

PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN “PUSAKA : KUJANG OF THE FIRE” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL KUJANG UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN

Ahmad Thabathaba’I S

Email: Ahmadsaumeri@gmail.com

Ricky Widyananda Putra, M.Sn

rickywidyanandaputra@budiluhur.co.id

Fakultas Ilmu Komunikasi-Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Games are entertainment media that can be used as educational media. Today's teens have a high sense of interest in games. With this approach, the creator created this work to introduce Indonesian culture which was continually eroded by outside cultures. This game introduces the origins and meaning of traditional kujang weapons. This work is aimed at adolescents aged 13-18 years, so the illustrations and gameplay created are adjusted to attract the attention of the target audience. With the design of the "Pusaka: Kujang Of The Fire" Game Application, the creator hopes that this work will be a solution to introduce Indonesian culture to interesting and entertaining media.

Keywords: Educational Games, Culture, Kujang.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan masuknya budaya asing, tanpa disadari membuat kebudayaan Indonesia mulai berubah. Rendahnya pengetahuan dan rasa cinta pada budaya Indonesia menyebabkan perubahan kebudayaan tidak sesuai nilai-nilai yang terkandung pada budaya tersebut.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang beragam. Di Pulau Jawa, terdapat beragam senjata tradisional, beberapa diantaranya adalah Kujang mewakili Jawa Barat.

Provinsi Jawa Barat secara geografis terletak di antara 5° 50' - 7° 50' Lintang Selatan dan 104° 48' - 108° 48' Bujur Timur, dengan batas-batas wilayahnya sebelah utara, berbatasan dengan Laut Jawa dan DKI Jakarta. Sebelah timur, berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah. sebelah selatan, berbatasan dengan Samudra Indonesia. Sebelah barat, berbatasan dengan Provinsi Banten.

Kujang adalah senjata tradisional orang Sunda di Jawa Barat. Sama seperti senjata tradisional lain, kujang terbuat dari besi, baja, dan bahan pamor. Bentuknya agak pendek dan

melengkung. Panjangnya sekitar 20 sampai 25 cm. Awalnya kujang hanyalah alat untuk bertani. Tetapi kemudian fungsi kujang berkembang. Selain untuk bertani, ada kujang pusaka. Kujang disebut senjata sakti karena dipercaya bisa menghalau musuh, menyembuhkan penyakit, dan menolak bahaya.

Pengenalan budaya melalui media baru lebih mudah diterima oleh generasi saat ini. Dengan aplikasi permainan atau *game* sebagai media baru, pengenalan tentang budaya akan lebih menarik untuk generasi saat ini.

Pengertian *game* (aplikasi permainan) adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara offline maupun online. Aplikasi permainan sering digunakan sebagai hiburan, namun bisa dimanfaatkan dalam beberapa hal lain salah satunya pendidikan.

Rumusan Ide Penciptaan

Banyak yang belum mengetahui tentang senjata tradisional kumpang karena kurangnya rasa kecintaan dan pengetahuan terhadap budaya Indonesia. Sementara itu, banyak dari para remaja menyukai aplikasi permainan pada saat ini, maka pencipta membuat pendekatan dengan membuat karya berupa aplikasi permainan agar dapat diterima mudah oleh remaja.

Manfaat Umum

Karya ini diharapkan dapat menarik perhatian bagi generasi saat ini untuk lebih mengenal senjata tradisional kumpang. Dengan tampilan serta animasi yang menarik, diharapkan dapat membantu mereka semakin merasa ingin mempelajari senjata tradisional kumpang.

Manfaat Praktis

Bagi Pencipta karya yang pencipta ingin buat dapat memberikan pengalaman yang berguna, berharga, dan dapat menjadi bekal pencipta untuk terjun ke dunia industri 4.0 serta mendapat wawasan tentang cara membuat aplikasi permainan. Bagi remaja menambah wawasan tentang senjata tradisional kumpang dan menumbuhkan rasa kecintaan pada kebudayaan Indonesia.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan.¹

Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang

diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan/atau audio visual kepada target sasaran.²

Prinsip-prinsip Dasar Desain

Rakhmat Supriyono mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi empat prinsip, yaitu :

a. Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun *optic*. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

b. Tekanan (*emphasis*), biasa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan ukuran besar, warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar.

c. Irama (*rhythm*), adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dimuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

d. Kesatuan (*unity*), desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

³

Definisi Game

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi

¹ Adi Kusrianto, *Pengantar desain komunikasi visual*. (Andi: Yogyakarta, 2009) Hlm. 10

² Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), Hlm. 64

³ Suptiyono, Rakhmat . *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), Hal. 94

game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja.⁴

Definisi UI & UX

UI atau User Interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi website, mobile, ataupun software. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan UI itu meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunaannya.

Seorang desainer UX akan merancang program aplikasi web atau mobile-nya berdasarkan pengalaman dari pengguna atau user setelah menggunakan aplikasi web atau mobile tersebut. Dengan begitu, program yang dirancangnya menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunaannya⁵

Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari sebuah teks atau tulisan yang berbentuk drawing, lukisan, fotografi, maupun diagram. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Dalam sebuah buku anak, ilustrasi adalah elemen yang sangat penting; ilustrasi adalah bagian dari cerita, yang bukan sekedar hanya 'penghias' pada layout atau tata letak dalam buku.⁶

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Karya ini merupakan sebuah aplikasi permainan berbasis Dekstop dengan format file EXE dan menggunakan asset 2D yang menarik dan membantu pemain agar lebih mudah memahami bentuk assetnya.

Konsep Penciptaan

Pencipta akan membuat Aplikasi Permainan sebagai media pendekatan dan pembelajaran mengenai pengenalan senjata tradisional kumpang. Sejak kecil kita semua pasti menyukai permainan. Baik permainan yang membutuhkan pergerakan fisik secara optimal, maupun permainan yang hanya membutuhkan pikiran kita saja. Game selalu menjadi perhatian banyak orang. Tidak bisa dipungkiri bahwa remaja saat ini sangat lekat dengan perkembangan teknologi.

Karakter Penciptaan

Pencipta mencoba merancang sebuah game yang memiliki konsep edukatif namun tetap menarik untuk dimainkan sehingga mereka mendapat edukasi yang disampaikan oleh game ini dan tidak merasa bosan saat memainkannya.

Karya ini berbentuk Aplikasi Permainan berbasis dekstop, dibuat dengan resolusi ukuran layar laptop/komputer yang paling umum, yaitu 1920 x 1080 pixel dengan orientasi landscape, memiliki format Exe. Didalam perancangan karya ini terdapat ilustrasi gambar 2D, ilustrasi, efek suara, pergerakan karakter, dan alur cerita dari permainan.

Target Audience

Target *audience* yang dipilih oleh pencipta adalah khalayak yang berusia 13-18 tahun yang berpendidikan SMP sampai SMA, gemar bermain *game*, dan berada seluruh Indonesia.

⁴ Mokhammad ridoi. *cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2*. (Malang : Maskha, 2018) hal.1

⁵ <https://idseducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/> (diakses pada 15 Febuari 2020 pada pukul 16.04 WIB)

⁶ https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pada_a_Serial_Buku_Anak_Bermain (diakses pada 16 Febuari 2020 pukul 02.10)

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Dalam proses penciptaan karya ini harus didukung oleh studi literatur sebagai landasan teori untuk diterapkan pada karya yang akan dibuat, agar memperkuat penciptaan karya. Pencipta membutuhkan data-data yang valid melalui buku-buku, artikel, dan internet.

Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Pencipta mewawancarai sesuai segementasi yang telah ditentukan.

Observasi

Pencipta akan melakukan observasi kepada remaja untuk mendapatkan timbal balik dari aplikasi permainan yang akan menjadi penilaian terhadap aplikasi permainan yang penulis buat.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Konsep Kreatif

Konsep karya yang diciptakan oleh pencipta adalah dengan mengangkat pentingnya mengenal budaya Indonesia agar tetap terjaga dan terlestariakan, salah satunya adalah senjata tradisional kujang. Media yang digunakan adalah aplikasi permainan dikarenakan generasi saat ini sangat familiar dengan aplikasi permainan. Dari ide tersebut pencipta memiliki ide untuk membuat *game* "Pusaka : Kujang Of The Fire" sebagai media pengenalan senjata tradisional kujang.

Konsep Teknis

Awal pembuatan karya ini dengan membuat keseluruhan visual yang dibutuhkan menjadi sebuah sketsa, lalu digitalkan melalui software *Adobe Illustrator CC 2017*, untuk animasi dibuat menggunakan *Adobe After Effect CC 2017* diexport menjadi PNG, pencipta juga mencari efek suara dan *background* yang dibutuhkan agar aplikasi permainan semakin menarik. Setelah semua aset terkumpul,

pencipta memulai memprogram sehingga menjadi sebuah aplikasi permainan menggunakan *Construct 3* menjadi format *exe*.

PEMBAHASAN

Alur Cerita

Dalam sebuah game, pasti ada cerita yang disampaikan didalamnya. Agar terdapat usaha yang akan dilakukan pemain untuk mendapatkan tujuan dari game tersebut. Storyline atau alur cerita berbentuk naskah cerita dalam bentuk teks.

1. Awal Cerita

Awal cerita dari aplikasi permainan ini menceritakan sebuah desa yang ditinggali oleh Sakti diserang oleh monster. Banyak anak-anak dari desa tersebut diculik, sehingga sakti sebagai murid padepokan aing maung ingin menjadi pahlawan dengan melawan para monster tersebut. Dengan dibekali pusaka kujang oleh guru besar, sakti memulai perjalanannya dtanpa rasa takut.

2. Tengah Cerita

Setelah cerita awal, pemain akan masuk ke permainan dan mencari para monster hingga bertemu boss para monster. Lalu setelah mengalahkan boss, ternyata boss monster tersebut adalah manusia biasa dipanggil si botak, yang dikendalikan oleh roh jahat. Ia bisa dikendalikan roh jahat dari obat yang diberikan oleh Guru Besar yang awalnya ia mengira obat itu penumbuh rambut. Setelah kebenaran terungkap Sakti kembali ke desa untuk menemui Guru Besar.

3. Akhir Cerita

Akhir dari cerita permainan ini, Sakti melawan Guru Besar yang terpengaruh roh jahat. Dengan pertarungan yang sengit, akhirnya Guru Besar dapat diselamatkan. Setelah Guru Besar selamat, ia berpesan pada sakti bahwa roh jahat sudah kembali. Guru Besar menceritakan masa mudanya saat ia menyegel roh jahat dengan 3 pendekar pusaka lainnya. Akhirnya Sakti harus mengumpulkan 3 pusaka lainnya untuk mengalahkan roh jahat.

Karakter

Dalam penciptaan karya ini terdapat karakter yang dibuat oleh pencipta yaitu :

1. Sakti



Sakti adalah seorang anak berumur 16 tahun yang memiliki sikap yang berani, nekat, dan menjengkelkan. Ia selalu ingin menjadi pahlawan tanpa keraguan meski ia tidak tau apa yang ia hadapi. Ia juga seorang murid pesilat dari padepokan aing maung.

2. Guru



Guru memiliki sifat yang galak, namun ia sangat peduli pada murid-muridnya. Meski sifat pedulinya tertutupi oleh sifat galaknya dan muka yang garang.

3. Guru Besar



Guru Besar memiliki sifat baik, namun ia selalu ingin terlihat muda dan kuat sehingga ia terjerumus oleh bisikan roh jahat.

4. Boss Monster



Boss Monster adalah botak yang berubah karena obat yang diberikan Guru Besar, karena dosis yang berlebih ia berubah bentuk menjadi Boss Monster. Bentuk boss monster terinspirasi dari mitologi Indonesia yang berbentuk setengah manusia setengah kelalawar yang memiliki kesukaan menyulik anak-anak.

Gameplay

Aplikasi permainan yang dibuat pencipta mengharuskan pemain melewati rintangan, melawan musuh dan mencari sebuah gulungan rahasia. Semakin pemain banyak membunuh musuh maka semakin baik nilai yang didapatkan, nilai terbagi menjadi 3 nilai yaitu 1 bintang, 2 bintang dan 3 bintang. Jika pemain terjatuh ke dalam jurang atau terkena rintangan, pemain akan *respawn* di tempat terdekat, darah akan berkurang. Jika pemain terkena serangan musuh, pemain akan mengurangi darah sesuai dengan musuh yang menyerang.

Laporan Penciptaan karya Pra Produksi

Dalam perancangan karya ini, pencipta menemukan beberapa hambatan dalam mencari tema dan cerita yang menarik untuk target audience dan pencipta mempertimbangkan gameplay dari tema dan cerita tersebut. Dengan tema dan cerita berkesinambungan dengan

gameplay akan menghasilkan game yang menarik bagi target Audience.

Produksi

Di tahap produksi pencipta mengalami banyak kendala terutama di tahap pemograman, karena pencipta tak memiliki dasar pemograman. Maka pencipta harus belajar hingga aplikasi permainan ini selesai.

Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, masuklah ke tahap pasca yang dimana pencipta harus mereview kembali dan merevisi hasil yang menjadi format exe. Pencipta juga melaksanakan observasi pada permainan dengan responden yang sesuai dengan segmentasi.

SIMPULAN

Penciptaan karya tugas akhir ini menemukan banyak hambatan baik dari segi sketsa, menentukan jenis ilustrasi, dan pada tahap pemograman. Diharapkan karya ini dapat menjadi media pendukung dalam mengenal senjata tradisional kujang untuk remaja usia 13-18 tahun.

Karya ini memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung kepada target khalayak yaitu:

1. Dampak Langsung

Dampak langsung pada karya ini ialah target *audience* mendapatkan media pendukung dalam mengenal senjata tradisional kujang dengan media baru.

2. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung karya ini adalah menjadi media alternatif yang dapat dilakukan oleh pihak museum atau penggiat kebudayaan lain untuk dijadikan media baru dalam mengenalkan senjata tradisional kujang.

Rekomendasi dan Saran

Pencipta merekomendasikan dan memberikan saran calon pencipta karya selanjutnya, yaitu :

1. Pada saat memikirkan konsep aplikasi permainan, sebaiknya sudah dipikirkan

gameplay atau sistem permainan yang akan dibuat. Hal ini guna memudahkan pada saat proses pembuatan proyek aplikasi permainan.

2. Kenali target audience yang dituju dengan baik sehingga pencipta karya dapat membuat ilustrasi sesuai dengan umur target.

3. Konsultasi dengan orang-orang yang lebih paham dan mengerti tentang masalah yang diangkat dan konsep karya yang akan dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Agustin ,Ririn. 2017. Artikel : KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME. Bandung : Universitas Pasundan

Gora, winastwan. 2005.Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning. Jakarta :PT Elex Media.

Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta : Andi.

Rakhmat Suptiyono. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit Andi

Ridoi, Mokhammad. 2018. cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2. Malang : Maskha.

Rifai, Wafda Adita. 2015. Skripsi : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI LINGKUNGAN BERBASIS ANDROID. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sajiman, Anyoto. 2010. Elemen-elemen seni dan desain. Jakarta :Gramedia.

Sulayakin. 2019. Skripsi: Game Edukasi Interaksi Sosial Berbasis Multiplayer Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Autis. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Teguh Wibowo, Ibnu. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar

Referensi Sumber Lain :

Amalin, Nisrina. "Kajian Hubungan Ilustrasi, Teks, dan Sistem Grafis pada Serial Buku Anak-Anak Bermain". https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pada_Serial_Buku_Anak_Bermain. diakses pada 16 Febuari 2020 pukul 02.10 WIB.

Arumsari Rachmadi, Alanna. 2019. "Pesan Nadiem Makarim pada Ditjen Kebudayaan: Perbanyak Program yang Menyentuh Milenial". <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01326813/pesan-nadiem-makarim-pada-ditjen-kebudayaan-perbanyak-program-yang-menyentuh-milenial>. diakses pada 10 Febuari 2020.

Internasional Design Shcool. 2017. "Apa Itu UI dan UX?". <https://idseducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/>. diakses pada 15 Febuari 2020.

Silvianita, Helva. 2019. "Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!". <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. diakses pada 10 Febuari 2020.

Universitas Dian Nuswantoro. "Unsur-unsur Budaya". https://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/usur-unsur_budaya.pdf. diakses pada tanggal 13 Febuari 2020.