

**PEMBUATAN *GAME* “JAWA TENGGELAM SORE ITU” MELALUI
PENDEKATAN CERITA MITOLOGI JAWA DENGAN TEKNIK
*VISUAL PIXEL ART.***

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



Disusun oleh:

Ari Jallu Maula Ahmad

1800234033

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir
yang berjudul:
**PEMBUATAN GAME “JAWA TENGGELAM SORE ITU” MELALUI PENDEKATAN
CERITA MITOLOGI JAWA DENGAN TEKNIK VISUAL PIXEL ART.**


Disusun oleh:

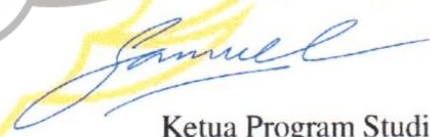
**Ari Jallu Maula
Ahmad**
NIM 1800234033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...15 JUN 2022


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001
Pembimbing I / Ketua penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, M. Sn.
NIDN 0023078811
Pembimbing II / Anggota Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs
NIDN 0515018501
Penguji Ahli / Anggota Penguji



Ketua Program Studi
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 198010162005011001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP. 19731127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 199740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS
KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ari Jallu Maula Ahmad
No. Induk Mahasiswa : 1800234033
Judul Proposal Tugas Akhir : **PEMBUATAN GAME “JAWA
TENGCELAM SORE ITU” MELALUI
PENDEKATAN CERITA MITOLOGI
JAWA DENGAN TEKNIK VISUAL
PIXEL ART.**

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, 29 Juni 2022

Yang menyatakan



Ari Jallu Maula Ahmad
NIM 1800234033

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ari Jallu Maula Ahmad
No. Induk Mahasiswa : 1800234033
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:

PEMBUATAN GAME “JAWA TENGGELAM SORE ITU” MELALUI PENDEKATAN CERITA MITOLOGI JAWA DENGAN TEKNIK VISUAL *PIXEL ART.*

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 yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Juni 2022
Yang menyatakan



Ari Jallu Maula Ahmad
NIM 1800234033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dengan penciptaan *game* 2D yang berjudul “Jawa Tenggelam Sore Itu” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan, karya ini merupakan hasil akhir dari setiap studi yang sudah ditempuh.

“Jawa Tenggelam Sore Itu” merupakan *game* yang berjenis aksi petualangan *platformer*. *Game* ini akan mengambil tema kisah mitologi rekaan yang bercerita mengenai Batara Kala yang ingin merendam Pulau Jawa untuk mengekstrak kekuatan dari perut pulaunya. Batara Kamajaya yang diutus oleh Batara Guru untuk memperingatkan manusia justru pergi ke Setra Gandamayit.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang memberikan do’a restu, kasih sayang dan dukungan materil, serta semua pihak yang memberikan inspirasi pada karya ini;
2. 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 dosen pembimbing I dan Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Nuria Indah Kurnia Dewi , M.Sn. selaku dosen pembimbing II;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku dosen wali;
9. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs selaku dosen penguji ahli.
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
11. Segenap mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018;
12. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;

Semoga hasil akhir karya *game* 2D “Jawa Tenggelam Sore Itu” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir serta diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, 29 Juni 2022

Ari Jallu Maula Ahmad

ABSTRAK

“Jawa Tenggelam Sore Itu” merupakan *game* yang berjenis aksi petualangan *platformer*. *Game* ini akan mengambil tema kisah mitologi rekaan yang bercerita mengenai Batara Kala yang ingin merendam Pulau Jawa untuk mengekstrak kekuatan dari perut pulaunya. Batara Kamajaya yang diutus oleh Batara Guru untuk memperingatkan manusia justru pergi ke Setra Gandamayit. Namun pada akhirnya justru diperdaya oleh Batara Kala untuk membunuh Buto Celeng di Alas Roban yang melakukan pemberontakan pada rencana Batara Kala.

Garis besar *gamenya* adalah pemain akan menjadi Batara Kamajaya yang tujuannya mengalahkan musuhnya berupa siluman. *Game* akan berjenis *Action Platformer*, di mana pemain akan menjalankan karakter untuk mengalahkan musuh dan menghindari rintangan.

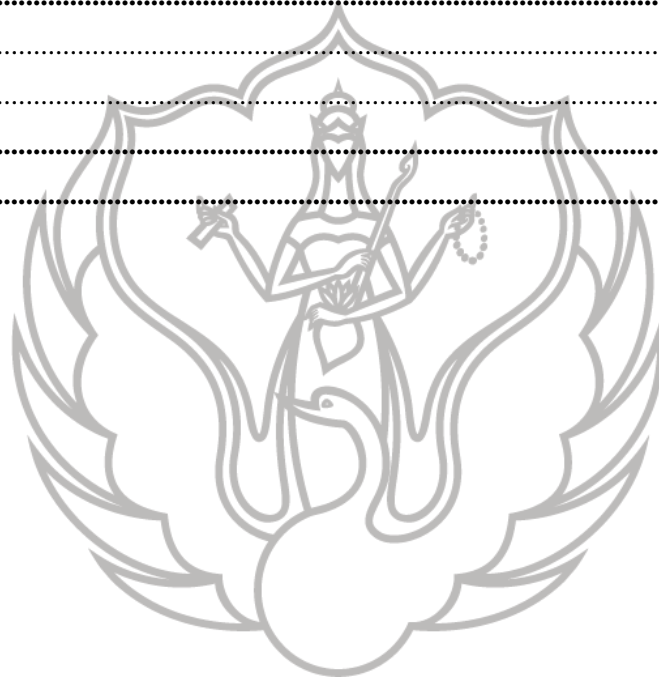
Game ini ditujukan untuk pemain *Personal Computer*. Pembuatannya menggunakan teknik digital, dimana *asset*-nya akan menggunakan teknik *Pixel Art* dan menggunakan *Engine Construct 2*. *Game* ini dibuat dengan harapan pemain akan lebih mengenal budaya Jawa, mistisme, dan legenda cerita rakyatnya. muatan budaya dalam *game* ini dikemas dalam gaya visual pop modern yang ringan sehingga diharapkan mudah diterima oleh target audiens dan khalayak umum.

Kata Kunci: Platformer, *Game 2D*, Construct 2, mitologi, *pixel art*.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Audiens.....	3
1. Audien Primer	3
2. Audien Sekunder.....	4
E. Indikator Capaian Akhir.....	4
1. Praproduksi	4
2. Produksi	4
3. Paska produksi	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Ide Cerita.....	6
2. Dampak Perubahan Iklim.....	7
3. Penggunaan Alegori Cerita Wayang.....	7
B. Tinjauan Karya.....	8
BAB III PERANCANGAN	10
A. Cerita.....	10
1. Ide Dasar dan Premis	10
2. Sinopsis	11
3. <i>Game Story</i>	11
4. <i>Gameplay</i>	13
B. Desain Visual	14
1. Desain Karakter	14
2. Desain Lingkungan	19
3. <i>Game Layout</i>	21
4. Desain Level	22
5. Kontrol	24
6. Audio dan Sound Efek	25
7. Jadwal Pembuatan.....	26

BAB IV	27
PERWUJUDAN	27
A. Pra-Produksi.....	27
B. Produksi	28
C. Paska Produksi	46
BAB V	48
PEMBAHASAN	48
A. Pembahasan Game	48
B. Gameplay	49
C. Jenis Musuh	50
D. Anggaran.....	51
BAB VI.....	52
PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
Lampiran	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak jaman dahulu, masyarakat Jawa sering menggunakan cerita rakyat untuk menggambarkan kondisi sosial budaya yang terjadi saat itu. Misal cerita rakyat mengenai Naga Baru Klinting yang menyebabkan terjadinya Danau Rawa Pening. Cerita yang diduga ada kaitannya dengan banjir yang sering terjadi di sekitaran Rawa Pening (Seftyono, 2014). Ada juga cerita Sangkuriang membendung Sungai Citarum yang kemudian dikaitkan dengan asal muasal wilayah Bandung yang letaknya di cekungan bekas aliran sungai (Gusrianda, 2020). Dengan berbagai inspirasi di atas, penulis ingin membuat penciptaan karya dengan pendekatan yang serupa yaitu menggunakan karakter mitologi Jawa untuk menggambarkan kondisi lingkungan yang terjadi di Pulau Jawa saat ini.

Penulis juga terinspirasi dengan sebuah penelitian yang menggunakan pendekatan budaya Indonesia di dalam sebuah *game*. Penelitian tersebut berjudul “Penerapan unsur Budaya Indonesia Pada Aplikasi *Game* Tetris Nusantara Berbasis Android” yang mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia melalui *game* Tetris (Agung, 2014). Berangkat dari hal tersebut, Penulis bermaksud merancang penciptaan *game* serupa, dengan merekam kejadian di lingkungan sekitar ke dalam media *game* menggunakan pendekatan mitologi.

Game memiliki satu hal yang tidak dimiliki oleh media populer lainnya seperti film atau buku, yaitu interaksi. Berbeda dengan media lain, *game* memiliki fitur interaksi yang memungkinkan pemain untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan yang ada pada *game*. Pemain juga ditantang untuk memecahkan masalah yang ada pada *game* untuk melanjutkan ke babak berikutnya. Tentu saja *Game* membuat pemain juga berperan aktif dalam setiap kejadian. Sehingga pemain secara langsung mampu merasakan apa yang dialami oleh karakter dalam *game*. Sebuah media yang penulis rasa sangat tepat digunakan untuk media penyampaian ide penulis ini.

Batara Kala dalam cerita ini adalah penggambaran dari 100 perusahaan besar dunia yang bertanggung jawab pada produksi 71% emisi gas rumah kaca yang berakibat pada pemanasan global (Riley, 2017). Dikutip dari situs *CNN* Indonesia dalam berita berjudul “Jakarta, Aceh hingga Surabaya Terancam Tenggelam 2050”, akibat dari pemanasan global ini adalah mencairnya es di kutub dan menyebabkan naiknya permukaan air laut. Hal ini menjadi ancaman bagi beberapa wilayah pesisir Pulau Jawa yang terancam akan tenggelam dalam waktu dekat.

Batara Guru dan Batara Kamajaya adalah bentuk penggambaran dari Undang-Undang dan pelaksana Undang-Undang, yaitu Pemerintah. Pihak yang seharusnya bisa meregulasi dan melindungi masyarakat dari bencana yang ditimbulkan oleh perusahaan tersebut (Kartodihardjo, 2020). Namun pada akhirnya justru cenderung abai dan malah diperdaya oleh kekuatan besar dan kepentingan lainnya (Alaidrus, 2020). Sikap abai dicerminkan pada tindakan Batara Guru yang justru memerintahkan Batara Kamajaya untuk hanya memperingatkan manusia akan datangnya bencana besar, alih-alih mencegah tindakan Batara Kala dan menyelamatkan Pulau Jawa.

Dalam kaitannya dengan penggunaan unsur budaya Jawa, bahwa sering kali terdapat filosofi yang terkandung dalam tiap busana maupun asesoris yang digunakan. Namun sayangnya, kebanyakan pengembang *game* hanya melihat dari internet tentang bentuknya kemudian melakukan perancangan ulang tanpa memikirkan filosofinya (Jasson, 2020). Sangat disayangkan karena budaya Jawa kaya akan makna filosofis namun dalam pengadaptasiannya justru menghilangkan makna tersebut. Muncul dari keprihatinan tersebut, penulis memiliki gagasan untuk membuat *game* yang tak hanya menampilkan budaya Jawa sebagai tema, namun juga menggunakannya untuk menyampaikan pesan dan tak menghilangkan filosofi budaya di dalamnya.

Pixel art adalah karya digital berbasis raster yang dibuat pada tingkat piksel demi piksel. Biasanya sangat kecil, bentuk seninya mirip dengan mosaik atau jahitan silang karena berfokus pada potongan-potongan kecil yang ditempatkan secara individual untuk membuat karya seni yang lebih besar (Winkler, 2016). *Pixel art* pada awalnya muncul karena keterbatasan teknologi dalam mengintrepetasikan sebuah objek gambar yang ada pada era awal komputer

muncul. Pada era sekarang *pixel art* justru menjadi bentuk media seni alternatif. Tidak kalah menarik dengan media lain dan sering dikaitkan dengan era keemasan video *game* pada era grafis 8 bit dan 16 bit, yang muncul sepanjang pertengahan 1980-an sampai pertengahan 1990-an. Penggunaan *pixel art* bertujuan untuk menambah keunikan tersendiri pada *game* ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Pengadaptasian karakter mitologi Jawa untuk *game* “Jawa Tenggelam Sore Itu”
2. Penggunaan video *game* yang masih jarang digunakan sebagai media pengenalan budaya.
3. Penggunaan teknik gambar *pixel art* yang masih dipandang sebagai suatu hal yang ketinggalan jaman.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah:

1. Membuat *game* aksi petualang dengan karakteristik mitologi Jawa
2. Membuat *game* yang bertujuan untuk mengenalkan mitologi budaya Jawa.
3. Membuat *game* yang menggunakan teknik gambar *pixel art*.

D. Target Audiens

1. Audien Primer

- 1) Usia : Remaja (18-24 tahun)
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 3) Status Sosial : Pelajar dan Pekerja
- 4) Negara : Indonesia
- 5) Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

2. Audien Sekunder

- 1) Usia : Dewasa Muda (25-31 tahun) Anak-anak (13-15 tahun)
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Status Sosial : Pelajar dan Pekerja
- 4) Negara : Indonesia
- 5) Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

1. Praproduksi

Tahapan Kerja:

- a. Merumuskan ide
- b. Riset konsep dan referensi
- c. Mendata konsep *game*
- d. Merancang konsep visual *game*
- e. Merancang konsep musik dan audio

Indikator: Diperolehnya rancangan awal konsep *game* berupa konsep cerita, konsep visual, serta konsep musik dan audio

2. Produksi

- a. Produksi aset visual *game*
- b. Pembuatan *dummy* oleh *programmer*
- 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*

Indikator: Diperolehnya hasil jadi dari produk *game* sesuai dengan perancangan pada proses pra-produksi.

3. Paska produksi

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

Indikator: Produk diluncurkan dan mampu menjangkau target audiens yang telah ditentukan sebanyak mungkin.

