

# PERANCANGAN GAME DESAIN “RETURN OF THE AJI SAKA” SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN AKSARA JAWA

**Kuriawan Ganda Saputra<sup>1</sup>, Asmoro Nurhadi Panindias<sup>2</sup>**

Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

<sup>1</sup>Email: Oceansilver@gmail.com,

<sup>2</sup>Email: azhdias@yahoo.com

## ABSTRACT

*This design aims to make games as a means of education, especially for the younger generation. This design focuses on game design by incorporating historical elements such as Javanese script. The process of designing the game “Return of the Aji Saka” is one of the approaches to learning about culture, especially Javanese script. This design method uses a sequential approach, where a progress as air flows through the phases namely planning, gathering the necessary requirements, knowledge, concepts, and designs. The results of this design can be in the form of promotional media such as artbooks, exhibition booths, online advertising as top-line media (Above the line) and posters, X-banners, stickers, T-shirts, mugs, pins, key chains as bottom-line media (Below the line). The design of this game is expected to increase a sense of concern for the younger generation of cultural preservation, especially Javanese script. In addition, it is expected to be an alternative for teenagers to learn Javanese script culture in the digital era like today.*

**Keywords:** *Game Design, Javanese Script Preservation, Artbook.*

## PENDAHULUAN

*Game* adalah sebuah kegiatan yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Sebuah karakteristik *game* yang menyenangkan dan dapat memberikan motivasi dapat membuat *game* digemari banyak orang terutama di kalangan anak-anak. Ariyadi Wijaya (2008), mengatakan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman terhadap suatu topik pembelajaran. *Game* dapat digunakan untuk penghilang kejenuhan dalam pemberian materi pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada anak-anak untuk belajar.

Proses perancangan karya ini menggunakan salah satu pendekatan secara

berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai air yang terus mengalir ke bawah melewati fase-fase perencanaan, konsep, pemodelan, hingga hasil akhir. Beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain: *Brainstorming*, teknik kreativitas yang mrngupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan. Eksplorasi, aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Konsep, tahapan di mana merepresentasikan ide atau gagasan-gagasan dari beberapa refrensi yang telah didapat. Tahapan ini merupakan penyusun utama dalam pembentukan karya. Perancangan, memvisualisasikan hasil dari

identifikasi data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa). Rancangan atau sketsa terpilih dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final. Rancangan final ini dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Revisi, Peninjauan (pemeriksaan) kembali untuk perbaikan jika diperlukan. Tahapan ini sangat penting agar dalam mewujudkan karya sesuai dengan desain atau ide. Eksekusi, mewujudkan rancangan terpilih (final) menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi),

## PEMBAHASAN

Anak-anak saat ini lebih tertarik pada budaya barat modern dan secara bertahap mereka sudah mulai melupakan budaya mereka sendiri. Salah satu bentuk budaya modern yang semakin diminati oleh anak adalah permainan digital yang menyajikan beragam isi dan kemudahan akses karena dapat dimainkan di berbagai perangkat elektronik. Perancangan ini mencoba mengenalkan kembali budaya cerita rakyat Indonesia dalam bentuk permainan digital untuk mendapatkan kembali minat para anak-anak. Cerita rakyat yang akan diperkenalkan dalam perancangan ini adalah cerita rakyat tentang legenda Aji Saka yang membawa budaya Aksara Jawa. Genre game yang dipilih dalam perancangan ini adalah *game platformer* yang bertemakan edukasi tentang cerita rakyat Aji Saka karena *game platformer* memiliki variasi penggabungan beberapa genre umum seperti *action* dan *puzzle*. Diharapkan dengan penggabungan genre *action* dan *puzzle* dapat menarik anak-anak untuk memainkan *game* ini yang tujuan utamanya adalah edukasi dimana memiliki peringkat bawah dari data MAU (*Monthly Active User*).

## Story Line

Pemilihan pendekatan dramatis yang lebih berfokus pada *gameplay* yang seru, cepat, dan memiliki visualisasi unik lebih disukai dan mudah dipahami oleh anak-anak sebagai sasaran pemain. Narasi cerita ditampilkan secara singkat melalui *gameplay* dan *cutscenes* yang dimunculkan di sela-sela permainan *game*.

## Konsep Visual Karakter

Salah satu tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Aji Saka dan edukasi dini tentang Aksara Jawa. Ilustrasi karakter yang digunakan adalah karakter yang lucu dengan warna-warna yang cerah agar dapat disukai anak-anak hingga remaja. Menurut Togashi (2005), jika dilihat dari fungsinya, gaya visual *chibi* membawakan sebuah karakter dengan mengutamakan ekspresi dan *icon* yang bersifat *playful*. Pemilihan ilustrasi atau gaya visual karakter *chibi* adalah solusi yang tepat dalam perancangan *game* ini. Desain karakter yang lucu dengan warna-warna yang cerah dapat membuat *game* menjadi menyenangkan untuk dilihat dan digemari banyak orang terutama di kalangan anak-anak.

## Tipografi

Tipografi dalam perancangan *game* ini akan menggunakan font AKSARA JAWA PALSU. Font ini hanya digunakan pada tampilan menu-menu dalam *game* untuk memberikan kesan budaya. Selain memberikan kesan budaya Jawa, font ini digunakan agar anak-anak hingga remaja dapat membacanya. Font AKSARA JAWA PALSU ini hanya digunakan untuk tulisan-tulisan yang berbahasa Indonesia. Dalam edukasinya dalam *game* tetap menggunakan huruf aksara jawa yang asli. Pengaturan huruf yang baik, kesan yang ditampilkan baik, dan tingkat keterbacaan yang tinggi dapat secara tidak langsung membuat pemain akan nyaman dalam bermain *game*.



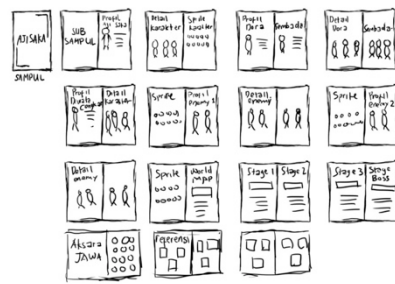
Gambar 2 Tipografi AKSARA JAWA PALSU.  
Sumber : www.dafont.com/jawa-palsu.font

### Perancangan Media Promosi

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan.

#### *Artbook.*

*Artbook* merupakan sekumpulan gambar dari sebuah perancangan game desain. Maka dibutuhkan juga rancangan atau sketsa dalam pembuatan *artbook*. Adapun beberapa hal yang terdapat di *artbook* secara umum yaitu meliputi desain karakter (tampak depan, samping, belakang), dan desain properti, desain background, dan, desain tampilan secara keseluruhan.

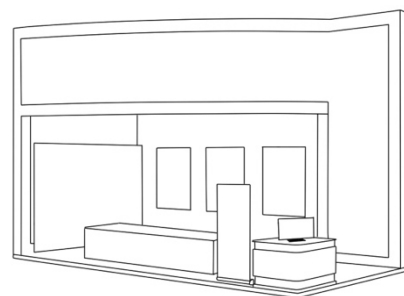


Gambar 3 Sketsa *Artbook*



#### *Pameran Game.*

Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Pameran dalam perancangan ini berfungsi untuk memberitahukan kepada masyarakat dan informasi mengenai game. Di pameran ini juga terdapat *prototype game* agar masyarakat dapat mencobanya terlebih dahulu.

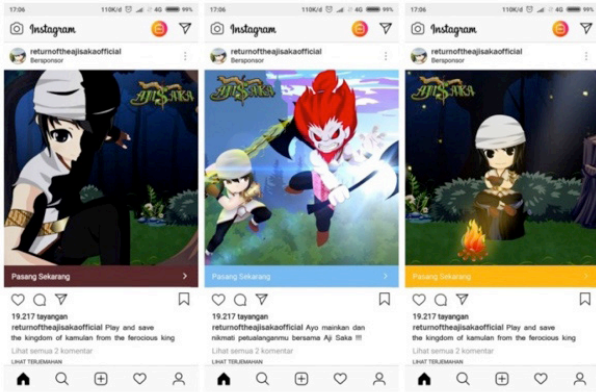


Gambar 4 Sketsa *Booth Pameran*

#### **Iklan Online (Internet).**

Iklan online atau *Online Advertising* adalah Info atau pesan yang disampaikan kepada khalayak umum dengan tujuan untuk

mengenalkan, mengajak, membujuk agar khalayak umum atau masyarakat ikut pada suatu ajakan tertentu yang terpasang dan bisa terlihat pada jaringan internet.



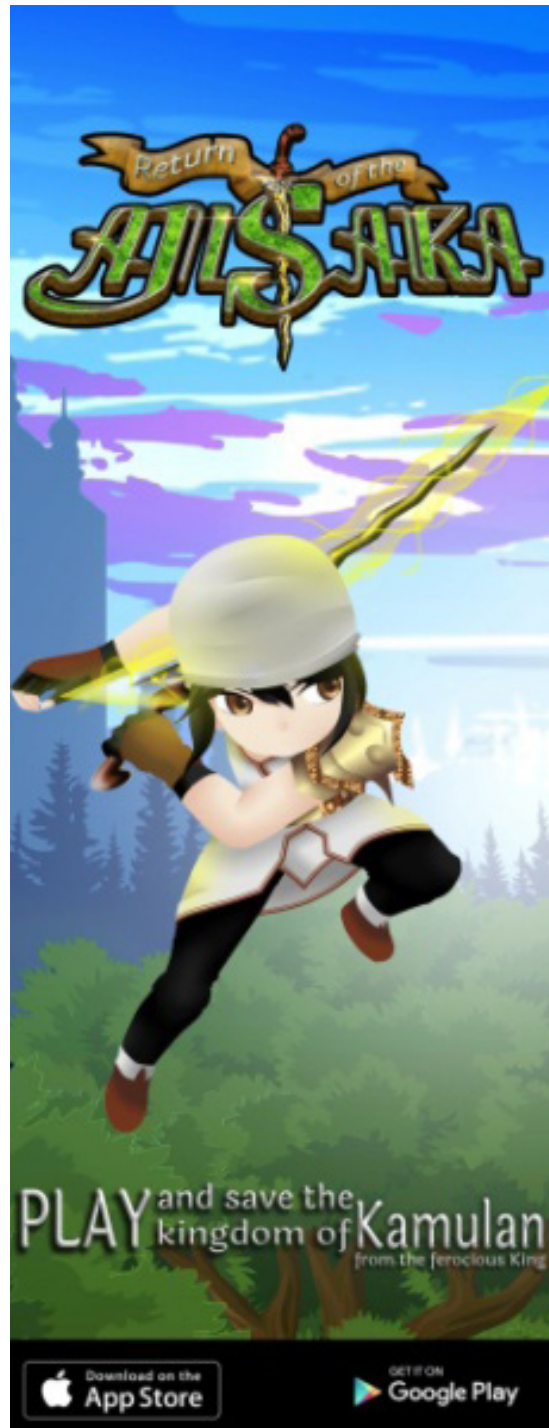
### Poster.

Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya yang dicetak dengan *Print Digital* dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai.



### X-banner.

*X-banner* adalah bentuk penyederhanaan dari Baliho. *X-banner* sendiri merupakan media promosi yang dicetak dengan *Print Digital* yang umumnya berbentuk Potrait. Ukuran *X-banner* disesuaikan dengan ukuran penyangganya yaitu 60cm x 160cm.



## Merchandise dan Gift

Merchandise adalah produk yang dibuat untuk dijual. Merchandise merupakan senjata intipertama yang menekankan pada persediaan, harga, kualitas, dan manfaat produk bagi konsumen. Berikut adalah beberapa *item* merchandise

a). T-shirt adalah sebuah baju yang bertemakan atau bergambar produk sesuai dengan produk yang dipromosikan

b). Mug adalah sebuah cangkir yang bergambar produk sesuai dengan produk yang dipromosikan



Sedangkan gift adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam hal ini gift diberikan secara cuma-cuma kepada orang yang telah mengikuti atau melaksanakan kegiatan yang diwajibkan oleh produsen produk tersebut. *Item* yang digunakan untuk *gift* berupa stiker, gantungan kunci, dan pin.

## SIMPULAN

Melestarikan budaya dalam negeri merupakan sesuatu yang penting bagi generasi muda. Searah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan sangat membantu sekali jika remaja mampu belajar dan memperoleh informasi tentang budaya Indonesia melalui permainan, maka dengan adanya game edukasi Return of the Aji Saka mampu memberikan informasi atau pelajaran tentang Aksara Jawa. Berdasarkan pengamatan dan analisa data yang digunakan serta dilandasi oleh teori-teori berkaitan dengan perancangan game Return of the Aji Saka, pembuatan animasi sprite dilakukan dengan pemanggilan index sprite secara bergantian tiap frame sehingga dapat dihasilkan animasi gerakan secara berurutan. Unsur edukasi yang dimasukkan dalam game Aji Saka ini berupa informasi tentang Aksara Jawa yang dikumpulkan oleh pemain.

## DAFTAR ACUAN

### Buku:

Ariyadi Wijaya. 2008. Manfaat Permainan Tradisional untuk PMRI. Yogyakarta: makalah seminar PMRI di Universitas Sanata Dharma tanggal 29 April 2009

**Jurnal Penelitian/Jurnal Ilmiah:**

Hurd., Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.

I Putu Arya Janottama, 2017. *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Supriyanto, September 2013. *Game Mobile Petualangan Legenda Gatotkaca*. Teknologi Informasi, PPPPTK Bidang Otomotif dan Elektronika Malang.

**Internet :**

Dafont. 15 Desember 2012. Jawa Palsu, Diperoleh 10 Desember 2017, dari <https://www.dafont.com/jawa-palsu.font>.

Hirohiigo Togashi. 25 Juli 2005. Chibi Definition. Diperoleh 28 Juli 2018, dari <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=chibi>