

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya merupakan objek budaya identitas Indonesia yang bersifat sangat langka dan eksklusif persebaran informasinya. Hanya terdapat di Desa Gelaran II, Gunungkidul, Yogyakarta, masyarakat Indonesia yang mengetahui mengenai eksistensi Wayang tersebut hanyalah orang yang memiliki akses atau berada di sekitar di mana wayang tersebut dibudidayakan.

Merancang *roster* karakter *2D fighting game* adaptasi Remeng Mangunjaya dilakukan dengan menciptakan media *concept art* yang dipresentasikan melalui *concept art book* yang terdiri dari konsep desain perancangan karakter di dalam Wayang Beber. Perancangan ini menggunakan metode perancangan analisis data *SWOT* di dalam pengambilan data primer dan sekunder secara kualitatif. Sebagai pendekatan untuk merancang Roster Character *2D fighting game*, karakter yang diadaptasikan didasari dengan teori *Sansenkumi-ken* di dalam *fighting game* untuk menghasilkan *archetype* karakter di *game*. Dengan penerapan tahap karakter desain dari buku *Animation From Concept To Production* milik Hannes Rall, dan 12 Prinsip Animasi oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas di dalam penerapan animasi.

Mengadaptasi karakter-karakter utama di dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya dilakukan karena adanya potensi untuk dapat diolah menjadi karakter *fighting game* yang dapat secara interaktif dapat dipertemukan oleh khalayak atau target audiens. Dan dengan karakter-karakter yang bertarung di dalam cerita lakon Remeng Mangunjaya ini memiliki deskripsi dari dalang yang bersifat unik dan memiliki karakteristik tertentu. Perancangan ini berupaya untuk mengolah karakter Wayang Beber diantaranya adalah: Remeng Mangunjaya, Patih Gajahgurito, dan Resi Puyangaking ke dalam tiga *archetype* karakter *fighting game* utama yang membentuk cara bermain dan juga mencerminkan naratif karakter melalui pengalaman bermain (*gameplay*) di antaranya adalah *Shotos*, *grappler*, dan *Zoner*. Perancangan ini mengintegrasikan *archetype* karakter *fighting game* tersebut ke dalam tiga karakter utama wayang agar dapat menjadi dasaran utama yang mengikuti

konsep *Shinsenkumi* atau Segi-tiga Batu-Gunting-Kertas yang menjadi sistem *gameplay design* di dalam *Fighting Game*.

Di dalam proses mengaplikasikan desain *2D fighting game character* adaptasi Remeng Mangunjaya yang dipresentasikan melalui *sprite sheet animation*, perancangan ini menciptakan *2D character sprites* yang menjadi representasi desain karakter sekaligus juga dapat menjadi aset visual *game*. *Sprites* merupakan kumpulan *frames* gambar karakter yang melakukan sebuah aksi dari respon *input* pemain yang digambarkan secara konsekuensial. *Sprites* karakter Remeng Mangunjaya digambar dengan mengaplikasikan teori 12 Prinsip Dasar Animasi sebagai acuan utama untuk menggambarkan aksi karakter yang koheren, berkesan dinamis, dan terlihat memiliki *impact* yang responsif apabila dipersepsi oleh audiens atau pemain. Hal ini juga didasari oleh pembagian jenis *frames* di dalam *fighting game* – yang juga berhubungan dengan prinsip dasar animasi yang diantaranya adalah *Startup frames (Anticipation)*, *Active Frames (Impact)*, dan *Recovery Frames (Follow Through and Secondary Actions)*.

Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya sebagai sumber referensi visual objek desain bersifat tidak konsisten di dalam penggambaran karakter wayangnya di setiap gulungan. Dan bahkan dalang di dalam pagelarannya dapat berbeda penunjukkan karakter yang diceritakan dengan gambar wayang di gulungan yang dibentang. Hal ini mengakibatkan acuan untuk mengadaptasi menjadi sulit dikarenakan *original material*-nya tersendiri tidak memiliki bentuk visual yang tetap dan konkrit. Pendekatan merancang visualisasi *roster* dari karakter Remeng Mangunjaya dengan kendala tersebut dilakukan dengan memanfaatkan sumber referensi visual Wayang Beber Remeng Mangunjaya sebagai bagian dari tahapan buku merancang konsep karakter desain milik Hannes Rall yaitu *mood board* yang akan diolah lagi secara reinterpetatif, yang lalu kemudian ditemukan bentuk desain karakter yang bersifat tetap di dalam *sketching stage* dan difinalisasikan dengan melanjutkan desain ke dalam tahapan *model sheet*, dan diterapkan gambarannya dengan menciptakan *key illustrations* dan *splash art*. Pengetahuan mengenai rambu-rambu desain atau konvensi budaya seperti

prop keris yang tidak boleh diselipkan di bagian depan selendang atau pakaian bawah juga menjadi bahan pertimbangan bagaimana konsep desain karakter dirancang.

Untuk menghidupkan karakter yang didesain sebagai karakter *2D fighting game* Wayang Beber Remeng Mangunjaya, diperlukan *move list* atau rangkaian gerakan-gerakan yang dilakukan oleh karakter *roster* sebagai sebuah serangan yang merupakan respon dari *input* pemain. Tantangan di dalam merancang penerapan animasi *sprite* karakter Wayang Beber Remeng Mangunjaya adalah penggambaran gerakan atau serangan yang sesuai dengan watak karakter, dan dipresentasikan dengan animasi yang memiliki *impact* atau dapat dipersepsi secara visual memiliki efek yang impresif. Pendekatan yang dilakukan di dalam mengatasi tantangan tersebut dengan mengimplementasikan prinsip dasar animasi diantaranya: penggambaran *pose-to-pose* – agar dapat dengan efisien menggambarkan animasi dengan gerakan yang jelas dengan membedakan pose awal, pose *impact*, dan pose akhir dari gerakan, *appeal* sebagai pendekatan penggambaran karakter yang dianimasikan memiliki daya tarik visual, *solid drawing* sebagai landasan penggambaran yang konsisten sepanjang *frame* animasi *sprite*. Dan juga sifat-sifat karakter dengan *archetype* yang serupa menjadi referensi dan dasaran utama di dalam pembentukan *move list* atau rangkaian serangan karakter. Hal yang dipertimbangkan di dalam merancang gerakan sesuai *archetype* adalah jarak jangkauan serangan, dan perbedaan jenis serangan yang di antaranya adalah *normals*, *overhead*, dan *throws* atau *grabs* yang sesuai dengan konsep teori *Sansenkumi-ken* atau Batu-Gunting-Kertas *fighting game*.

Roster Character 2D Fighting Game ini merupakan adaptasi sebagai reinterpretasi penggambaran karakter dan latar dari Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya ke dalam bentuk media lain. Reinterpretasi tersebut dilakukan dengan memanfaatkan potensi karakter-karakter utama di dalam lakon wayang tersebut untuk dapat disesuaikan dengan *archetype* karakter di dalam *fighting game*. Perancangan *Roster* karakter ini direalisasikan melalui media utama berupa *artbook concept art* yang memperlihatkan konsep dan

materi visual perancangan, serta *video gameplay teaser trailer* untuk *Fighting Game* yang berfungsi sebagai *proof of concept* dan visual mockup representasi bagaimana karakter *roster* yang dirancang diterapkan. Dengan melalui karya dari Tugas Akhir perancangan diharapkan dapat berkontribusi sebagai pengetahuan dan kesadaran bagi masyarakat Indonesia terutama khalayak anak muda mengenai eksistensi Wayang Beber, dan juga mengenai cerita Panji lakon Ki Remeng Mangunjaya dari Gunungkidul, Yogyakarta dengan melalui media *video game* yang dekat dengan Generasi Z Indonesia. Perancangan ini juga diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi dan acuan mengenai perancangan tugas akhir dengan fokus utama konsep desain karakter di dalam *fighting game* sebagai sebuah adaptasi objek budaya Wayang Beber dengan cerita Panji dari Jawa Tengah untuk akademisi Desain Komunikasi Visual.

B. Saran

Mengadaptasi melalui objek material yang bersifat sangat terbatas informasinya merupakan suatu tantangan yang sulit. Selain menguasai pengetahuan mengenai materi atau objek material desain yang diadaptasikan, sebagai desainer dan juga *concept artist* juga harus memiliki keputusan yang bijak mengenai apa yang dapat diperbaharui dan apa yang harus dipertahankan dari material asli yang diadaptasikan. Berdasarkan dari pengalaman menciptakan karya untuk Tugas Akhir perancangan ini, hal yang paling sulit untuk dilakukan semasa di dalam proses pengembangan konsep visual terhadap objek budaya Indonesia seperti Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya adalah sejauh apa dan bagaimana penyeimbangan di antara penerjemahan yang bersifat setia atau *faithful adaptation* yang bersifat 1:1 dengan materi asli, dan kebebasan kreatif – *creative freedom* yang merupakan reinterpretasi dari visual desainer atau *concept artist* yang juga bersifat respon terhadap objek budaya yang digunakan sebagai material asli yang diadaptasikan. Saran perancang sebagai upaya bentuk mitigasi dan juga membantu kepercayaan diri untuk memiliki keputusan di dalam proses tersebut adalah dengan memahami *rambu-rambu* budaya dan juga konvensi budaya dan persepsi masyarakat atau khalayak audiens yang menjadi target

media.

Selain dari merancang konsep desain karakter *fighting game*, di dalam Tugas Akhir perancangan ini terdapat juga pengaplikasian berupa *mockup gameplay* dengan penggambaran animasi bagaimana karakter yang dirancang dibentuk menjadi karakter yang dapat *dimainkan* secara interaktif melalui media *fighting game*. disarankan selain menguasai teori 12 Prinsip Dasar Animasi yang menjadi acuan utama di dalam penciptaan karya animasi, hal yang bersifat teknis seperti *workflow* serta *pipeline* pengerjaan yang sudah diujicoba secara matang, penguasaan *software* animasi seperti *Aseprite*, *Adobe Animate*, *Macromedia Flash*, *ToonBoom Animator* merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai. Berbeda dengan *video game* dengan *genre* lain yang serupa seperti *action beat-em up*, ataupun *sidescrolling Metrovania-like* yang sama menggunakan *sprite* di dalam *gamenya*, *Sprites* yang digunakan di dalam *fighting game* memerlukan jumlah yang jauh lebih banyak secara kuantitas dan perlu pertimbangan seperti *balancing* yang lebih matang dibanding dengan gerakan *attack* di *genre* lain yang dapat diwakilkan dengan satu *input* atau tombol. Semua tombol yang digunakan di dalam *fighting game* merupakan sebuah aksi yang dilakukan untuk karakter yang dikendalikan. Oleh karena itu, tidak disarankan untuk mengerjakan animasi yang diarahkan untuk penciptaan *sprites* untuk *fighting game character* secara individu dan lebih dianjurkan untuk dilakukan dengan minimal tiga orang dengan peran dan bagian kerja yang berbeda untuk dapat menciptakan karya animasi dengan efisien dan tidak memberatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku & Jurnal

- Carsten, Bruce. "Carsten's Corner". *Power Conversion and Intelligent Motion*, November 1989 diakses melalui en.wikipedia.org/wiki/Proof_of_concept#cite_note-8 diakses 29 Agustus 2024
- Farquhar, L. K. (2019). *Fighting games and social play. Understanding Esport: An Introduction to the Global Phenomenon*. Google Books: Rowman & Littlefield.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=k_6rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA117&dq=fighting+game&ots=ZzT8BgcdE4&sig=8-ezjZgddN9RnyAhdZhRjhhPSto
- Hutcheon, L. (2006). A theory of adaptation. In Routledge eBooks.
<https://doi.org/10.4324/9780203957721>
- Johnston, Ollie & Thomas, Frank. 1981. *The illusion of life: Disney animation.*, Disney Editions New York
- Johnstonne, Bob. 2003. *Never Mind the Laptops: Kids, Computers, and the Transformation of Learning*. Bloomington, Indiana: iUniverse.
- Kennedy, S. R. 2013. *How to Become a Video Game Artist*. New York: Penguin Random House.
- Maharsi, Indiria. (2014). *Wayang Beber*. Yogyakarta. Penerbit BP ISI Yogyakarta.
- Mertosedono, Amir. 1994. *Sejarah Asal Usul, Jenis dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize Semarang.
- Miksic, John N. 2002. *Indonesian Heritage: Sejarah Awal*. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Teori dan Aplikasi Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rall, H (2017). *Animation: From concepts and production.*, books.google.com, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=XNRBDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT20&dq=%22hannes+rall%22+animation+from+concepts+and+production&ots=sAcLQrYvOO&sig=JErasiKF3k4HMjkVbSrSrCCbpU>
- Wolf, Mark. 2001. *Genre and the Video Game*. Texas: University of Texas Press.
- Zeegen, Lawrence. (2009). *What Is Illustration?*, Switzerland: RotoVision.

Web

- 5 Reasons The 2020s Are The New Golden age of *Fighting games*. *GameRant*. Maret 2024.
(<https://gamerant.com/reasons-why-2020s-golden-age-fighting-games/>) diakses pada 19 Agustus 2024.
- AlanBecketTutorials. 12 Principles of Animation (Official Full Series).(<https://www.YouTube.com/watch?v=uDqJIdI4bF4>) diakses 8 Januari 2025.
- Databoks. Katadata. 2022. *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-in-donesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dhalsim. *Street Fighter* Wiki. Diakses pada
<https://streetfighter.fandom.com/wiki/Dhalsim#SF6>
- Dinas Kebudayaan. 2022. *Sejarah Wayang Beber di Bumi Nusantara*.
<https://budaya.jogjapro.go.id/berita/detail/1140-sejarah-wayang-beber-di-bumi-nusantara>
- Hague, James. 2018. “Why Do Dedicated *Game* Consoles Exist?”. *Programming in the 21st Century*. Url:
<https://web.archive.org/web/20180423173142/http://prog21.dadgum.com/181.html> diakses 29 Agustus 2024.
- Ketonen, M (2016). Designing a 2D *fighting game*., theseus.fi,
(https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/118514/Thesis_Miikka_Ketonen_KAT13PT.pdf)
- Roster. Dictionary.com diakses pada <https://www.dictionary.com/browse/roster>. 5 Oktober 2024.
- Xavier, C. K. 2020. *Character Readability in Team Fortress 2 and Overwatch*. Medium.
(<https://medium.com/@xavierck/character-readability-in-team-fortress-2-and-overwatch-68c41d454465>)