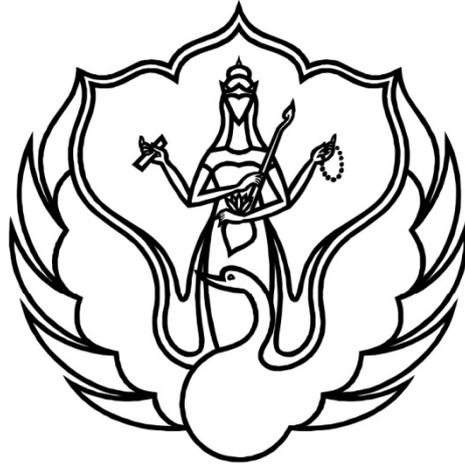


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN GAME “NIRA: TIGA KUNCI”
DENGAN TEKNIK PIXEL ART DIGITAL 2D**



Yuliyanto Prasetyawan
NIM 1700211033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Tanto Harthoko, M.Sn.

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

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN *GAME* “NIRA: TIGA KUNCI”
DENGAN TEKNIK PIXEL ART DIGITAL 2D**

Disusun oleh:

Yuliyanto Prasetyawan
NIM 1700211033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), pada tanggal

Pembimbing I


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Mengetahui,
Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRAK

“Nira: Tiga Kunci” merupakan *game* digital 2d dengan genre action-platformer karena genre ini masih banyak peminatnya, *Game* ini memiliki karakter yang akan mengeksplorasi seluruh ruang bawah tanah untuk mencari prasasti yang merupakan sebuah kunci gerbang untuk keluar dari ruang bawah tanah tersebut. Pemain akan mengalahkan monster, menghindari obstacle, dan mendapatkan kunci dan prasasti untuk memenangkan setiap levelnya.

Pembuatan *game* ini akan menggunakan *game engine* buatan *Scirra Ltd.* yaitu *Construct 2*, dan akan dibangun atau diekspor untuk platform personal komputer. *Graphics game* ini dibuat menggunakan dengan teknik pixel art sehingga menghasilkan visual yang klasik.

Selain itu *game* ini akan menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia untuk memudahkan pemain memahami alur ceritanya. Harapannya *game* ini dapat menghasilkan *game* yang menghibur, menyenangkan, dan menantang.

Kata kunci: platformer, pixel art, *game engine*



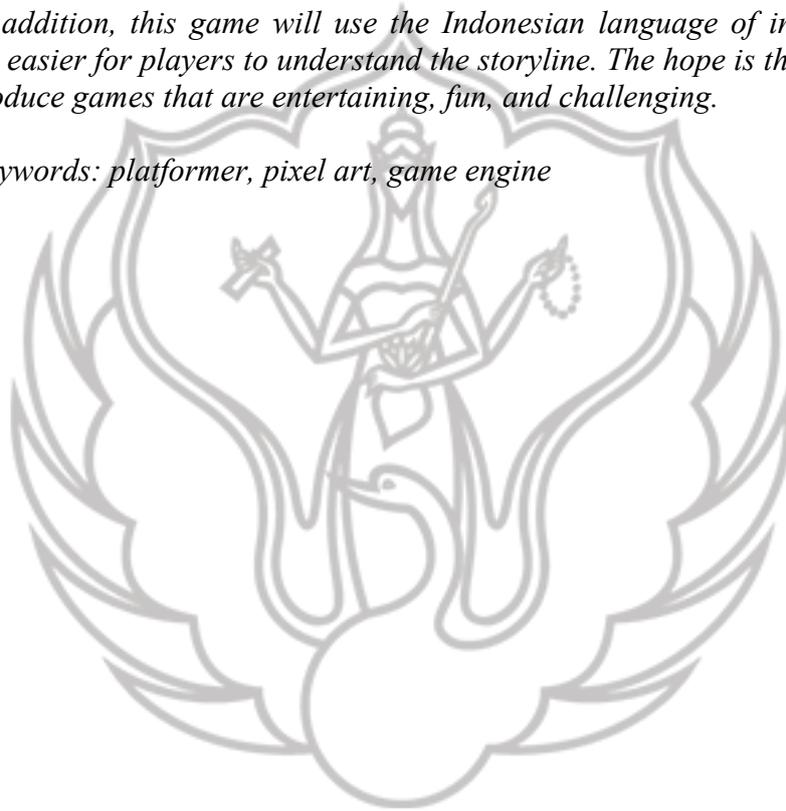
ABSTRACT

"Nira: Tiga Kunci" is a 2d digital game with the action-platformer genre because this genre still has a lot of fans. This game has a character who will explore the whole cave in search of an inscription which is a key to the gate to get out of the cave. Players will defeat monsters, avoid obstacles, and get keys and inscriptions to win each level.

The game development will use a game engine made by Scirra Ltd. namely Construct 2, and will be built or exported for personal computer platforms. The graphics of this game are made using pixel art techniques to produce classic visuals.

In addition, this game will use the Indonesian language of instruction to make it easier for players to understand the storyline. The hope is that this game can produce games that are entertaining, fun, and challenging.

Keywords: platformer, pixel art, game engine



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat dalam satu dekade terakhir. Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri *game* di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa. Perkembangan *game* juga didukung dengan adanya perangkat yang dengan mudah dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat, yakni *smartphone* sebagai celah masuknya industri *game*. Di sisi lain *game* sangat berperan dalam kehidupan masyarakat sebagai media hiburan, salah satunya *game* dengan *genre action*. Menurut bahasgame.id, *Genre action* memang menjadi primadona dikalangan para *gamer* (“9 Genre Paling Diminati Oleh *Gamer* Sepanjang Masa”, 2020). Hal itu memotivasi saya untuk membuat *game* dengan *genre action*, dan dipadu dengan *sub genre platformer* sehingga harapannya tercipta *game action-platformer* yang menantang dan menyenangkan. Namun heranya akhir-akhir ini *game action-platformer* kebanyakan mengambil lokasi di permukaan bukan di ruang bawah tanah seperti digua; misal yang dipermukaan itu seperti di hutan, di kota atau di padang pasir

Game memiliki beberapa unsur, menurut Teresa Dillon unsur *game* meliputi *game rule*, *game world*, *graphics*, *sound*, *text*, animasi, tema, plot, karakter, *objects/item*, dan *user interface* (*Adventure Games for Learning and Storytelling*)(2004, 2). Di dalam unsur-unsur tersebut *graphics* atau visual adalah unsur yang memiliki perkembangan yang cukup pesat. Dahulu kala *graphics game* pernah hanya memiliki *graphics 8-bit*, masih banyak menggunakan *pixel art*, akan tetapi karena *graphics* berkembang begitu pesat kini sudah lebih dari 256-bit sehingga *graphics game* berkembang menjadi semakin bagus, halus, dan kesannya tidak pecah-pecah hal itu membuat *game* dengan visual *pixel art* semakin tergeser dan tergantikan padahal *game* dengan visual *pixel art* memiliki peluang yang bagus di pasaran karena tampilanya yang klasik dan unik.

Cerita menjadi salah satu unsur dalam suatu karya termasuk karya dalam bentuk permainan atau *game*. Cerita didalam *game* akan menuntun plot atau alur permainan sehingga memungkinkan suatu *game* dapat berjalan sesuai apa yang

ada dalam cerita dari awal sampai akhir, sehingga game dapat diselesaikan.

2. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana proses produksi game 2D dengan teknik pixel art?
- b. Bagaimana menyampaikan cerita dalam bentuk permainan?

1. Tujuan

Tujuan penulisan proposal ini adalah:

- a. Membuat *game* 2D dengan teknik *pixel art*.
- b. Membuat *game* dengan cerita di dalamnya

2. Sasaran

Sasaran atau target audient yang akan memainkan *game* 2D "Nira:Tiga Kunci" ini adalah:

- a. Usia : 13+ tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Negara : Indonesia

3. Indikator Pencapaian

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi sebuah *game* 2D yang utuh, yaitu ketika sudah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu *game* 2D yang memenuhi unsur-unsur permainan yaitu *game rule*, *game world*, *graphics*, *sound*, *text*, animasi, tema, plot, karakter, *objects/item*, dan *user interface* dengan tahapan sebagai berikut:

a. Praproduksi

Untuk memulai pembuatan sebuah *game*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam praproduksi. *Brainstroming* ide adalah hal yang mendasar dalam pembuatan *game*. Diperlukan riset konsep serta referensi yang sesuai dengan rancangan *game* yang akan dibuat nanti. Mendata setiap konsep-konsep *game* yang telah didapatkan agar lebih mempermudah ketika diproduksi. Setelah semuanya terkumpul maka tinggal merancang bagaimana konsep visual, mekanisme, dan musik dapat menyatu hingga terciptalah

sebuah struktur *game* yang sesuai dengan ide awal yang telah ditentukan.

b. Produksi

Langkah berikutnya setelah melakukan praproduksi, lanjut ke tahap produksi. Produksi aset visual *game* sesuai dengan konsep visual yang sudah dirancang sebelumnya. Mekanisme *game* akan dibuat dulu *dummy* agar mempermudah pembuatan *game*-nya. Penciptaan musik juga perlu untuk memperdalam isi *game*. Setelah semuanya telah terlaksanakan, maka lanjut tahap memasukkan semua aset berupa visual, musik, dan audio ke dalam *game*. Pencarian dan perbaikan *bug* sangat perlu dilakukan agar tau dimana letak kekurangan dan kesalahan dalam jalannya *game* tersebut. *Game* juga harus diuji coba dari awal hingga akhir permainan yang akan dilakukan oleh *game tester*. Perbaikan *bug* akan dilakukan jika *game tester* menemukan kesalahan dan kukarangan *game* yang telah dirasakannya. Setelah semua serangkaian tahap telah terlaksanakan semua, selanjutnya melakukan tahap *beta tester* agar orang lain dapat merasakan permainan dan diharapkan mereka bisa memberikan *feedback* agar *game* ini dapat dikembangkan lebih lanjut. *Export game* jika dirasa *game* tersebut sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan di praproduksi sebelumnya.

c. Pasca Produksi

Terakhir yaitu paskaproduksi dimana dilakukan setelah produksi terlaksanakan semua. *Launching game* tersebut kedalam instalasi *game2D format* dan diproses *burning* ke dalam *DVD-R* dan dimasukkan ke dalam wadah *DVD-R* bersampul.

B. EKSPOLRASI

1. Landasan Teori

“*Pixel Art*” adalah karya seni digital yang diciptakan oleh lewat perangkat lunak dimana gambar dibuat dalam tingkatan pixel (elemen terkecil dalam sebuah gambar yang ditampilkan dalam layar komputer). Grafis komputer dan *video game* pada masa itu mayoritas masih *8-bit* dan *16-bit*, serta sistem terbatas lainnya

seperti kalkulator grafik, adalah *pixel art*. Grafik digital ini digunakan di komputer, *video*, dan permainan ponsel.

Pada awal kemunculan *video game* para *game developer* menggunakan gaya *pixel art* karena terbatasnya teknologi yang dapat menghasilkan kualitas gambar yang maksimal pada saat itu. Para *game developer* merancang tampilan visual sesederhana mungkin sehingga *game* yang mereka ciptakan dapat dimainkan secara mudah dan tetap menarik bagi konsumen mereka. Dengan terbatasnya teknologi dan dengan jumlah *game* yang belum terlalu banyak seperti saat ini mengakibatkan para *gamer* pada saat itu memiliki keterikatan yang kuat dengan *game* dan gaya visual *pixel art* yang saat itu diusung oleh *game-game* tersebut. Keterikatan dengan gaya visual ini dimanfaatkan oleh para *game developer* modern untuk menarik minat para *gamer* untuk bermain *game* karya mereka. Mereka merancang *game* dengan konsep yang sederhana dan didukung dengan gaya visual *pixel art* agar para *gamer* yang dahulu sering memainkan *game-game* klasik dengan gaya visual *pixel art* seperti “Super Mario” merasakan pengalaman “*recall memory*” pada saat para *gamer* memainkan *game pixel art* ciptaan para *game developer* modern. Efek nostalgia yang diciptakan oleh *game-game* modern dengan gaya visual *pixel art* ini menjadi pengalaman yang ditawarkan oleh *game developer* modern kepada para *gamer* usia dewasa yang ingin mengingat masa ketika mereka memainkan *game-game* klasik, atau juga untuk *gamer* usia dewasa yang ingin mengetahui sensasi memainkan *game-game* klasik .

Munculnya *game* bergaya visual “*Pixel Art*” menciptakan pasar yang sebelumnya tidak tersentuh oleh para *game developer* yang kebanyakan berfokus pada perkembangan teknologi. Hal ini membuktikan bahwa sebuah *game* menjadi menarik untuk para konsumennya bukan hanya selalu karena teknologi visual termutakhir (3D, Augmented Reality, Virtual Reality) namun gaya visual sederhana yang mengingatkan konsumen pada masa lalu mereka juga menjadi karakteristik *game* yang semakin digemari masyarakat.

2. Tujuan Karya

Tinjauan Karya *Nira: Tiga Kunci* mengambil contoh dari beberapa *game* 2D digital. Beberapa *gameplay*, *lay-out* dan *style* gambar atau *graphics* pada *game*

tersebut dijadikan sebagai referensi *game* 2D *Nira: Tiga Kunci*.

Berikut ini adalah gambar referensi untuk *game* dari segi konsep *gameplay*, *visual* dan *lay-out* ada pun karya yang menjadi acuan adalah:

a. Apple knight

Secara mekanika, *Nira: Tiga Kunci* terinspirasi dari konsep *game play* *Apple Knight* (*limitless.online*), yang dikembangkan oleh *Limitless, LLC*. Dalam *game Apple Knight*, pemain ditugaskan untuk menjelajahi seluruh area untuk mendapatkan *item quest* yang akan membuka suatu area tersembunyi. Akan ditambahkan beberapa unsur yang membedakan *Nira: Tiga Kunci* dengan *Apple Knight* seperti cerita dan musuh yang lebih bervariasi.



Gambar 1. Referensi layout dan *gameplay* “Apple Knight” (*limitless.online*)

b. Style Pixel Art

Ada berbagai macam style pixel art berikut ini adalah beberapa style pixel art yang diterapkan pada karakter, yang dibuat oleh *James.T (@jtangc)* seorang *pixel artist*.



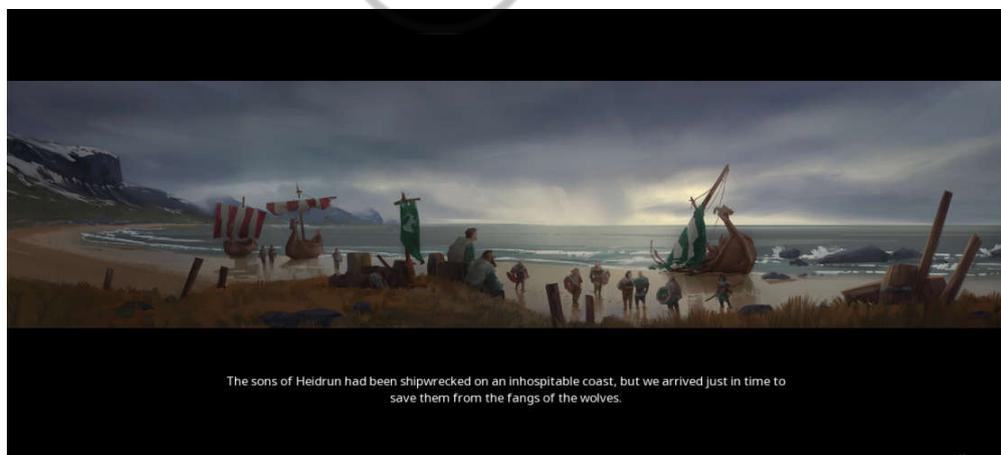
Gambar 2. Referensi pixel art untuk karakter, dari “James.T” (@jtangc)

c. Northgard

Dalam *game* Northgard yang dibuat oleh *Shiro Games* (northgard.net) memiliki unsur cerita atau plot, berikut ini cara *game* northgard menyampaikan cerita tersebut, melalui percakapan dan porlog.



Gambar 3. Referensi percakapan dari *game* Northgard (northgard.net)



Gambar 4. prolog cerita dari *game* Northgard (northgard.net)

C. PERANCANGAN

1. Sinopsis

Nira dan ibunya telah lama tinggal di dalam ruang bawah tanah mereka belum pernah keluar dari ruang bawah tanah itu. Ruang bawah tanah itu hanya memiliki satu jalan keluar, yaitu gerbang utama, sebuah gerbang yang besar yang ada dekat dengan tempat mereka tinggal. Gerbang utama itu segel dari luar sehingga tidak dapat dibuka dari dalam ruang bawah tanah. Saat itu Ibu Nira hanya menunggu suaminya yang ada di dunia luar untuk membuka gerbang dari luar. Namun suatu ketika ibu Nira meninggal, di saat-saat terakhirnya ia menyuruh Nira untuk keluar dari tempat itu agar ia tidak hidup sendirian, kemudian Nira bertemu dengan Mahluk Misterius yang memberitahu Nira cara membuka Gerbang Keluar yaitu dengan Prasasti Kunci yang dijaga Monster Batu. Namun cara itu berbahaya karena harus melawan banyak monster dan juga penjaga tiga prasasti yang dibutuhkan. Dalam level 1 ruang bawah tanah pertama yang dihuni monster, Nira harus mengalahkan “Monster Batu Lv1” untuk mendapatkan prasasti pertama. Level 2 Nira harus mencari kunci untuk membuka sebuah pintu dan mencari “Monster Batu Lv2” dan mengalahkannya untuk mendapatkan prasasti kedua. Level 3 Nira harus mencari kunci dan tuas untuk mengoperasikan lift agar Nira dapat menemui “Monster Batu Lv3” dan mengalahkannya untuk mendapatkan prasasti ketiga. Setelah prasasti ketiga dipasang ke gerbang utama keluar, maka Nira akhirnya dapat keluar dari ruang bawah tanah tersebut.

2. Deskripsi Game

Game yang akan dibuat berjudul Nira: Tiga Kunci, dalam *game* Nira adalah karakter utama yang akan diperankan oleh player, sedangkan “Tiga Kunci” merupakan tiga prasasti yang menjadi kunci utama untuk membuka gerbang utama untuk keluar dari ruang bawah tanah tersebut.

Berikut ini adalah tabel deskripsi *game* yang akan dibuat:

Deskripsi <i>Game</i>	
Judul	Nira: Tiga Kunci
Genre	Action-Platformer 2D
Tema	Petualangan
Resolusi <i>Game</i>	640 x 320
Platform	Personal Komputer (PC) Windows
Bahasa	Indonesua

3. Gameplay

Pemain akan berperan sebagai Nira, yang akan mencari tiga prasasti yang hilang agar dapat membuka gerbang utama ke dunia atas (permukaan tanah). Di perjalanan untuk mencari potongan prasasti yang hilang tersebut pemain harus mencari musuh utama atau boss yang ada di *level* tersebut dan mengalahkannya. Setelah mendapatkan potongan tersebut pemain harus kembali ke gerbang utama dan mengembalikannya sehingga *level* berikutnya akan terbuka, ketika semua prasasti dipasang ke gerbang utama maka gerbang utama akan terbuka dan akhirnya permainan berakhir.

4. Desain Karakter

a. Nira

Nira merupakan karakter utama di dalam *game* ini, ia adalah seekor tikus yang ingin pergi ke dunia atas karena dia sudah tidak memiliki keluarga di tempat tersebut. ia akan menjelajahi seluruh area dan bertarung untuk mendapatkan prasasti yang dapat membuka gerbang utama ke dunia atas.



Gambar 5. Rancangan kasar "Nira"

b. Ibu Nira

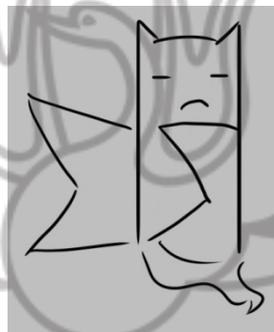
Ibu dari Nira, di saat-saat terakhirnya ia memberi tahu cara membuka gerbang utama, semasa dia hidup, ia menunggu suaminya yang ada di dunia atas membuka gerbang utama dari luar.



Gambar 6. Gambar kasar "Ibu Nira"

c. Makhluk Misterius

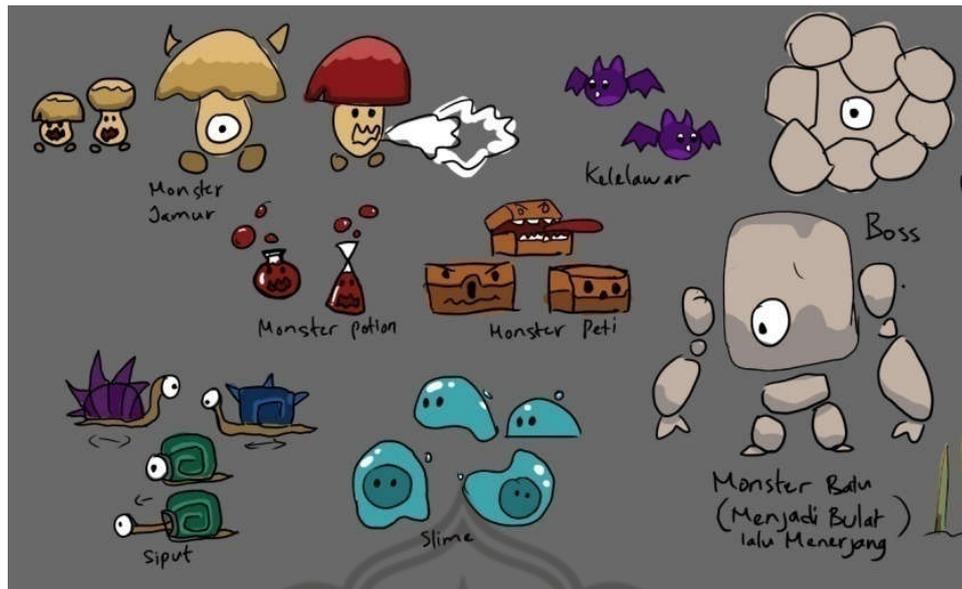
Makhluk yang misterius ini akan membantu Nira dalam menemukan prasasti. Selain itu dia juga akan memberi peringatan maupun mengajari sesuatu.



Gambar 7. Gambaran kasar "Makhluk Misterius"

d. Musuh dan Boss Musuh

Musuh atau monster di ruang bawah tanah tersebut akan mencoba mengganggu dan menghentikan perjalanan Nira untuk mencari Boss musuh.



Gambar 8. Rancangan kasar “Musuh dan Boss Musuh”

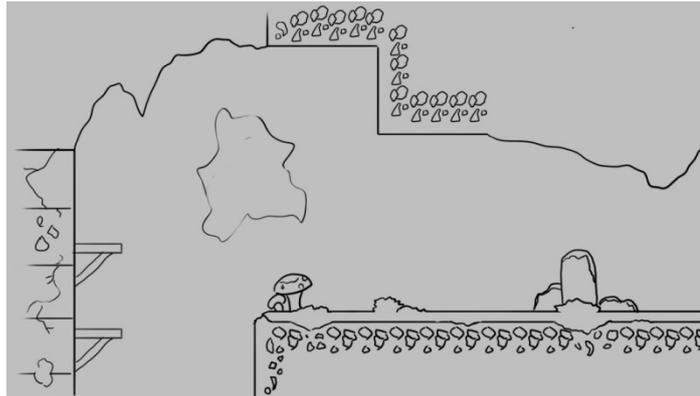
5. Desain Environment

Desain lingkungan dalam *game* ini mengambil lokasi di dalam ruang bawah tanah yang gelap dan hanya memiliki satu gerbang untuk keluar. Akan terdapat tiga lorong lorong tersebut merupakan level satu sampai tiga yang di dalamnya terdapat prasasti yang dijaga para monster. Player akan menjelajahi tiga level tersebut untuk mendapatkan ketiga potongan prasasti yang diperlukan untuk membuka gerbang utama untuk keluar.

Ruang bawah tanah di *game* ini terinspirasi dari reruntuhan kompleks candi prambanan.



Gambar 9. Candi Prambanan



Gambar 10. Rancangan kasar Environment

6. Game Level

Game level merupakan gambaran tataletak di sebuah *level*. Berikut ini adalah salah satu contoh gambaran kasar *game level* yang akan diterapkan di *game* ini:

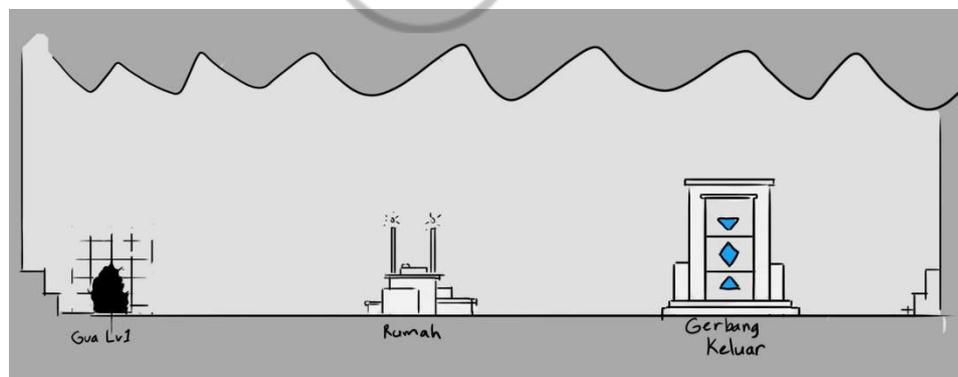
a. Level 0

Di level 0 lokasinya berada di ruangan tempat Nira dan Ibunya tinggal.

Berikut ini adalah beberapa rincian hal-hal yang kemungkinan ada di *level* ini:

- 1) Cerita awal
- 2) Pemain akan diperkenalkan dengan karakter Nira.
- 3) Pemain akan belajar cara mengontrol karakter Nira.
- 4) Di level ini pemain akan diberitahu apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permainan.

Pada level ini, pemain akan belajar cara mengontrol karakter Nira.

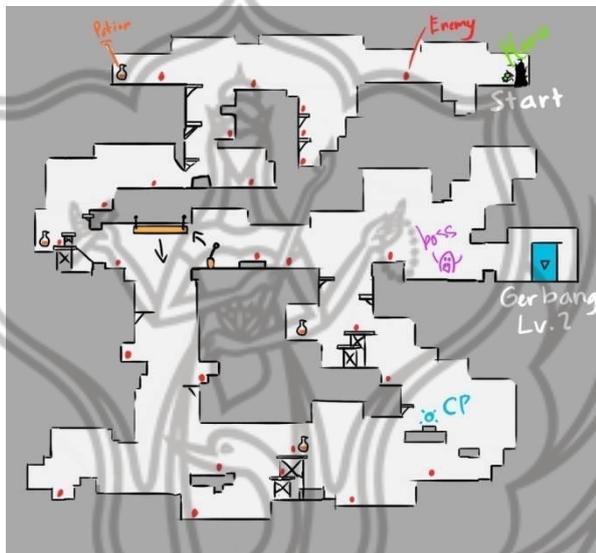


Gambar 11. Gambaran kasar *Game Level 0*

b. Level 1

Di *level 1* lokasinya berada di ruangan di bawah tempat Nira dan Ibunya tinggal sebelumnya. Lingkungan sedikit gelap dan dihiasi jamur-jamur yang bercahaya, satu *checkpoint*, ada dua potion, terdapat sebuah jembatan yang dapat dibuka dengan tuas, terdapat monster jamur dan monster kelelawar, monster potion. Monster utama/bos level ini adalah monster batang akar, potongan prasasti pertama

Pada level ini, pemain harus mencari sebuah tuas untuk membuka jembatan sehingga dapat lewat dan melanjutkan perjalanan.

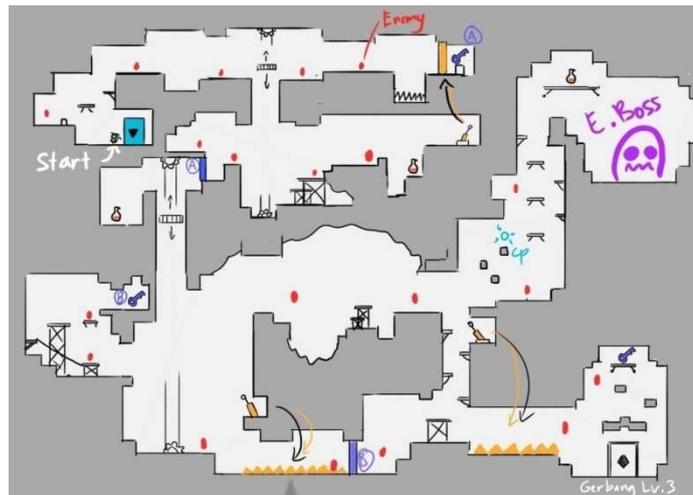


Gambar 12. Gambaran kasar *Game Level 1*

c. Level 2

Untuk pergi ke-*level 2* pemain harus kembali ke lokasi bos level 1 karena terdapat sebuah gerbang yang terbuka setelah *player* memasang potongan prasasti yang pertama. Lingkungan sedikit gelap dan dihiasi kristal yang bercahaya, ada satu checkpoint, ada tiga potion, terdapat sebuah pintu yang terkunci dan rantai berduri, terdapat monster jamur, kelelawar, siput, slime. Monster utama/bos level ini adalah monster batu, Potongan prasasti kedua

Pada level ini, pemain harus mencari sebuah kunci untuk membuka pintu dan menghilangkan *obstacle* rantai duri sehingga dapat lewat dan melanjutkan perjalanan.



Gambar 13. Gambaran kasar *Game Level 2*

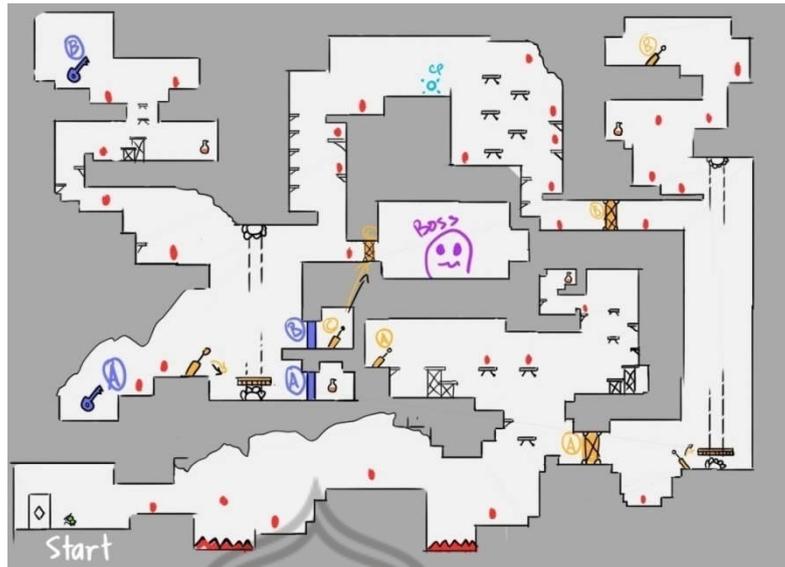
d. Level 3

Untuk pergi ke-*level 3* pemain harus kembali ke sebuah lokasi di *level 2* karena terdapat sebuah gerbang yang terbuka setelah *player* memasang potongan prasasti yang kedua.

Berikut ini adalah beberapa rincian hal-hal yang kemungkinan ada di *level* ini:

- 1) Lingkungan sedikit gelap dan dihiasi kristal yang bercahaya
- 2) Ada empat potion dan satu checkpoint
- 3) Terdapat sebuah lift yang tidak berfungsi dan pintu listrik
- 4) Terdapat monster jamur, kelelawar, siput, slime, dan monster peti
- 5) Monster utama/bos level ini adalah monster besi
- 6) Potongan prasasti ketiga

Pada level ini, pemain harus mencari kunci dan tuas untuk membuka pintu dan mengoperasikan *lift* sehingga dapat lewat dan melanjutkan perjalanan.

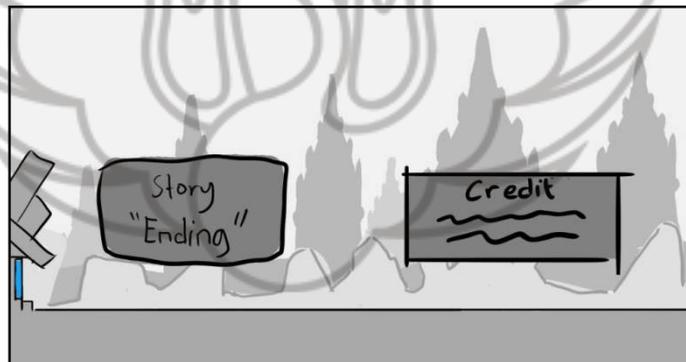


Gambar 14. Gambaran kasar *Game Level 3*

e. Level E

Level E merupakan ending, setelah nira memasang prasasti ketiga, gerbang utama untuk keluar akan terbuka, lalu pemain akan berjalan keluar melalui gerbang tersebut, tamat.

Pada tahap ini player akan disuguhkan dengan credit dan catatan selama bermain.



Gambar 15. Gambaran kasar *Game Level E*

7. Software

Software yang digunakan adalah:

a. Construct 2

Digunakan untuk proses pembuatan mekanisme pada permainan, *drag and drop* digunakan dalam proses ini.

b. Pyxel Edit

Digunakan untuk proses pembuatan asset mulai dari *Sprite*, *Platform*, dan *Background*.

c. Audacity

Digunakan untuk proses *Mixing* audio yang digunakan untuk *Background music* dan *Sound effect*.

8. Background Music

Musik yang digunakan adalah Jenis Musik *Free Royalty* dan bisa di-*download* pada situs *freesound.org* dan *itch.io*, musik yang sudah di-*download* masuk tahap *Editing* pada music untuk disesuaikan kembali.

D. PEMBAHASAN

Dalam *game* “*Nira: Tiga Kunci*” melalui banyak pengerjaan dalam proses pengembangan dari konsep, *item*, hingga cerita. *Game* “*Nira: Tiga Kunci*” secara tidak langsung menggambarkan usaha dan semangat seseorang dalam menjalani hidup. Banyak rintangan yang harus dilewati, dan banyak kesulitan yang harus dihadapi.

Dalam pengerjaan *game* “*Nira Tiga Kunci*” telah melalui berbagai proses, mulai dari pembuatan aset visual berupa *sprite asset*, *background*, *platformer asset*, *ambience*, *layouting*, *digital drawing* dan *protoyping*. Pada tahapan teknik 2D mekanika memanfaatkan cara *drag and drop*, dimanacara pemrograman *game* ini sangat mudah dan cocok dengan *gameplay game*-nya yang bergenre *platform*. Cara kerja *drag and drop* ini sudah banyak tersedia di *software - softwer game maker*, untuk *game* “*Nira Tiga Kunci*” menggunakan *softwere Construct 2* karena lebih praktis dan simpel tetapi banyak mekanisme yang bagus untuk digunakan.

Setelah melewati serangkaian pengerjaan kini telah tercipta *game action-platformer* dengan lokasi di ruang bawah tanah, dengan visual *pixel art*, serta cerita yang disampaikan menggunakan bahasa Indonesia

1. Pembahasan Karya

a. Splash Judul

Tampilan layout judul pada *game* berkesan minimalis karena dalam *game* ini tidak terdapat main menu. Terdapat karakter Nira yang menghiasi tampilan judul serta background yang sama dengan background yang akan ditampilkan dalam *gamplay*, selain itu terdapat yang nantinya akan dibuka oleh Nira dalam *game* ini.



Gambar 16. Tampilan Ingame Judul

b. Orientasi Cerita

Cerita dalam *game* ini tersusun melalui dua bentuk yaitu melalui prolog dan melalui dialog. Prolog menceritakan suasana ruang bawah tanah tempat tinggal Nira yang hening dan menakutkan dan awal mula Nira sebelum melakukan petualangan. Perbandingan penyajian cerita dalam *game* ini dengan *game* tinjauan adalah *game* ini menampilkan teks cerita yang muncul huruf per huruf seperti tampilan *output* ketika mengetik.



Gambar 17. Tampilan Ketika Prolog

Selain prolog *game* ini memaparkan cerita melalui dialog, tampilan dialog dalam *game* ini alan ada dua karakter yang bercakap-cakap secara bergantian berupa teks didalam bubble berwarna coklat muda, teks tersebut muncul secara huruf per huruf. Ketika berdialog player perlu menekan huruf “S” untuk melanjutkan percakapan dari karakter 1 ke karakter lainnya. Dialog dalam *game* ini memuat cerita



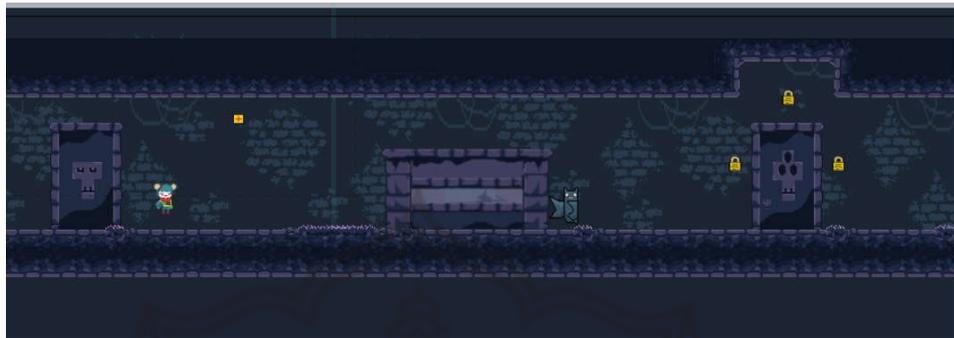
Gambar 18. Tampilan Saat Dialog

c. Gameplay

Gamplay dari *game* “Nira:Tiga Kunci” merupakan bagian dari cerita yang ingin disampaikan. Dimana Nira harus mendapatkan tiga kunci berupa prasasti yang dijaga oleh monster dan jebakan2 kunci tersebut untuk

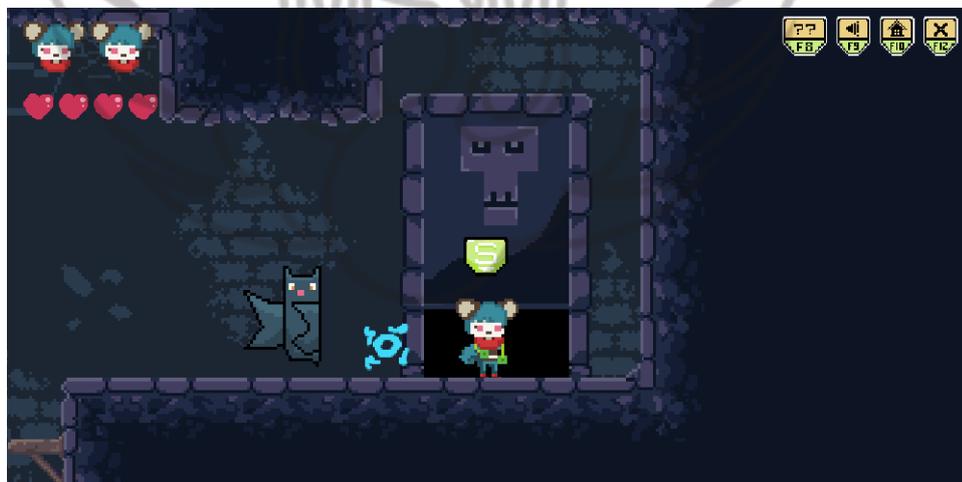
membuka gerbang keluar dan menyelesaikan permainan ini.

Didalam *gameplay* Nira akan mendapatkan bantuan petunjuk dari NPC yang dapat diajak berdialog. Misalnya memberi tahu lokasi tuas untuk mengaktifkan jembatan, atau memberi tahu tentang potion yang asli atau palsu.



Gambar 19. Tampilan Layout Level 0

Di level 0 lokasinya berada di ruangan tempat Nira dan Ibunya tinggal. Terdapat dialog awal dengan Ibu Nira yang akan memperkenalkan pemain dengan Nira dan juga memberitahu tujuannya dalam *game* ini. Pemain akan diberi tahu cara mengontrol karakter Nira. Pemain akan sering bolak-balik ketempat ini untuk mengaktifkan prasasti sehingga membuka level selanjutnya.

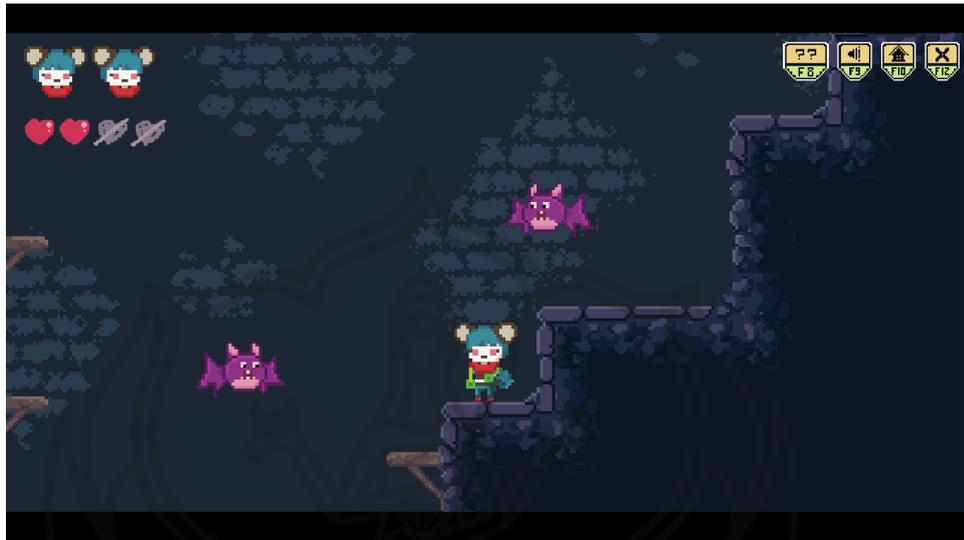


Gambar 20. Tampilan Gamplay Level 1

Di level 1,2,3 memiliki tampilan yang hampir sama dengan level 0 hanya saja bentuk ruangnya yang lebih luas dan lebih rumit serta *gamplay* di level ini player sudah harus melawan atau menghindari enemy ataupun obstacle.

Pada level 1 terdapat pintu yang perlu dibuka dengan kunci dan jembatan

yang perlu diaktifkan dengan tuas, selain itu terdapat musuh berupa monster kelelawar, monster potion dan monster jamur yang akan menghalangi perjalanan Nira. Diakhir perjalanan di level 1 terdapat boss musuh yang memiliki kemampuan untuk mengaktifkan paku-paku dilantai, jika Nira dapat mengalahkannya otomatis Nira akan mendapatkan Prasasti kunci gerbang keluar yang kedua.



Gambar 21. Tampilan Gamplay Level 1



Gambar 22. Tampilan Layout Level 1

Pada level 2 terdapat pintu listrik dan lift diaktifkan dengan tuas, selain itu terdapat musuh berupa monster kelelawar, monster potion, monster jamur,

dan monster siput yang akan menghalangi perjalanan Nira. Diakhir perjalanan di level 2 terdapat boss musuh yang memiliki kemampuan berlari kencang, Nira harus menghindarinya dan menunggu sampai lelah agar dapat memanahnya, jika Nira dapat mengalahkannya otomatis Nira akan mendapatkan Prasasti kunci gerbang keluar yang kedua.

Pada level 3 terdapat pintu yang membutuhkan kunci untuk membukanya serta pintu listrik, lift, dan lantai paku diaktifkan atau nonaktifkan dengan tuas, selain itu terdapat musuh berupa monster kelelawar, monster potion, monster jamur, dan monster siput yang akan menghalangi perjalanan Nira. Diakhir perjalanan di level 3 terdapat boss musuh yang memiliki kemampuan untuk berlari kencang dan menembakan batu, jika Nira dapat mengalahkannya otomatis Nira akan mendapatkan Prasasti kunci gerbang keluar yang kedua.

d. Akhir cerita



Gambar 23. Tampilan Gamplay Level E

Di akhir cerita ketika Nira telah mengumpulkan ketiga prasasti, ia kemudian menggunakannya untuk membuka gerbang keluar dan akhirnya sampai di level E. Pada level ini Nira akan berbicara pada dirinya sendiri, dan dia akan melanjutkan petualangan untuk menemukan ayahnya. Selain itu di level ini terdapat credit tittle.



Gambar 24. Tampilan Layout Level E

2. Benefit Penggunaan Pixel Art

Game "Nira: Tiga Kunci" menggunakan visual pixel art, selain memberi kesan yang klasik, ukuran gambar dan file yang kecil memberikan game ini performa yang baik dan ringan, atau bisa dibilang sukar untuk mengalami lag ataupun fps drop. Ukuran game yang telah diexport juga kecil sehingga tidak memakan banyak memori untuk memainkan game ini.

3. Indonesian Game Rating System



Gambar 25. IGRS 13+

Game "Nira: Tiga Kunci" menggunakan IGRS 13+ (Indonesian Game Rating System) dikarenakan didalamnya terdapat adegan kekerasan ringan dan memiliki suasana environment yang sedikit menakutkan sehingga sedikit memiliki kesan yang horor, hal itulah yang membuat game ini menggunakan game rating system 13 tahun keatas untuk pembatasan usia audien yang memainkan game ini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut ini adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir *game* “Nira: Tiga Kunci”

1. Penciptaan *game* “Nira:Tiga Kunci” telah selesai diproduksi dan seiring berjalanya konsultasi terjadi beberapa perubahan dari segi asset maupun laporan *game*.
2. Penciptaan *game* “Nira: Tiga kunci” menggunakan software Construct 2 sebagai *game engine*-nya, sedangkan Pyxel Edit untuk menghasilkan aset visual pixel art digital 2D.
3. Penciptaan *game* “Nira: Tiga Kunci” telah dibuat dalam genre action-platformer dan memiliki cerita yang disampaikan dalam bentuk prolog dan dialog.
4. *Game* “Nira: Tiga Kunci” telah dibuat menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia, serta lebih dari 86 aset visual yang dibuat untuk membuat *game* “Nira: Tiga Kunci” ini.

F. Saran

Proses penciptaan *game* “Nira: Tiga Kunci” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan mungkin sedikit membantu antara lain

1. Menciptakan sebuah karya berupa *game* sebaiknya dikonsep dahulu secara matang-matang dari aspek pembuatan ide sampai bagaimana cara mewujudkan karya tersebut.
2. Dalam pembuatan *game* dengan visual pixel art sebaiknya ukuran pixel *game* yang digunakan konsisten, sehingga hasilnya akan tampak rapi.
3. Jangan suka menunda-nunda pekerjaan dari timeline yang sudah diatur, agar kedepannya tidak menumpuk pekerjaan ketika sudah tenggat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dillon, Teresa. 2004. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Bristol: T.Futurelab.
- Silber, Daniel. 2015. *Pixel Art for Game Developers*. New York: CRC Press.
- SuperData, 2017. *Can't Stop, Won't Stop: 2016 Mobile and VR Games Year in Review*. San Francisco: Unity Technologies

Laman:

- Bahasgame. (2021, 06 Januari). Genre *Game* Paling Diminati. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://bahasgame.id/tag/9-genre-game-paling-diminati/>
- Binus. (2021, 06 Januari). Pixel art sebagai gaya visual dalam video *game* modern. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://binus.ac.id/malang/2017/09/pixel-art-sebagai-gaya-visual-dalam-video-game-modern/>.
- IlmuWebsite. (2021, 06 Januari). Mengenal Pixel Art. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://www.ilmuwebsite.com/mengenal-pixel-art>.
- Wikipedia. (2021, 06 Januari). Pixel art. Diakses pada 12 November 2020 dari https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art.

Gambar :

- <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/kompleks-candi-prambanan/>
- <https://northgard.net/#>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=online.limitless.appleknight.free>
- <https://twitter.com/jtangc/status/648529753566113792/photo/1>