

Eksplorasi Punokawan Dalam Perancangan Asset Game Bergaya Chibi Untuk Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara

Punokawan's Exploration in the Design of Chibi-Style Game Assets for the Young Generation as an Effort to Preserve Indonesian Culture

Syaiful Anwar¹
Subari²
Saiful Yahya^{3*}

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang, Indonesia

²Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

¹142111058@mhs.stiki.ac.id, ²subari@stiki.ac.id, ³yahya@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Saiful Yahya
yahya@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 Januari 2022
Direview : 24 Februari 2022
Disetujui : 6 Maret 2022
Terbit : 30 Maret 2022

Abstrak

Permainan mobile adalah permainan yang dapat dimainkan di fitur telepon, smartphone /tablet, smartwatch, dan portable media player atau graphing calculator. Diperlukan aset game untuk mengembangkan sebuah game. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aset game yang diperlukan untuk permainan Mobile Punakawan. Penelitian ini menggunakan metode perancangan yang bersumber dari metode perancangan Sanyoto. Konsep perancangan dalam penelitian ini meliputi Thumbnail Layout, Rough Layout, dan Comprehensive Layout. Desain final dalam penelitian ini berupa asset game Punakawan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berupa data yang diambil dari hasil observasi dan telaah pustaka melalui buku Rupa dan Karakter Wayang Purwa, Sedangkan untuk data sekunder berupa referensi buku, jurnal penelitian yang sudah ada, dan mencari artikel-artikel yang terdapat di internet. Analisa data menggunakan rumus 5W+1H (Who, What, When, Where, Why, dan How). Berdasarkan hasil pengamatan selama perancangan, implementasi, dan proses pengujian yang dilakukan, maka diambil kesimpulan bahwa perancangan asset game Punakawan ini meliputi sprite, spriteset, tileset, icon, dan user interface yang kemudian dapat digunakan untuk pengembangan permainan mobile Punakawan. Desain karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain karakter chibi yang lucu, sebagai aset untuk menarik minat para pengguna game mulai dari usia 8 tahun, atau yang sudah bisa mengoperasikan Smartphone. Karakter yang digunakan dalam perancangan ini meliputi Bagong, Semar, Petruk dan Gareng yang di desain menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop. Penyajian desain Asset game dengan menggunakan Adobe animated CC 2018 Selanjutnya penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan permainan mobile Punakawan.

Kata Kunci: Asset game, punokawan, desain chibi

Abstract

The mobile game is a game that can be played on a feature phone, a smartphone / tablet, smartwatch, and portable media players or graphing calculator. Game assets needed to develop a game. The purpose of this research to design a game asset required to play Mobile Punakawan. This study uses design method derived from the method of designing Sanyoto. Design concept in this study include Thumbnail Layout, Rough Layout, and Layout Comprehensive. The final design in this study a Punakawan game assets. The data used in this research is primary data and secondary data. The

primary data of the data taken from the observation results and literature review through the book Art and Character Wayang Purwa, while for secondary data such as reference books, journals existing research, and search for articles that are on the internet. Analysis of the data using the formula 5W + 1H (Who, What, When, Where, Why and How). Based on observations during the design, implementation, and testing processes conducted, it is concluded that the design assets Punakawan game includes sprite, spriteset, tileset, icons, and user interfaces that can then be used for the development of mobile games Punakawan. The character designs were used in this research is the design of a cute chibi character, as an asset to attract users of the game mulai from the age of 8 years, or who are able to operate the Smartphone. The characters used in this design include Bagong Semar, Petruk and Gareng that in the design using Corel Draw and Adobe Photoshop. Presentation Asset game design using Adobe animated CC 2018 Further research is expected to serve as a reference for developing mobile games Punakawan.

Keywords: *Game Asset, punokawan, chibi design*

1. Pendahuluan

Punokawan adalah salah satu karakter yang terdapat dalam wayang. Punokawan (diambil dari bahasa Jawa) atau punakawan adalah sebutan umum untuk para pengikut kesatria dalam khasanah kesusastraan Indonesia, terutama di Jawa. Pada umumnya para punokawan ditampilkan dalam pementasan wayang, baik itu wayang kulit, wayang golek, ataupun wayang orang sebagai kelompok penebar humor untuk mencairkan suasana. Namun di samping itu, para panakawan juga berperan penting sebagai penasihat nonformal kesatria yang menjadi asuhan mereka. Akan tetapi, keberadaannya masih kurang dipedulikan terutama kalangan remaja karena pertunjukannya yang masih konvensional dan penggunaan bahasa yang masih rumit.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih maka banyak cara untuk melestarikan budaya lokal. Salah satunya dengan menggabungkan budaya lokal dengan media interaktif salah satunya dengan game. Game adalah salah satu hiburan yang menyenangkan baik itu untuk anak-anak maupun orang dewasa. Bagi anak-anak game merupakan aktivitas yang mengasyikan, Game bukan hanya sebagai sarana hiburan game juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana. Terbukti Berdasarkan hasil statistik yang dikeluarkan oleh entertainment software association pada tahun 2019 Lebih dari tiga perempat gamer yang disurvei melaporkan bahwa: 79% game memberi rangsangan mental, 78% relaksasi, 74% orang tua meyakini bahwa game dapat sebagai media pembelajaran, dan 57% lebih menikmati game untuk sarana berkumpul bersama keluarga dan mengisi waktu luang setidaknyanya pada akhir pekan.

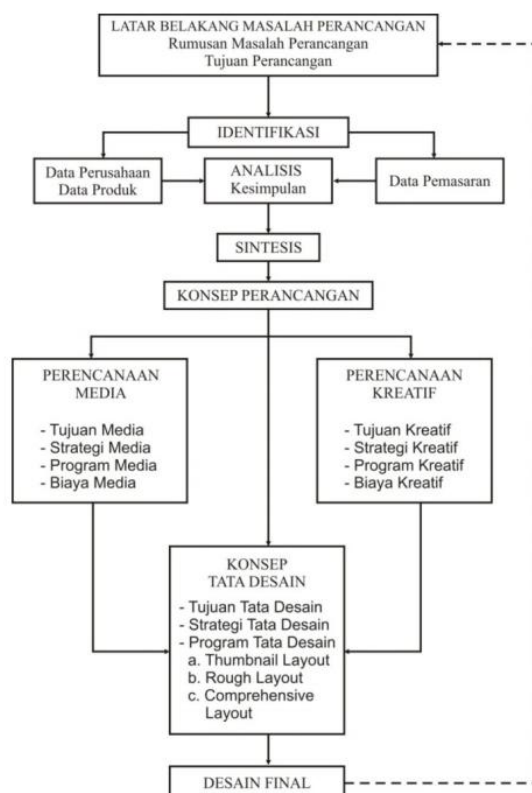
Tidak sedikit permainan yang bertemakan pembelajaran namun sangat sedikit yang bertemakan budaya lokal, khususnya wayang kulit tokoh punokawan. Berdasarkan pencarian yang dilakukan peneliti di Google Playstore dengan kata kunci punokawan, Permainan punokawan, dan Wayang didapatkan hasil sebagai berikut : punokawan = 120/1, Permainan punokawan = 120/2 Wayang = 120/2. Jenis permainan yang mengangkat tema punokawan masih belum banyak. Hal ini wajar karena permainan yang bertemakan punokawan masih sangat jarang dibuat. Terhitung hanya ada tiga permainan saja yang bertemakan punokawan yaitu : Tele of punokawan, The adventure petruk,dan plintheng semar.

Dalam perancangan game perlu adanya asset game. Asset game adalah semua kebutuhan atau bahan-bahan yang akan digunakan dalam perancangan sebuah game itu sendiri. Asset game dapat berupa sprite 2D, 3D model dan animasi, teks, gambar statis, ikon, efek suara, musik latar dan sebagainya. Asset game yang menarik dapat menjadikan suatu game disukai oleh kalangan luas.

Minimnya jenis permainan yang mengangkat Punawakan sebagai warisan budaya Nusantara maka penulis mengangkat judul “Eksplorasi punokawan Dalam Perancangan Asset Game Bergaya Chibi Untuk Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara”

2. Metode Penelitian

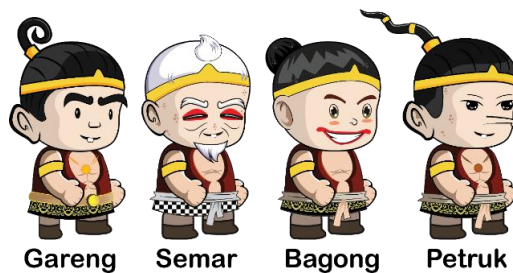
Menjelaskan secara luas dan mendalam mengenai tahapan-tahapan metode perancangan bersumber dari metode perancangan Sanyoto [1]. Secara menyeluruh skema dalam perancangan dapat dilihat dalam flowchart berikut:



Gambar 1. Kerangka/Pola dasar Perancangan

3. Hasil dan Pembahasan

Konsep di dalam perancangan ini merupakan sarana media untuk memahami tokoh punokawan. Karena desain *asset* ini memiliki target audience mahasiswa STIKI Malang dan programmer *game* dengan dibuat desain *chibi* yang memiliki ciri khas kepala lebih besar dari badan sehingga memberikan kesan lucu dan menggemaskan sehingga pengguna tidak mudah bosan. Berikut ini *breakdown* dari karakter wayang punokawan dengan memperhatikan beberapa ciri dari karakter aslinya:



Gambar 2. Breakdown Dari Karakter Wayang Punokawan

WARNA PUTIH	WARNA KUNING
R:254 G:254 B:254 #FFFFFF	R:251 G:229 B:152 #FBE598
R:209 G:207 B:220 #D1CFDC	R:245 G:208 B:57 #F5D039
R:139 G:135 B:166 #8B87A6	R:245 G:178 B:44 #F5B22C
WARNA KULIT	WARNA BAJU
R:246 G:225 B:206 #F6E1CE	R:195 G:181 B:155 #C3B59B
R:222 G:200 B:180 #DEC8B4	R:89 G:83 B:71 #595347
R:205 G:161 B:139 #CDA18B	R:70 G:56 B:43 #46382B
WARNA BAYANGAN	WARNA MERAH
R:215 G:205 B:188 #D7CDBC	R:230 G:33 B:41 #E62129
R:135 G:129 B:118 #878176	
R:29 G:24 B:25 #1D1819	

Gambar 3. Palet warna



Gambar 4. Sprite berlari

Media pendukung



Gambar 5. Breakdown Dari Karakter Wayang Punokawan



Gambar 6. Breakdown Dari Karakter Wayang Punokawan

4. Penutup

Berdasarkan hasil perancangan, maka diambil kesimpulan bahwa perancangan asset game punakawan dalam penelitian ini berupa desain dari masing-masing karakter punakawan yang meliputi spritesheet diam, berjalan, berlari, melompat, terjatuh, mati. Desain karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain karakter chibi yang lucu sebagai asset yang menarik dalam pelestarian budaya lokal, khususnya dalam pelestarian budaya cerita punakawan. Karakter yang digunakan dalam perancangan ini meliputi Bagong, Semar, Petruk dan Gareng yang di desain menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop. Penyajian desain Asset game dengan menggunakan Adobe Animate CC 2018

Maka diambil saran antara lain, perancangan asset game punakawan ini masih pada pembuatan asset grafis tokoh punakawan sehingga penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan asset sound. UI (user interface). Kemudian perlu adanya penambahan lebih banyak variasi arena untuk menambah daya tarik permainan punakawan dan lebih mengembangkan desain karakter agar lebih menarik. Selain itu, perancangan ini dapat dijadikan acuan untuk membuat permainan game punakawan.

5. Referensi

- [1] Sanyoto, S. E. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press. 2006
- [2] Alim. 2018. Peran Tokoh Punakawan Dalam Pewayangan Sebagai Upaya Dakwah Sunan Kalijaga. Online, (<http://eprints.walisongo.ac.id/8574/1/FULL%20SKRIPSI.pdf>), diakses pada tanggal 7 februari 2019
- [3] Andina. 2020. Tutorial Cara Mudah Menggambar Chibi untuk Pemula. Online, (<https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/cara-menggambar-chibi>), diakses pada 6 Februari 2020
- [4] Badriya. 2016. Unsur-Unsur Desain Grafis dan Prinsipnya. online, (<https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-grafis/unsur-desain-grafis>), diakses pada 7 Maret 2020
- [5] Fitrianto. 2016. Game Android the Legend of Petruk. online, (<https://www.kompasiana.com/m3113015/58c8eccec323bdc11350c2b9/game-android-the-legend-of-petruk>), diakses pada 6 Februari 2020
- [6] Malik. 2013. Teknik Pengumpulan Data Angket atau Kuesioner. online, (<http://pokoe-mimpiku.blogspot.com/2013/05/teknik-pengumpulan-data-angket-atau.html#>. XHYCk4gzB4Y), diakses pada 7 Maret 2020
- [7] Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [8] Nugroho, Wiwit Cahyo. 2015. "Game Edukasi Tokoh Punakawan". Tesis.UNY.
- [9] Nugroho. 2011. Definisi Game dan Jenis-jenisnya. online. (<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>), diakses 7 Februari 2019
- [10] Riyadi. 2015. Pengertian Angket Menurut Para Ahli. online (<https://plus.google.com/108778983038189772221/posts/aL7uEdCPD7L>), diakses 11 Februari 2019
- [11] Sholihah, Amirul. 2008. Makna Filosofis Punakawan Dalam Wayang Jawa (Lakon Wahyu Makutharama). Yogyakarta: Perpustakaan Digital UIN Sunan Kalijaga.

- [12] Sudjarwo, Heru S. 2010. Rupa & Karakter Wayang Purwa. Bandung: Prenada Group (Kaki Langit Kencana)
- [13] Sukirno, Hadi. 2013. Macam-Macam Wayang. online, (http://www.hadisukirno.co.id/artikel-detail.html?id=Macam-Macam_Wayang), diakses pada 6 Februari 2019
- [14] Taru. 2018. Apa Itu Genre Game. Online, (<https://www.gamelab.id/news/15-apa-itu-genre-game>), diakses pada 11 Februari 2019
- [15] Thabroni. 2018. Unsur Unsur Seni Rupa & Desain. online, (<https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>), diakses pada 7 Maret 2020
- [16] Thabroni. 2019. Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli. online, (<https://serupa.id/pengertian-desain/>), diakses pada 7 Maret 2020
- [17] Wiyono. 2011. Rupa dan Karakter Wayang Rupa. Bandung: Erlangga.
- [18] WVDSGN. 2018. Mengenal Berbagai Macam Gaya Desain Grafis. online, (<https://wvdsgn.wordpress.com/2018/01/09/mengenal-berbagai-macam-gaya-desain-grafis/>), diakses pada 7 Maret 2020
- [19] Yahya, saiful. 2014. "Rancang Bangun Permainan 'Werkudara' Menggunakan Dijkstra Pada Agen Musuh". Laporan Penelitian tidak diterbitkan. STIKI
- [20] Yudhisbrow. 2017. Pengertian Android Menurut Para Ahli. online, (<https://galleryteknologi.wordpress.com/2017/05/19/pengertian-android-menurut-para-ahli/>), diakses 29 Desember 2019