

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN *GAME* ACTION-PLATFORMER  
“ARCAPADA:RESURRECTION”  
DENGAN TEKNIK VISUAL PIXEL ART  
BERBASIS FOLKLOR JAWA**



Disusun oleh :

**Noor Prasetyo Utomo  
1800252033**

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**PENCIPTAAN *GAME ACTION-PLATFORMER*  
“ARCAPADA:RESURRECTION”  
DENGAN TEKNIK VISUAL PIXEL ART  
BERBASIS FOLKLOR JAWA**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh :

**Noor Prasetyo Utomo**  
**1800252033**

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENCIPTAAN GAME ACTION-PLATFORMER “ARCAPADA:RESURRECTION” DENGAN TEKNIK VISUAL PIXEL ART BERBASIS FOLKLOR JAWA

Disusun oleh :

**Noor Prasetyo Utomo**

NIM 1800252033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 7 Januari 2022

Pembimbing I / Ketua Penguji



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,M.T.**

NIDN 0016108001


Pembimbing II / Anggota Penguji



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**

NIDN 00233017613

Penguji Ahli / Anggota Penguji



**Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.**

NIDN 0018058708

Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,M.T.**

NIP 19801016 200501 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



**Dr. Irwandi, M.Sn.**

NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**

NIP 19740414 200012 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Noor Prasetyo Utomo  
No. Induk : 1800252033  
Mahasiswa  
Judul Proposal : **PENCIPTAAN GAME ACTION-PLATFORMER  
"ARCAPADA:RESURRECTION" DENGAN  
TEKNIK VISUAL PIXEL ART BERBASIS  
FOLKLOR JAWA**  
Tugas Akhir

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 07 Januari 2022

Yang menyatakan



**Noor Prasetyo Utomo**  
NIM 1800252033



**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Noor Prasetyo Utomo  
No. Induk Mahasiswa : 1800252033  
Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN GAME ACTION-PLATFORMER  
“ARCAPADA:RESURRECTION”  
DENGAN TEKNIK VISUAL PIXEL ART  
BERBASIS FOLKLOR JAWA**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini,

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 07 Januari 2022

Yang menyatakan



**Noor Prasetyo Utomo**

NIM 1800252033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta rida-Nya sehingga saya mampu secara penuh dapat melalui kegiatan perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan membuat Karya Tugas Akhir penciptaan *game* “Arcapada:Resurrection” ini. Karya ini merupakan kulminasi dari karya-karya yang telah diciptakan selama perkuliahan dan kumulasi dari semua ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan.

Karya Seni *Game* 2D “Arcapada:Resurrection” ini merupakan ide untuk memasukkan tema kebudayaan Jawa dalam *game* retro yang populer di Indonesia pada tahun 2000 hingga 2005. Karakter beserta setting yang dibawakan di *game* tersebut adalah karakter budaya pop yang digemari masyarakat Jepang dan Amerika pada masa itu. Disitulah timbulah ide bagaimana jika karakter dari budaya Jawa khususnya karakter pewayangan Jawa dibawakan dengan konsep tersebut?

Tentunya juga Karya Seni Tugas Akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dalam menyelesaikan kegiatan perkuliahan;
2. Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi serta Dosen Pembimbing I;
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II;
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Penguji;
9. Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom. selaku Dosen Wali;
10. Seluruh teman-teman mahasiswa Prodi D-3 Animasi dari berbagai angkatan;
11. Unit Kegiatan Mahasiswa ORICON;
12. Dan teman-teman yang telah membantu karya ini terwujud.

Semoga hasil akhir karya *game* 2D “Arcapada;Resurrection” dapat memberikan inspirasi serta manfaat baik kepada semua orang yang menikmatinya.

Bantul, 07 Januari 2022

**Noor Prasetyo Utomo**

## INTISARI

Karya Tugas Akhir: *Game 2D “Arcapada:Resurrection”* adalah *game* digital dua dimensi yang dibuat pada tahun 2021 menggunakan *game engine* Construct 2 dengan genre *action-platformer hybrid*. *Game* ini berusaha memadukan *game* retro jepang dengan *style pixel art* bergenre *side-scrolling action-platformer* dengan karakter dan folklor Jawa klasik. Konflik utama cerita *game* ini terinspirasi dari Kitab Ramayana tentang penculikan Sinta oleh Rahwana, namun dengan penokohan serta plot menggunakan Kitab Baratayudha versi Jawa. Kitab Baratayudha yang akan diambil untuk kisah ini menggunakan Kitab Baratayudha versi Jawa yang memasukan tokoh Punakawan di dalamnya. Tentu folklor Jawa yang tidak secara langsung berhubungan dengan kitab ini juga akan dimunculkan sebagai pelengkap dan *cameo*. Objektif *game* ini sangat simpel, melewati rintangan level dan mengalahkan boss level di akhir level.

Kata Kunci : *Game 2D*, budaya Jawa, *pixel art*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Masalah regenerasi budaya merupakan masalah yang telah dari dulu mengancam budaya khususnya Indonesia. Kurangnya minat pemuda terhadap kebudayaan lokal selalu menjadi masalah di regenerasi budaya Indonesia. Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang, Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing (Lenny Hidayat, “Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri”, dari <https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.peduli.budaya.sendiri>, pada tanggal 18 Desember 2020 pukul 05.18).

Banyak yang menyimpulkan bahwa kecenderungan ini selalu menjadi salah dari pemuda Indonesia yang tidak tertarik terhadap budaya lokal tanpa kita bertanya mengapa pemuda Indonesia lebih tertarik ke budaya asing. Maka terciptalah ide untuk membawa budaya seni wayang Jawa dan mengekspresikannya melalui media populer yaitu *game*.

Budaya lokal selalu dianggap oleh generasi muda sebagai budaya yang statis dan terlalu rigid, berlawanan dengan naluri seorang pemuda, yaitu ekspresi dan eksplorasi. Sedangkan budaya asing menawarkan nilai nilai yang dicari para pemuda tersebut. Sehingga kita harus berpikir, bisakah budaya lokal menjadi sarana ekspresi yang bebas? Berkurangnya minat generasi muda dalam hal mempelajari budaya juga karena belum adanya media belajar yang menarik (Ekaprana Wijaya, 2012).

*Game* menjadi salah satu produk budaya asing yang sangat digandrungi oleh generasi muda. *Game* memiliki kekuatan mainstream media yang mampu menjadi media ekspresi dan rekreasi generasi muda. Hal ini sangat memungkinkan bahwa *game* mampu menjadi *cultural force* yang efektif



untuk mengenalkan dan mengekspresikan kebudayaan Indonesia, khususnya budaya Jawa.

Dalam *game* ini, aspek pengenalan budaya tidak langsung disuguhkan ke pemain dalam bentuk tutor/edukasi namun dalam sisi imersif. “Istilah imersif lebih ditekankan pada sisi hiburan yang memiliki nilai edukasi di alam bawah sadar...”(Gunanto, Samuel Gandang 2016). Sehingga, walaupun bukan sebagai tujuan utama dari *game* ini, *game* ini berusaha mengenalkan budaya lewat sisi imersif. Unsur budaya akan di terapkan sebagai latar yang akan dialami oleh *player* atau *world narrative*. “*World narrative* dapat menciptakan imersi baik melalui keterlibatan *player* baik melalui spasial atau narasi.”(Tanskanen, Selja 2018:16)

Di pasar *game* sendiri sudah ada *game-game* yang mengadaptasi budaya mistik Nusantara, seperti; DreadOut, Pamali, dll. *Game* tersebut kebanyakan mengangkat budaya mistik Nusantara yang diwujudkan dalam *game* bergenre horor. Namun setelah diamati, belum banyak *game* yang berusaha mengangkat epik dan folklor budaya Jawa ke genre action-platformer. Sehingga timbulah keinginan untuk membuat *game* action-platformer yang mengangkat epik dan folklor budaya Jawa.

Untuk menimbulkan estetika khas retro, *game* ini diekspresikan menggunakan teknik penggambaran *pixel art*. Daniel Silber (2015:20) berpendapat bahwa *pixel art* menghadirkan nostalgia, kontemporer dan relevan di saat yang sama, serta *memorable* dan ikonik. Hal ini menimbulkan metafora yang cocok digunakan sebagai teknik penggambaran di *game* yang berusaha menghubungkan masa lalu dan sekarang.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dirumuskanlah masalah, yaitu:

Bagaimana membuat *game* action-platformer yaitu “Arcapada:Resurrection” menjadi media ekspresi budaya folklor Jawa khususnya Kitab Mahabarata versi Jawa ?

## C. TUJUAN

Tujuan penulisan proposal ini adalah :

1. Membuat *game action-platformer* berjudul “Arcapada:Resurrection” .
2. Membawa karakter klasik Jawa ke nuansa pop-modern dalam *game*.

## D. TARGET AUDIEN

Berdasarkan tema dan *gameplay* yang *game* “Arcapada:Resurrection” bawakan target audiens utama yang cocok adalah laki-laki umur 10 s.d. 22 tahun. Dan bahasa pengantar yang dibawakan menggunakan bahasa Inggris sehingga baik audiens lokal maupun asing mampu memainkan game ini.

## E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR

Indikator capaian akhir yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

### 1. Praproduksi

- a. Riset konsep dan referensi
- b. Mendata konsep *game*
- c. Merancang konsep visual *game*

- d. Merancang konsep musik dan audio

## 2. Produksi

- a. Pembuatan *dummy* oleh programmer
- b. Pembuatan aset visual *game*
- c. Penciptaan musik oleh sound *artist*
- d. Memasukkan aset ke dalam *dummy game*
- e. Memasukkan musik dan audio ke dalam *game*
- f. Pencarian dan perbaikan bug
- g. *Game* tester
- h. Perbaikan bug
- i. Beta tester
- j. Export *game*

## 3. Pascaproduksi

- a. *Launcing game*
- b. Publikasi pada pasar

