

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

GAME 2D
“THE LEGEND OF RAMBUN PAMENAN”
MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2



Rizky Nanda

1800247033

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

2023

GAME 2D
“THE LEGEND OF RAMBUN PAMENAN”
MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

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



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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

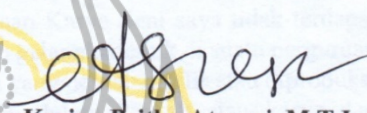
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


GAME 2D "THE LEGEND OF RAMBUN PAMENAN" MENGUNAKAN CONSTRUCT 2

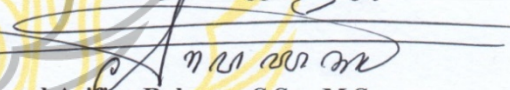
Disusun oleh:
Rizky Nanda
NIM 1800247033

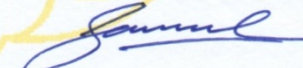
Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...

03 JAN 2023


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613
Pembimbing I / Ketua penguji


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


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0001028405
Penguji Ahli / Anggota Penguji

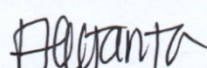

Ketua Program Studi
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 198010162005011001

Mengetahui,



Dr. Arwandi, M.Sn.
NIP. 197711272003121002

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIDN 197403132000121001

HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Rizky Nanda
No. Induk : 1800247033
Mahasiswa
Judul Proposal : **GAME 2D “THE LEGEND OF
RAMBUN PAMENAN”
Tugas Akhir MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

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,
Yang menyatakan



Rizky Nanda
NIM 1800247033

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

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

Nama : Rizky Nanda
No Induk Mahasiswa : 1800247033
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:

**GAME 2D "THE LEGEND OF RAMBUN PAMENAN
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

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,
Yang menyatakan



Rizky Nanda
NIM 1800247033

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan game 2D yang berjudul "The Legend of Rambun Pamenan" menggunakan construct 2 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. Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D3 Animasi dan dosen wali;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen Pembimbing;
6. Kathryn Widiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku dosen Pembimbing;
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
8. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan do`a restu, kasih sayang dan dukungan tiada henti;
9. Segenap mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta Angkatan 2018
10. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan karya ini;
11. Semua pihak yang tak dapat disebutkan namanya satu-persatu yang telah membantu dalam pembuatan karya ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga hasil akhir dari karya game 2D "The Legend of Rambun Pamenan" dapat memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir serta diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang akan membangun di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Yogyakarta, 13 – 01 – 2023



Rizky Nanda

ABSTRACT

The Legend of Rambun Pamenan is an action-adventure platformer game. This game takes the theme of a folk tale originating from West Sumatra entitled Rambun Pamenan. The story of Rambun Pamenan tells about the journey of a young man named Rambun Pamenan to save his mother who has long been kidnapped by the notorious Raja Aniaya of Negeri Terusan Cermin. Players will act as Rambun Pamenan who will defeat his enemies and overcome obstacles to save his mother. This game is intended for Personal Computer players. The production uses 2D digital techniques and uses Construct 2 as Game Engine. This game was made with the aim of preserving and retelling a folklore from West Sumatra entitled Rambun Pamenan using game, hoping that players will get to know more about folklore in Indonesia.

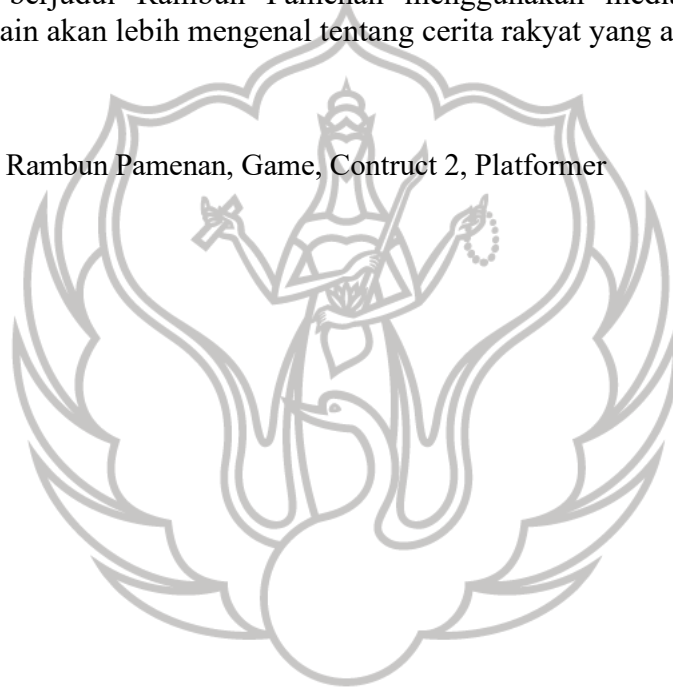
Keywords : Rambun Pamenan, Game, Construct 2, Platformer



INTI SARI

The Legend of Rambun Pamenan merupakan game yang berjenis aksi petualangan platformer. Game ini mengambil tema tentang cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Barat yang berjudul Rambun Pamenan. Kisah Rambun Pamenan menceritakan tentang perjalanan seorang pemuda yang bernama Rambun Pamenan untuk menyelamatkan sang Ibu yang telah lama di culik oleh Raja Aniaya yang terkenal kejam di Negeri Terusan Cermin. Pemain akan berperan sebagai Rambun Pamenan yang akan mengalahkan musuhnya dan melewati rintangan demi menyelamatkan sang Ibu. Pembuatan Game ini ditujukan untuk pemain Personal Computer. Pembuatannya menggunakan teknik digital 2D dan menggunakan Game Engine Construct 2. Game ini dibuat dengan tujuan untuk melestarikan dan menceritakan ulang cerita rakyat dari Sumatera Barat yang berjudul Rambun Pamenan menggunakan media Game dengan harapan pemain akan lebih mengenal tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Rambun Pamenan, Game, Construct 2, Platformer



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT.....	vi
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audiens	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	3
3. Paskaproduksi	3
BAB II EKSPLORASI.....	4
A. Landasan Teori	4
1. Ide dan Struktur Cerita.....	5
2. Construct 2	5
B. Tinjauan Karya	5
BAB III Perancangan	9
A. Cerita	9
1. Ide dan Struktur Cerita.....	9
2. Sinopsis.....	10
3. Game Story	10
4. Gameplay	11
B. Desain Visual.....	12
1. Desain Kataktter.....	12
a. Rambun Pamenan.....	12
b. Raja Aniaya.....	14

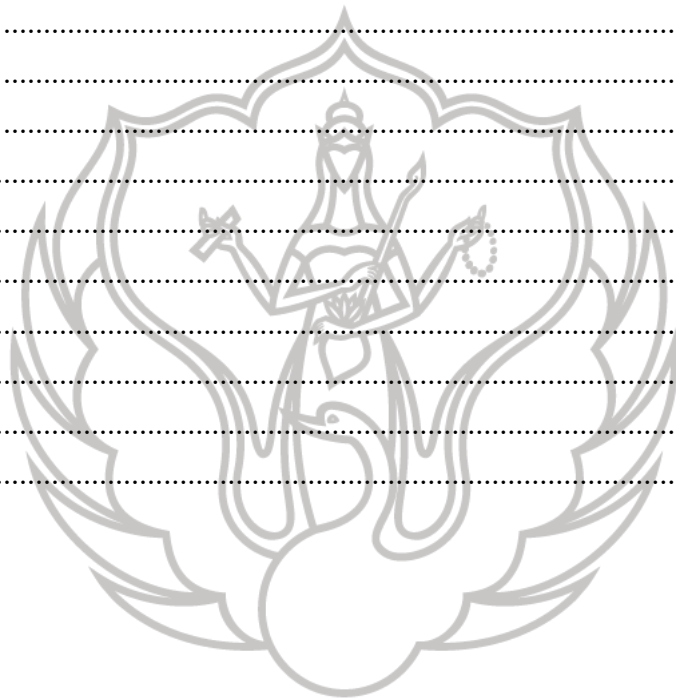
c. Palimo Tadung dan Hulubalang.....	16
d. Ular Naga.....	18
e. Uhang Pandak.....	19
2. Desain Lingkungan.....	20
a. Hutan Belantara.....	20
b. Negeri Terusan Cermin.....	22
c. Istana Raja Aniaya.....	24
3. Game Level.....	25
a. Hutan Belantara.....	25
b. Negeri Terusan Cermin.....	26
c. Istana Raja Aniaya.....	27
BAB IV PERWUJUDAN.....	28
A. Praproduksi.....	28
1. Konsep Cerita.....	28
2. Konsep Gameplay.....	29
B. Produksi.....	29
1. Aset Karakter.....	31
2. Aset Environment.....	39
3. Game Layout.....	43
4. User Interface.....	51
C. Paskaproduksi.....	51
1. Beta Testing.....	51
2. Export.....	51
BAB V PEMBAHASAN.....	52
A. Pembahasan Game.....	52
B. Gameplay.....	53
C. Jenis Musuh.....	53
BAB VI PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55
Daftar Pustaka.....	56
Laman Pustaka.....	57
Lampiran.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	6
Gambar 2.2	6
Gambar 2.3	7
Gambar 2.4	7
Gambar 2.5	8
Gambar 3.1	12
Gambar 3.2	12
Gambar 3.3	13
Gambar 3.4	13
Gambar 3.5	14
Gambar 3.6	14
Gambar 3.7	15
Gambar 3.8	15
Gambar 3.9	16
Gambar 3.10	16
Gambar 3.11	17
Gambar 3.12	17
Gambar 3.13	18
Gambar 3.14	18
Gambar 3.15	19
Gambar 3.16	19
Gambar 3.17	20
Gambar 3.18	20
Gambar 3.19	21
Gambar 3.20	21
Gambar 3.21	21
Gambar 3.22	22
Gambar 3.23	22
Gambar 3.24	23
Gambar 3.25	23
Gambar 3.26	23
Gambar 3.27	24
Gambar 3.28	24

Gambar 3.29.....	25
Gambar 3.30.....	25
Gambar 3.31.....	26
Gambar 3.32.....	27
Gambar 4.1.....	30
Gambar 4.2.....	30
Gambar 4.3.....	31
Gambar 4.4.....	32
Gambar 4.5.....	32
Gambar 4.6.....	33
Gambar 4.7.....	33
Gambar 4.8.....	34
Gambar 4.9.....	34
Gambar 4.10.....	35
Gambar 4.11.....	35
Gambar 4.12.....	36
Gambar 4.13.....	36
Gambar 4.14.....	37
Gambar 4.15.....	37
Gambar 4.16.....	38
Gambar 4.17.....	39
Gambar 4.18.....	40
Gambar 4.19.....	40
Gambar 4.20.....	40
Gambar 4.21.....	41
Gambar 4.22.....	41
Gambar 4.23.....	41
Gambar 4.24.....	42
Gambar 4.25.....	42
Gambar 4.26.....	42
Gambar 4.27.....	43
Gambar 4.28.....	43
Gambar 4.29.....	44
Gambar 4.30.....	44

Gambar 4.31	45
Gambar 4.32	45
Gambar 4.33	46
Gambar 4.34	46
Gambar 4.35	47
Gambar 4.36	47
Gambar 4.37	48
Gambar 4.38	48
Gambar 4.39	49
Gambar 4.40	49
Gambar 4.41	50
Gambar 4.42	50
Gambar 4.43	51
Gambar 6.1	57
Gambar 6.2	58
Gambar 6.3	58
Gambar 6.4	59
Gambar 6.5	59
Gambar 6.6	60
Gambar 6.7	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sastra rakyat (folk literature) adalah salah satu bagian dari folklor. Folklor adalah salah satu cabang antropologi yang meneliti kebudayaan tradisional, yang pada umumnya disampaikan secara lisan dan hidup di kalangan rakyat secara turun-temurun. Di samping sastra rakyat, yang termasuk bidang folklor adalah nyanyian rakyat, musik rakyat, drama rakyat, tarian rakyat, permainan rakyat, dan kepercayaan rakyat.

Cerita rakyat Minangkabau merupakan salah satu warisan lisan yang berkembang di Minangkabau. Cerita-cerita yang berkembang dalam masyarakat Minangkabau diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita ini biasanya dilakukan untuk memberikan nilai-nilai moral kepada yang mendengarkan, terutama anak-anak. Cerita rakyat pada umumnya berkembang dalam masyarakat tradisional, lalu dilakukan proses pewarisan melalui cerita dari mulut ke mulut. Dalam masyarakat Minangkabau pewarisannya selain dilakukan dengan cerita juga dalam bentuk gurauan atau dendang, bisa juga dalam bentuk nyanyian. Cerita-cerita ini pada umumnya menyangkut tentang legenda, mitos, dan asal-usul suatu wilayah di Minangkabau. Cerita rakyat Minangkabau hampir semuanya diceritakan dengan menggunakan pepatah petiti atau kiasan yang sangat erat dengan kehidupan dengan Rakyat Minangkabau. Penggunaan pepatah petiti ini biasanya dilakukan untuk melestarikan penggunaan bahasa Sastra Minangkabau dalam masyarakat Minangkabau dan sebagai pengajaran nilai luhur dalam setiap ungkapan peribahasa Minang (Djamaris, 2001).

Pembuatan Game ini juga terinspirasi dengan sebuah penelitian yang menggunakan cerita rakyat Indonesia di dalam sebuah game. Penelitian tersebut berjudul “Pemanfaatan Media Game I Gerantang untuk Melestarikan Cerita Rakyat Bali” yang menggunakan media game sebagai salah satu cara alternatif

untuk melestarikan cerita rakyat Bali.

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. Game dapat membuat pemain berperan aktif dalam setiap kejadian sehingga pemain secara langsung dapat merasakan apa yang dialami oleh karakter dalam game.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Pengadaptasian karakter cerita rakyat dari Sumatera Barat untuk game “The Legend of Rambun Pamenan”
2. Penggunaan video *game* yang masih jarang digunakan sebagai media pengenalan budaya

C. Tujuan

Tujuan pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat game aksi petualangan dengan karakteristik budaya Minangkabau
2. Membuat *game* yang bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Rambun Pamenan

D. Target Audiens

1. Usia : Primer - Anak-anak (12 – 15 tahun)
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Status Sosial : Pelajar
4. Negara : Indonesia
5. Bahasa : Bahasa Indonesia

Seiring berjalannya waktu, cerita rakyat mulai kurang diminati oleh generasi muda atau anak – anak. Meskipun dengan perkembangan teknologi yang memudahkan mereka untuk mengakses cerita rakyat tersebut, anak – anak lebih menyukai bermain game karena menyenangkan. Dengan menggunakan media game, diharapkan anak – anak akan lebih mengenal cerita rakyat yang ada di Indonesia.

E. Indikator Capaian Akhir

1. Praproduksi

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

2. Produksi

- a. Pembuatan *dummy* oleh *programmer*
- b. Produksi 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. Perbaiki bug

3. Paskaproduksi

- a. Beta Tester
- b. Export game