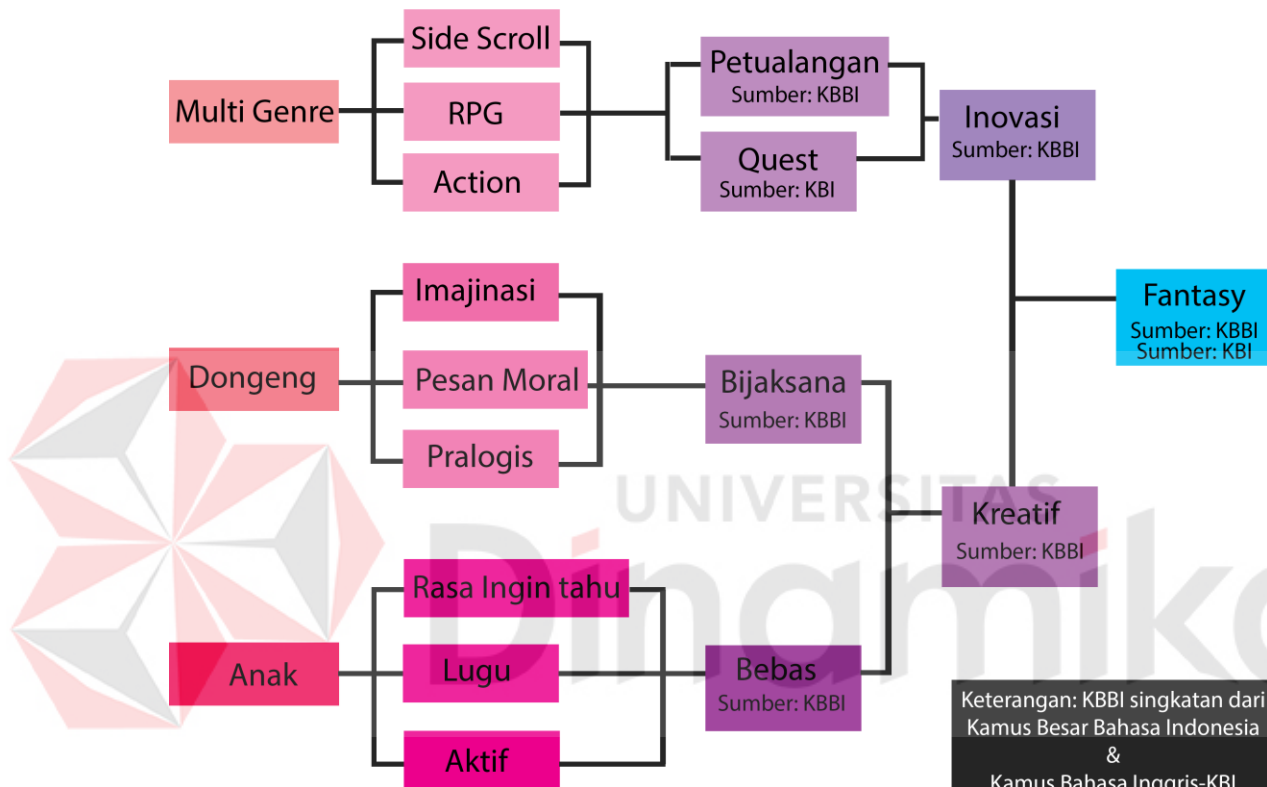
Tabel 3.3 Analisa Data STP

Subjek	Literatur	Kesimpulan	Keyword	Sumber
Anak (5-12 tahun) Indonesia	Sifat Anak Saat Ini	Terdapat sifat anak yang dominan, diantaranya adalah suka bermain, bebas dan rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang tinggi	Rasa ingin tahu Lugu Aktif	Rita Eka Izzaty. (2005). <i>Bimbingan dan Konseling</i> . Retrieved November 11, 2014, from kesehatan.kompasiana.com

(Sumber: Olahan Pribadi)

3.4 Keyword

Pada tahap analisa *keyword* diambil dari hasil analisa data yang telah dilakukan, kemudian dikaji ulang untuk mendapatkan *keyword* baru, sehingga dapat digunakan sebagai konsep untuk membuat Tugas Akhir ini:



Gambar 3.5 Keyword

(Sumber: Olahan Pribadi)

Hasil dari analisa yang didapatkan adalah terdapat 3 kata dalam gambar *keyword* yaitu *Multigenre* yang digunakan sebagai *genre* dan teknik dalam pembuatan *game* ini, *keyword* dongeng yang digunakan sebagai tema cerita dalam membuat *game* ini, dan *keyword* anak-anak sebagai *targeting* dalam membuat *game* ini.

Keyword multigenre merupakan salah satu *genre* yang akan dikombinasikan kedalam *game* ini, karena setelah melakukan penelitian terdapat kata yang sering muncul yaitu strategi dan tantangan sehingga penulis menyimpulkan pemilihan *genre multigenre*. Setelah di analisa dan diperkecil *keyword multigenre* membentuk *keyword sidescroll, RPG, dan action*. Sesuai yang ditulis oleh Mark (2000: 21) dasar dari membuat suatu *game multigenre* adalah dengan menggabungkan beberapa *genre* sehingga membentuk suatu *gameplay* baru, dan menyenangkan. *Genre* yang dipilih adalah *Sidescroll, RPG, dan Acion*.

Keyword dongeng diambil karena tema yang diambil penulis adalah tema cerita dongeng, karena dilatar belakangi oleh masalah anak-anak yang telah melupakan kebiasaan mendongeng sejak saat masih kecil (www.mudazine.com). *Keyword* ini juga diambil karena sering muncul kata pesan moral dan cerita sehingga membentuk tema dongeng. Setelah dianalisa dan diperkecil *keyword* dongeng membentuk *keyword* imajinasi, pesan moral, dan pralogis.

Keyword anak diambil dari kata sifat mereka yang didapat dari kata lugu, gampang dipengaruhi, rasa ingin tahu, dan selalu aktif sehingga membuat kata *keyword* anak sebagai pembentuk *keyword* pada tugas akhir ini. Setelah dianalisa dan diperkecil dari *keyword* anak adalah *keyword* rasa ingin tahu, lugu, dan aktif yang terdapat pada sifat anak-anak.

Setelah di analisa dan diperkecil lagi dari *keyword genre sidescroll, RPG, dan action* menjadi *keyword* petualangan dan *quest*, karena dalam *genre sidescroll* dan *action* biasanya selalu dipakai sebagai dasar petualangan oleh para *developer* untuk

membuat suatu *game* Mark (2000: 18). Kemudian dari analisa *keyword* imajinasi, pesan moral, dan pralogis menghasilkan *keyword* bijaksana karena kata sifat mewakili tiga kata *keyword* tersebut. Setelah itu dari analisa *keyword* rasa ingin tahu, lugu, dan aktif membentuk kata bebas dari *keyword* anak, yang diwakili sifat anak yang bebas.

Setelah itu kombinasikan antara *keyword* petualangan dan *keyword quest* sehingga menjadi *keyword* inovasi yang merupakan arti dari sesuatu yang baru, penemuan baru, dan hal-hal yang baru. Sedangkan *keyword* bijaksana, dan *keyword* bebas menjadi *keyword* kreatif yang diwakili oleh kata bijaksana dan bebas. Sehingga *keyword* yang tersisa adalah *keyword* Inovasi, dan *keyword* kreatif.

Setelah melakukan analisa dan mengkaji *keyword* yang ada dari teknik analisa maka didapatkan hasil akhir yaitu *keyword fantasy* yang menurut kamus online di website www.kbbi.web.id, kata *Fantasy* fan-ta-sy yang berarti gambar(bayangan), angan-angan atau daya untuk menciptakan sesuatu dengan angan-angan. Berfantasi bisa juga berarti berangan-angan atau berkyhayal yang dapat menunjang pengembangan daya kyhayal mereka. Sehingga dapat disimpulkan *keyword* yang dipakai adalah *keyword fantasy*.

3.5 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan *game multigenre* ini. Perancangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan pembuatan *game* ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar bagan 3.4.



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Olahan Pribadi)

3.5.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini

dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain *game* yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Ide dan Konsep

Data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan dibuat pada proyek tugas akhir ini.

a. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini adalah mengenalkan kembali cerita dongeng kepada anak-anak di Indonesia dengan menggabungkan permainan dan cerita dongeng ke dalam *game* untuk melestarikan lagi cerita dongeng yang telah dilupakan. Diharapkan para pemain nantinya dapat meneladani pesan dalam cerita dongeng.

b. Konsep

Berdasarkan dari studi eksisting, studi komparator dan *keyword* maka dibuatlah *game* dengan tema dongeng dimana pemain memainkan karakter dalam *game* untuk menolong tokoh utama dalam cerita dongeng untuk menyelesaikan cerita dalam *game* dan dongeng. Agar pemain dapat memahami cerita dongeng dengan makna dan pesan yang disampaikan dalam cerita. Dengan memakai *multigenre* dimana menggabungkan beberapa *genre* yaitu *sidescroll*, *RPG*, dan *action*. Maka pemain bisa

merasakan jalan cerita dalam *game*, karena pemain betul-betul masuk kedalam cerita *game*.

1. Sinopsis

Dalam pembuatan *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti *game* apa yang akan dimainkan. Pada *game* simulasi ini pemain akan menjadi seorang anak yang suka membaca cerita dongeng dimana pada suatu hari dia terjebak dan masuk ke dalam dunia dongeng.

2. Skenario

Skenario pada *game* ini berisi tentang apa saja bagian dari *game* ini. Pada awal *game* terlihat halaman pembuka dimana pada halaman itu terdapat beberapa tombol yaitu tombol mulai main, pengaturan dan keluar. Apabila pemain menekan tombol mulai main maka pemain akan menuju ke permainan, bila menekan tombol pengaturan akan menuju ke pengaturan *game* seperti suara dan efek suara dan apabila menekan tombol keluar maka pemain akan keluar dari *game*.

3. Level

Sebuah *game* terdiri dari beberapa *level* yang mempunyai tingkat kesulitan berbeda-beda. Pada *game fairytale adventure* ini terdapat tiga *level* dimana masing-masing *level* mempunyai sub-*level* sesuai dengan langkah masakan yang dijadikan praktikum pada *level* itu.

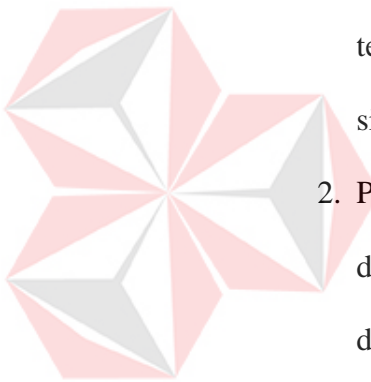
a. Environment

Suasana yang dipilih untuk *game* ini adalah suasana di negeri dongeng yang disesuaikan dengan *level*. Terdapat 3 suasana yaitu pada *level* satu di pegunungan, *level* 2 di hutan, dan *level* 3 di perkampungan.

5. Karakter

Pada *game* ini terdapat satu karakter utama yaitu Alex dan 2 karakter Peri, dan Timun Mas antara lain:

1. Alex: Anak berumur 12 tahun yang ceria dan suka membaca cerita dongeng dimana pada suatu hari terjebak di dalam dunia dongeng dan terpilih untuk menjadi pahlawan di dunia dongeng. Alex mempunyai sifat bijaksana, suka menolong, tetapi mudah galau.
2. Peri: Seorang peri kecil dan imut yang membawa Alex ke dunia dongeng dan membimbing Alex. Peri mempunyai sifat yang baik hati dan bijaksana.
3. Timun Mas: Seorang wanita yang lahir dari biji timun yang diasuh oleh kedua orang tuanya dengan penuh kasih sayang sampai pada umur 17 tahun. Timun mas kembali diambil oleh raksasa buto ijo. Mempunyai karakter yang ceria, suka bermain, cantik, namun kurang percaya diri.



6. Tipografi

Dalam desain antar muka *game* ini diperlukan tulisan di beberapa bagian seperti pada judul, petunjuk dan lain lain. Tulisan yang ada pada judul *game* menggunakan jenis huruf *angel tears*. Jenis huruf itu dipilih dan digunakan karena adanya *style* hurufnya yang terkesan klasik, dan mendukung tema dongeng dalam *game* ini.



Gambar 3.7 Font Angel Tears
(sumber: www.ffonts.net)

Pada bagian lain seperti *tutorial*, pengaturan dan cerita singkat dongeng, jenis huruf yang dipilih adalah *Berlin Sans*, karena jenis huruf ini tegas dan mudah dibaca sehingga efektif untuk halaman pengaturan dan cerita singkat dan *tutorial*.

7. Warna

Pewarnaan dalam *game* ini menggunakan warna-warna yang cenderung bersifat ceria, karena dalam sebuah *game fantasy* diperlukan warna yang bisa membuat permainan nyaman, dan menyenangkan. Selain itu, warna-warna tersebut dapat memberi kesan penuh semangat yang cocok dengan kepribadian anak-anak sebagai target pemain *game* ini.



Gambar 3.8 Palet Warna
(sumber: *kuler.adobe.com*)

3.5.2 Produksi

Produksi adalah proses pengerjaan yang utama setelah semua konsep, persiapan, data-data telah terkumpul menjadi satu dan siap untuk disusun menjadi suatu karya. Berikut tahap-tahap pembuatan karya ini:

1. Pembuatan Assets

Dalam tahap *Alpha* ini, dilakukan pembuatan elemen-elemen *game* yang terdiri dari *sprite*, gambar-gambar pendukung, *background music* serta *sound effect*.

Pada *game* ini, *sprite* yang diperlukan adalah *sprite* dari karakter, *item*, dan *enemy*. *Sprite* tersebut didukung oleh gambar suasana *fantasy*. Sedangkan untuk *background music*, dibuat dan dipilih musik-musik yang ceria agar menambah semangat pemain saat memainkan, serta penggunaan *sound effect* yang mendukung dengan kegiatan karakter seperti melompat, dan lain-lain.

2. Pembuatan Level

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *level* dalam *game* agar dapat memberikan pengalaman bermain yang optimal. *Game* ini memiliki tiga *level* di. Pembuatan

level berdasarkan jalan cerita dan tingkat kesulitan dalam bermain *game*. Untuk membuat *level* memakai *game engine* yang memerlukan coding untuk mengatur sistem dalam suatu *game* dan *behavior sprite*. *Sprite* yang digunakan dalam pembuatan *level* belum digambar secara detail, sehingga jika ada yang tidak sesuai, atau *error*, dapat diganti dengan cepat. *Game engine* yang digunakan juga berfungsi menjadikan program *game* ini sesuai dengan format *personal computer* (PC).

Test Play

Test play dilakukan untuk menguji kelancaran *gameplay* serta berbagai konsep yang tersusun dalam tiap *level*, maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan.

3. Development

Pada tahap ini seluruh elemen *game* yang sebelumnya tersusun mulai dikembangkan secara penuh. *Sprite* yang telah sesuai dengan *behavior* digambar detail, *coding* di *game engine* mulai dikembangkan, dan semua elemen mulai dipadukan

4. Initial Balancing

Tujuan utama *initial balancing* adalah mengetahui bekerja atau tidaknya komponen inti dari *game* sehingga mampu memberikan pengalaman bermain seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi pada tahapan sebelumnya.

3.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana *game* telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan *game* dan kegiatan publikasi.

1. Kemasan

Game yang sudah jadi ini diburn pada kepingan *CD*. Setelah diburn, kepingan *CD* dimasukkan dalam *CD-Case*. Agar kepingan *CD* dan *CD-Case* tidak terkesan *plain*, maka dibuatlah desain untuk *label CD* dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut :

a. Desain Label *CD*

Berikut adalah desain label *CD* pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Label *CD*
(Sumber: Olahan Pribadi)

b. Desain Cover Case

Berikut adalah desain *cover case* pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Cover Case
(Sumber: Olahan Pribadi)

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi *playtesting* di pameran, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker dan pin. Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*.

a. Poster

Sketsa poster dalam *game* ini mengambil tema *fantasy* dengan latar langit dan sebuah buku yang memulai perjalanan Alex ke negeri dongeng seperti di gambar 3.8 bawah ini:



Gambar 3.11 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Pribadi)

b. Merchandise

Merchandise yang dibuat pada Tugas Akhir ini adalah *merchandise* berupa gelas, *pin*, *sticker*, dan gelang yang bertemakan *game* ini seperti gambar 3.9

bawah ini:



Gambar 3.12 Merchandise
(Sumber: Olahan Pribadi)

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab implementasi karya ini, menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang sudah dibuat dalam proses perancangan *game* ini.

4.1 Produksi

Pada proses ini terbagi beberapa proses produksi yang telah penulis lakukan dalam pembuatan *game fairytale adventure*, berikut proses-proses yang telah dilakukan:

4.1.1 Konsep Karakter

Pada tahap ini penulis telah melakukan proses karakter yang telah ada dengan menggunakan studi eksisting, untuk mendapatkan desain karakter yang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja berikut gambar desain karakter yang telah dibuat.



Gambar 4.1 Alex
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep karakter Alex yang dibuat memakai topi dengan gaya kasual anak-anak.



Gambar 4.2 Peri

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep karakter Peri dengan tema *fantasy* dari dunia dongeng.



Gambar 4.3 Timun Mas

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep karakter Timun Mas yang memiliki rambut panjang, dan memiliki karakter wajah cantik dan cerdas.



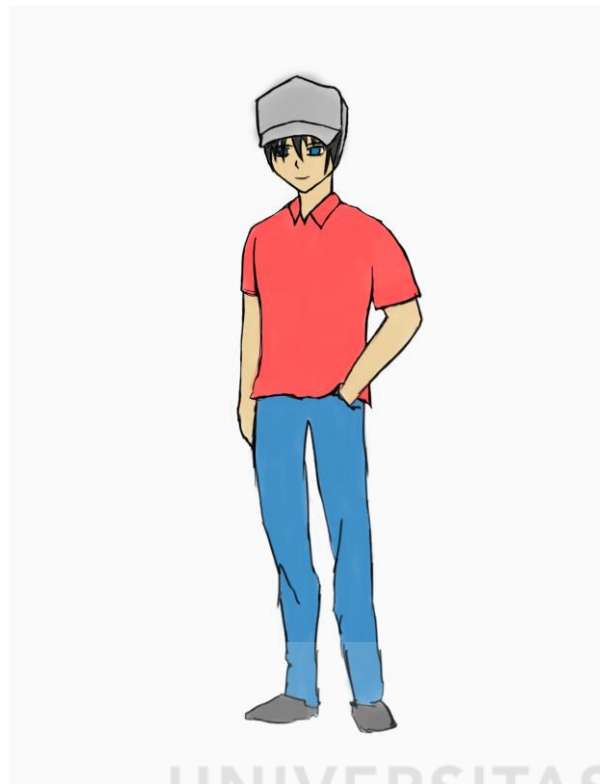
Gambar 4.4 Raksasa Hijau

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep karakter Raksasa Hijau yang memiliki mahkota, dan berjanggut.

4.1.2 Pewarnaan Karakter

Setelah membuat desain karakter yang cocok penulis dapat melanjutkan proses pembuatan selanjutnya yaitu proses pemberian warna pada karakter tersebut, dimana warna karakter tersebut dibuat sesuai dengan sifat-sifatnya. Berikut merupakan hasil pewarnaan karakter



Gambar 4.5 Alex
(Sumber: Olahan Pribadi)

Alex memiliki desain yang kasual pada gambar 4.5 seperti remaja pada umumnya, memakai kaos warna merah dan topi yang selalu di pakainya, dan memakai jeans warna biru dan menggunakan sepatu kets warna abu-abu. Untuk wajah Alex memiliki karakter santai, namun tetap terlihat cerdas.



Gambar 4.6 Peri
(Sumber: Olahan Pribadi)

Peri memiliki desain *fantasy* pada gambar 4.6 seperti peri pada dunia dongeng, memakai gaun berwarna hijau dan memiliki sayap putih dan memakai sarung tangan dan sepatu hijau. Untuk wajah Peri memiliki karakter imut.



Gambar 4.7 Timun Mas
(Sumber: Olahan Pribadi)

Timun Mas pada gambar 4.7 merupakan gadis yang ceria dan mempunyai watak lembut, seperti yang digambarkan diatas. Mempunyai pakaian yang diadaptasi dari pakaian khas adat Jawa Tengah sehingga terlihat lebih modern.

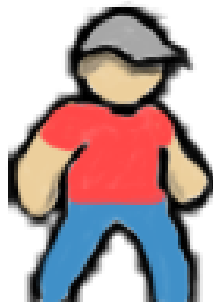


Gambar 4.8 Raksasa Hijau
(Sumber: Olahan Pribadi)

Raksasa Hijau memiliki desain yang terlihat seperti ork pada gambar 4.8 seperti peri pada dunia dongeng, memiliki tubuh yang berwarna hijau dan badan yang kekar. Untuk wajah Raksasa memiliki karakter perkasa dan mengerikan dengan memiliki janggut, bergigi tajam, dan memiliki mahkota dikepalanya.

4.1.3 *Sprite*

Pada proses ini penulis mulai membuat desain *sprite* karakter untuk digunakan dalam *game*, dengan menggunakan *base color* pada desain karakter. Berikut proses pembuatan dan macam-macam *sprite* yang telah dibuat



Gambar 4.9 *Sprite*
(Sumber: Olahan Pribadi)

1. *Sprite Alex*

Pada tahap ini penulis membuat beberapa *sprite* untuk mendukung gerakan dari Alex seperti berlari, melompat, memanjat, dan bergantung seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.10 *Sprite Alex Idle(diam)*
(Sumber: Olahan Pribadi)

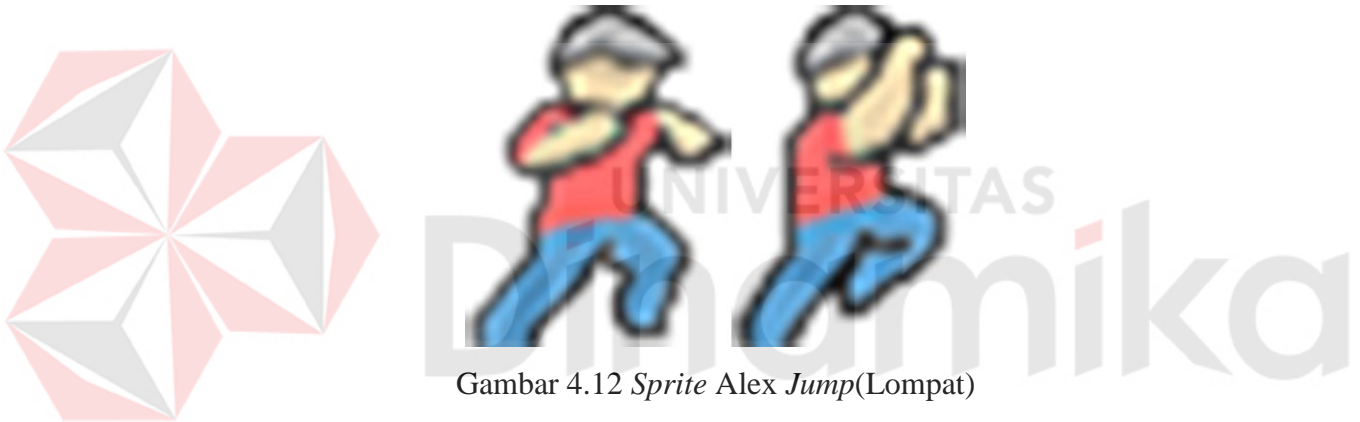
Pada gambar di atas merupakan *sprite alex diam* dengan 4 *frame*.



Gambar 4.11 *Sprite Alex Run*(berlari)

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex berlari dengan 6 *frame*.



Gambar 4.12 *Sprite Alex Jump*(Lompat)

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex melompat dengan 2 *frame*.



Gambar 4.13 *Sprite Alex Fall*(jatuh)

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex jatuh setelah melompat dengan 6 *frame*.



Gambar 4.14 *Sprite Alex Ledge Grap*(pegangan)

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex pegangan pada sesuatu, seperti dinding atau tembok dengan 2 *frame*



Gambar 4.15 *Sprite Alex Ledge Up*(memanjat)

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex memanjat setelah pegangan dengan 4 *frame*.



Gambar 4.16 *Sprite Alex Climp Up*(memanjat tali)
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex memanjat tali dengan 6 *frame*.



Gambar 4.17 *Sprite Alex Climp Down*(menuruni tali)
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* alex menuruni tali dengan 4 *frame*.

2. *Sprite* Peri



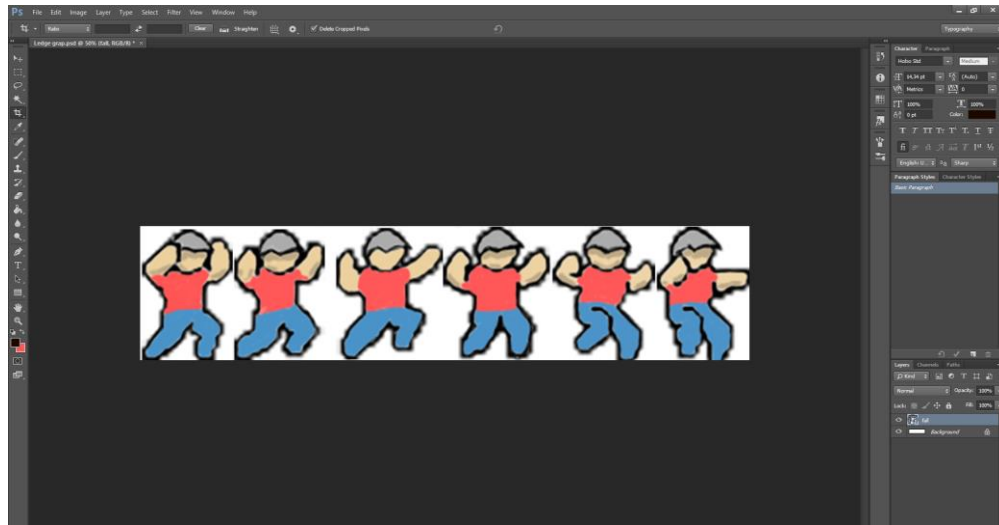
Gambar 4.18 *Sprite* Peri
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan *sprite* peri diam dengan 1 *frame* yang akan selalu mengikuti alex dalam *gameplay*.

4.1.4 Proses Animasi

Setelah membuat *sprite* proses selanjutnya adalah proses animasi, dalam proses ini penulis menggunakan dua program yaitu dengan *photoshop*.

Berikut contoh animasi yang telah dibuat.

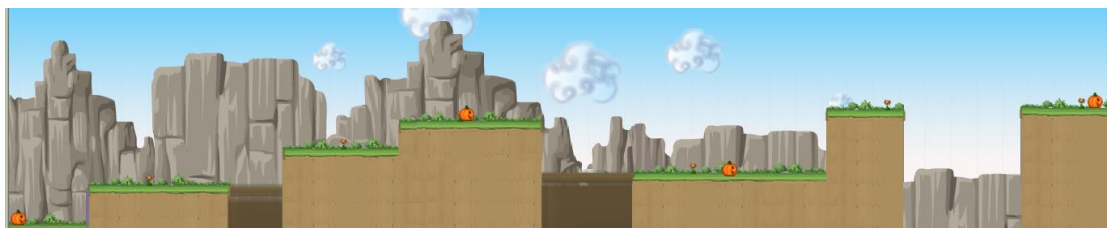


Gambar 4.19 Proses Pembuatan Animasi
(Sumber: Olahan Pribadi)

Gambar di atas merupakan gambar proses animasi yang dilakukan dengan menggunakan program *photoshop*. Teknik animasi yang digunakan adalah *frame by frame*.

4.1.5 Game User Interface Desain

Pada proses ini merupakan proses mendisain *background environment* dan lain-lainnya berikut desain yang telah di buat penulis:



Gambar 4.20 *Background*
(Sumber: Olahan Pribadi)

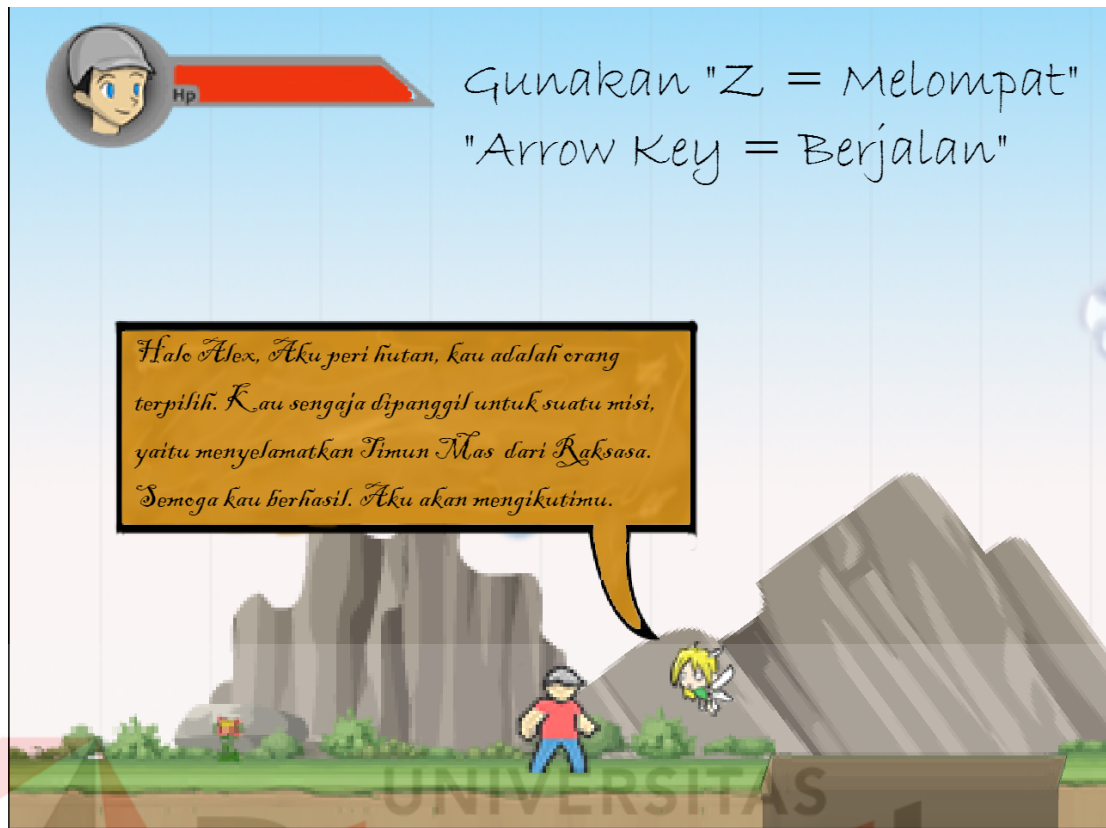
Gambar di atas merupakan gambar *background* pada *game fairytale adventure*. Latar belakang *background* yang diambil adalah tanah yang berlatar belakang gunung dan menambahkan bunga.



Gambar 4.21 *User Interface* Awal

(Sumber: Olahan Pribadi)

Gambar di atas merupakan tampilan *user interface* pada menu awal dimana menggunakan lambang *fairytale adventure* sebagai judul *game* dan tiga pilihan menu yaitu *start*, *info*, dan *exit*. Terdapat juga beberapa animasi yang bergerak di *background*.



Gambar 4.22 User Interface Dalam Game
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada gambar di atas merupakan tampilan *user interface* dalam *game fairytale adventure*. Dalam gambar tersebut memperlihatkan karakter alex, peri, dan juga petunjuk dan *healthbar* karakter.

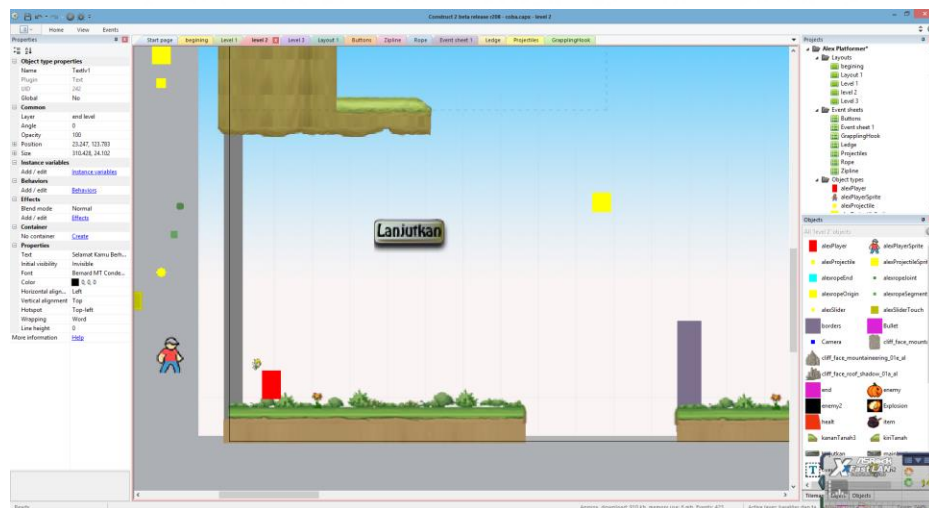
4.2 Prototype

Pada proses ini penulis membuat terlebih dahulu *prototype game* dengan menggunakan *software Counstruct 2*. Pada proses *prototype* pertama atau penulis hanya menggunakan gambar kotak dikarenakan untuk mempercepat proses jika ada revisi dan perbaikan atau *bug* setelah dibuat maka *prototype* tersebut dicoba apakah sesuai dengan konsep dan program tidak ada yang *error*. Berikut gambar proses pembuatan.



Gambar 4.23 *Prototype Awal*
(Sumber: Olahan Pribadi)

Setelah selesai membuat *prototype* awal penulis dapat melanjutkan proses selanjutnya yaitu memasukkan *asset-asset* gambar yang telah dibuat, seperti animasi karakter, *effect*, *background*, dan lain-lainya. Berikut merupakan contoh proses memasukkan *asset* gambar.



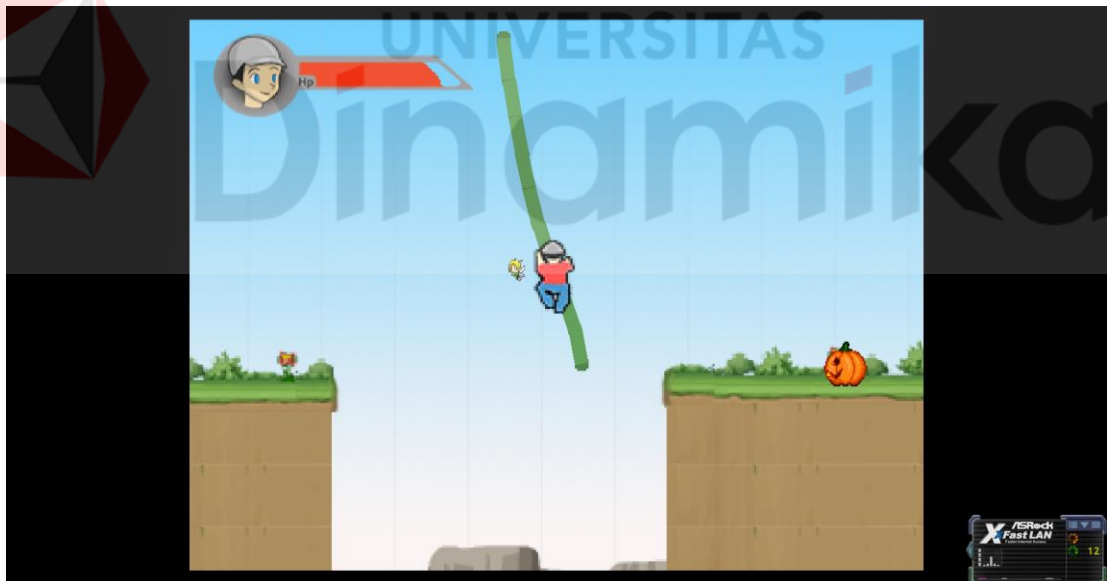
Gambar 4.24 Proses Memasukan Gambar
(Sumber: Olahan Pribadi)

4.3 Sound

Pada proses ini penulis mulai memasukan *sound effect* dan *background sound* pada *game* agar *game* terdengar lebih menarik dan seru saat dimainkan. Pada *game* ini *sound* yang dipakai adalah beberapa musik dari grup band “Depapepe” dan beberapa *sound effect*.

4.4 Play Test dan Finishing

Pada proses ini penulis sudah mulai meng-*export game* tersebut kedalam aplikasi *exe*, dan mulai melakukan proses *playtest*, agar penulis dapat menentukan apakah *game* tersebut sudah dapat dimainkan dengan nyaman dan tidak ada *bug* atau *error* dalam *game* tersebut. Jika ada *bug* atau *error* maka penulis bisa langsung melakukan proses *finishing* agar *game* dapat segera di *publish* ke *public*.



Gambar 4.25 Proses *Playtesting*

(Sumber: Olahan Pribadi)

4.5 Publikasi

Pada proses ini penulis akan membuat beberapa benda untuk digunakan sebagai alat untuk publikasi agar *game* dapat mudah dikenal oleh *public*. Berikut merupakan contoh-contoh publikasi yang akan penulis gunakan

4.5.1 Merchandise

Merchandise merupakan salah satu hal penting untuk publikasi dikarenakan penulis dapat dengan mudah menyebar *merchandise* dengan cara membagi-bagi *merchandise* tersebut dalam pameran kepada publik, berikut contoh macam-macam *merchandise* yang penulis buat.



UNIVERSITAS
Dinamika



Sticker



Pen



Mug



DVD

Gambar 4.26 Merchandise

BAB V

Penutup

5.1 Kesimpulan

Penulis menyimpulkan bahwa penggabungan *game multigenre* dua dimensi dan dongeng sangat menarik dan positif dilakukan. Penulis merasa berhasil menggabungkan kedua media komunikasi tersebut menjadi sebuah karya yang berbeda dan akan dikembangkan lagi sebagai sarana dan permainan interaktif bagi anak-anak dan remaja.

Game untuk anak-anak dan remaja bisa dilakukan dengan cara positif dan banyaknya respon positif dari anak-anak dan orang tua yang sudah mencoba *game* ini pada pameran *Dice Exhibition* pada tanggal 14 sampai 16 agustus 2015 lalu. Penulis juga bersyukur karena *game Fairytale Adventure* masuk dalam berita harian koran “*Jawa Post*”. Dengan banyaknya respon positif dari masyarakat penulis merasa lebih optimis untuk mengembangkan dan membuat karya *game* bertemakan cerita dongeng dengan cerita yang lebih banyak lagi. Sehingga pemakaian teks bahasa Indonesia pada *game* membuat *game* ini lebih luas ditonton oleh masyarakat lokal meskipun mungkin nantinya masih kalah dalam hal kualitas. Berdasarkan seluruh hasil uji coba yang telah berhasil dilakukan dapat disimpulkan.

Hasil dari penelitian cerita rakyat dapat dikemas menjadi *game* untuk anak-anak dan remaja dengan *multigenre* yaitu *genre Sidescroll*, *RPG*, dan *Action*. Penggunaan *genre sidescroll* sebagai sarana efek pendukung untuk memberikan pendalaman makna pada konflik tokoh utama, penggunaan *genre RPG* sebagai kondisi dan misi

Alex, dan *Action* sebagai aksi Alex untuk membuat *game* lebih menarik menyenangkan dan seru.

5.2 Saran

Penulis menyarankan perlu seringnya mengadakan *workshop-workshop* singkat tentang *game* dengan menggunakan *software* yang *free license* seperti *construct 2* untuk *game* 2D dan *Unity* untuk *game* 3D. Selain itu juga bisa mengundang desainer pro digunakan untuk menarik para *game* desainer yang punya potensi di STIKOM juga bisa digunakan untuk tempat bertukar pikiran sesama *game* desainer juga perlu adanya mata kuliah yang membahas tentang animasi, khususnya animasi dasar dari gerakan manusia dan hewan.

Berdasarkan seluruh hasil uji coba yang telah berhasil dilakukan, maka saran untuk penelitian ini adalah:

1. Lebih sering mempublikasikan cerita-cerita dongeng rakyat kepada anak-anak dan remaja sehingga tidak mengalami pendewasaan dini dan salah pergaulan.
2. Meningkatkan informasi kepada masyarakat dalam bentuk *game* yang membahas tentang cerita rakyat yang berada di masyarakat perlu diperbanyak di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

Cerviena Susilo. 2010. Pustaka Dongeng Nusantara. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Chell, Jesse . 2008. *The Art of Game Design – a book of lenses* .United States of America: Morgan Khaufann.

Conny R. Semiawan. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia Kompas Gramedia.

Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Drs. Hendra Surya. 2005. Kiat Mengatasi Perilaku Anak2. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Gulo. 2000. Kamus Psikologi. Bandung: CV Pionir Jaya.

J.Von, Neumann O.Morgenstern.1953. *Theory of Games and Economic Behavior*. New York.

Jusuf Soewadji. 2012. Pengantar Metodologi Penelitian. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Kak Agus DS. 2008. Mendongeng Bareng Kak Agus DS, Yuk. Yogyakarta: Kanisius.

Kian, E. 2011. Game Desain Elemen. Game Development, 13.

Mark J.P. Wolf. 2000. *Genre and The Video Game*: University of Texas

Moleong. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pierre Alexandre Garneau. 2001. *Fourteen Forms of Fun*. Canada.

Rita Eka Izzaty. 2005. Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. Jakarta. Depdiknas Drjen Dikti Dirjen Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan perguruan Tinggi

Sibero, I. C. 2010. Menggunakan Game 2D Menggunakan Game Maker. Yogyakarta: MediaKom.

Samuel Hendry M. Sitorus. 2010. Cerdas Dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Kompas Gramedia.

Tim Dunia Anak. *Legenda & Dongeng Nusantara Paling Terkenal Sepanjang Masa*. Tim Dunia Anak: Jakarta.

Tim Guru Indonesia. 2010. *Buku Pintar Pelajaran SMA/MA IPS 6 in 1*. Ciganjur: PlatMultimedia.

2. Web

Adityasukma Apri Fitra. 2013. Apa itu Game dan Definisi Game Menurut Ahli. www.fitraapri.blogspot.com/2013/04/apa-itu-game-dan-definisi-game-menurut.html (diakses pada 15 desember 2014)

Chandra Dwi, Amilio, Roby, Nurhadi. 2012. Makin Lunturnya Budaya Indonesia. pusatkreativitaskita.blogspot.com/2012/03/makin-lunturnya-budaya-indonesia.html (diakses pada tanggal 15 Desember 2014).

Fahmi. 2012. Pengertian, sejarah dan perkembangan Animasi. www.multimerdiasmk8semarang.com/pengertian-animasi/ (diakses pada 16 desember 2014)

Irfan Muhamad, Santoso Bowo. 2012. Ironis Pemuda Indonesia Banyak Lupakan Budaya. www.sorotnews.com/berita/view/ironispemuda-indonesia.718.html#.ujkqd7expa8 (diakses pada 15 desember 2014)

Maulana Setyo Riski. 2012. Ini Dia 10 Efek Positiv Dari Bermain Video Game. www.ceritamu.com/cerita-gaya-hidup/Games/Artikel/Ini-dia-10-Efek-Positiv-dari-Bermain-Videogames! (diakses pada 15 desember 2014)

Niko Ramadhana. 2010. Pendewasaan Dini Anak-anak, Cermin dari Bangsa Yang Maju. http://www.kompasiana.com/niko_ramandhana/pendewasaan-dini-anak-anak-cermin-dari-bangsa-yang-maju-atau-sebaliknya_54ff5951a333111e5050f94b (diakses pada 17 desember 2014)

Net Sains. 2009. *Psikologi Remaja Karakteristik dan Permasalahannya*. <http://netsains.net/2009/04/psikologi-remaja-karakteristik-dan-permasalahannya> (diakses tanggal 13 november 2014).

Tanpa Nama. 2011. *Positive Impact Of Playing Video Games*. www.gladchildhood.blogspot.com/2011/09/positive-impact-of-playing-video-games.html (diakses pada 15 desember 2014)

Tanpa Nama. 2009. Mamfaat Animasi. www.domba-bunting.blogspot.com/2009/12/mamfaat-animasi.html (diakses pada 16 desember 2014)

Unknow Name. 2014. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.
<http://bidanku.com/psikologi-perkembangan-anak-usia-dini> (diakses pada 15 desember 2014)

Yulina Eva Riany. 2014. Ancaman Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak.
<http://nasional.sindonews.com/read/878681/18/ancaman-media-sosial-terhadap-perkembangan-anak-1404197732> (diakses pada 15 desember 2014)

Sumber Gambar:

<https://color.adobe.com/explore/>

[http:// www.store.steampowered.com](http://www.store.steampowered.com)

<http://i.ytimg.com>

[http:// www.slightly-deranged.com](http://www.slightly-deranged.com)

<http://theodor.lauppert.ws>

<http://www.ffmpeg.net>



UNIVERSITAS
Dinamika