

## **PERANCANGAN GAME DESAIN "RETURN OF THE AJI SAKA" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN AKSARA JAWA**

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

<sup>1</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual

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

Email : Oceansilver@gmail.com

<sup>2</sup>Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Email : azhdias@yahoo.com

### **Abstract**

*This design aims to make games not only for entertainment but also as a means of education, especially for the younger generation. Therefore, this design focuses on game design by incorporating historical elements such as Javanese script. Javanese script lessons have been taught to us since we were in elementary school, but unfortunately it is almost forgotten. In this modern era, information technology is not only used in the educational aspect, but also as entertainment in cyberspace. Many people like games which have several positive benefits and impacts, such as memory skills, practicing problem-solving skills, relieving stress, and increasing happiness. As in the process of designing the game "Return of the Aji Saka" is an approach tool for learning about culture, especially Javanese script. The inclusion of Javanese script into the design of this game can cause players to absorb cultural elements in it. In designing this game an initiative was taken to make all the characters in it like in the folklore "Legend of Javanese Script" so that it can make this game easier to understand as an educational game. This design method uses a sequential approach, in which a progress is seen as water flowing through the phases of planning, gathering the necessary requirements, identifying, conceptualizing, and designing. 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 lower line media (Below the line). The game design is expected to increase the younger generation's sense of concern for cultural preservation, especially Javanese script. In addition, it is hoped that it can become an alternative for teenagers to learn Javanese Script culture in the digital era like today.*

*Keywords: Abstract, Game Design, Javanese Script preservation, Artbook*

### **Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk membuat *game* tidak hanya untuk hiburan semata tetapi juga sebagai sarana pendidikan terutama untuk generasi muda. Oleh karena itu, perancangan ini berfokus pada perancangan *game* dengan cara memasukkan unsur-unsur sejarah seperti Aksara Jawa. Pelajaran Aksara Jawa telah diajarkan kepada kita sejak kita masih di Sekolah Dasar, tetapi sayangnya hal itu hampir terlupakan. Di era *modern* ini, teknologi informasi tidak hanya digunakan dalam aspek pendidikan, tetapi juga menjadi hiburan di dunia maya. Banyak orang menyukai *game* yang mana memiliki beberapa manfaat dan dampak positif, misalnya kemampuan daya ingat, melatih keterampilan dalam memecahkan masalah, menghilangkan stres, dan meningkatkan kebahagiaan. Seperti dalam proses perancangan *game* "*Return of The Aji Saka*" merupakan salah satu alat pendekatan untuk mempelajari tentang budaya terutama Aksara Jawa. Dimasukkannya Aksara Jawa ke dalam perancangan *game* ini dapat menyebabkan pemain akan menyerap unsur budaya di dalamnya.

Pada perancangan *game* ini diambil sebuah inisiatif untuk membuat semua karakter di dalamnya seperti dalam cerita rakyat "Legenda Aksara Jawa" sehingga dapat membuat *game* ini lebih mudah dipahami sebagai *game* edukasi. Metode perancangan ini menggunakan salah satu pendekatan sekuensial, di mana sebuah kemajuan dilihat sebagai air yang mengalir melalui fase-fase yaitu perencanaan, mengumpulkan persyaratan yang diperlukan, identifikasi, konsep, dan perancangan. Hasil perancangan ini dapat berupa media promosi seperti *artbook*, *booth* pameran, iklan online sebagai media lini atas (*Above the line*) dan poster, *X-banner*, stiker, T-shirt, mug, pin, gantungan kunci sebagai media lini bawah (*Below the line*). Perancangan *game* ini diharapkan dapat meningkatkan rasa kepedulian generasi muda terhadap pelestarian budaya, terutama Aksara Jawa. Selain itu, diharapkan mampu menjadi alternatif bagi remaja untuk belajar budaya Aksara Jawa di era digital seperti saat ini.

Kata Kunci: Game Desain, pelestarian Aksara Jawa, *Artbook*.

## PENGANTAR

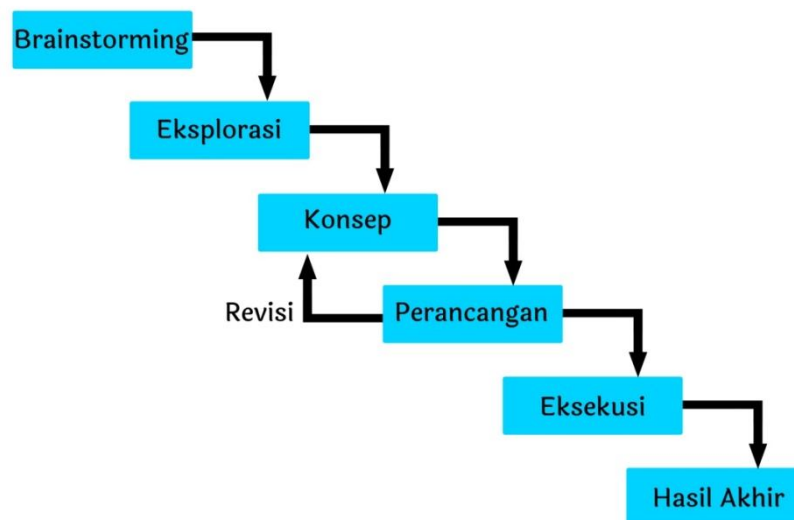
Pada zaman modern ini banyak kalangan yang sangat menyukai video *game*. Beberapa manfaat dan dampak positif dari bermain video *game* seperti kemampuan mengingat, melatih kemampuan pemecahan masalah, menghilangkan stress dan meningkatkan kebahagiaan. Perancangan ini berinisiatif untuk membuat semua tokoh yang ada dalam cerita rakyat legenda Aksara Jawa untuk menjadikannya sebuah video *game* edukasi. *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.

Menurut pengamatan peneliti, ternyata video *game* ini tidak hanya digemari oleh anak-anak, tidak sedikit orang tua yang merasa tertarik bermain video *game*. Menurut lembar fakta yang dirilis oleh Entertainment Software Association (ESA) tahun 2016, menunjukkan bahwa mayoritas, atau 29 persen *gamer* di seluruh dunia ternyata berusia 18 hingga 35 tahun, yang merupakan usia dewasa. *Game* itu sendiri mempunyai berbagai manfaat yaitu dapat memberi rasa rileks, melatih kemampuan perhatian dan konsentrasi pemainnya, melatih memecahkan masalah, mengembangkan kecepatan reaksi, mengembangkan kesabaran dan ketekunan. Selain

itu, untuk *game* edukasi juga memiliki manfaat tambahan yaitu di dalamnya berisi pengetahuan-pengetahuan yang dapat memperluas wawasan.

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:

1. *Brainstorming*, teknik kreativitas yang mrngupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan.
2. 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.
3. Konsep, tahapan di mana merepresentasikan ide atau gagasan-gagasan dari beberapa refrensi yang telah didapat. Tahapan ini merupakan penyusun utama dalam pembentukan karya.
4. Perancangan, memvisualisasikan hasil dari identifikasi data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa). Rancanagn atau sketsa terpilih dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final. Racangan final ini dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.
5. Revisi, Peninjauan (pemeriksaan) kembali untuk perbaikan jika diperlukan. Tahapan ini sangat penting agar dalam mewujudkan karya sesuai dengan desain atau ide
6. Eksekusi, mewujudkan rancangan terpilih (final) menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Modelini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi),
7. Hasil Akhir, tahapan dimana suatu karya telah sempurna



Gambar 1. Diagram Metode Perancangan Game

Sumber : Modifikasi dari Supriyanto, 2013. Game Mobile Petualangan Legenda Gatotkaca

#### **a. Gaya Visual**

Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta atau desainer karakter untuk menuangkan imajinasinya. Menggambarkan sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta atau desainer yang sangat dipengaruhi oleh *style* dan kreativitasnya sendiri. Gaya gambar yang kurang menarik membuat karakter tampak biasa-biasa saja dan kurang memberi kesan atau menghidupkan karakter tersebut dalam sebuah gambar. Menurut Jurnal I Putu Arya Janottama (2017), banyaknya gaya-gaya luar yang ada menyebabkan desainer dari sebuah karakter cenderung mengikuti dan menyukai salah satu gaya visual tersebut. Selain desainer karakter, dalam perancangan game juga dibutuhkan informasi tentang ketertarikan desain visual remaja yang akan memainkan game tersebut.

#### **b. Game Edukasi**

Hurd, Daniel, dan Jenuings (2009) menyebutkan *Educational game* adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna (*user*) suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. *Game* edukasi dapat digunakan dalam memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya dengan cara yang

menyenangkan dan menarik. *Game* edukasi dirancang biasanya ditujukan untuk anak-anak, karena anak-anak tidak akan pernah lepas dengan yang namanya permainan atau *game*.

## **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*).

### **a. Masalah yang Dihadapi**

1. Bagaimana membuat rancangan karakter *game* edukasi yang mampu menarik remaja untuk memainkannya ?
2. Bagaimana cara memperkenalkan kembali cerita rakyat Aksara Jawa kepada remaja ?
3. Bagaimana cara mempromosikan *Game Android* yang bertema edukasi tentang Aksara Jawa ?

### **b. Tujuan yang Dicapai**

1. Mampu merancang karakter *game* yang mampu menarik remaja untuk memainkannya.
2. Untuk mengenalkan kembali cerita rakyat legenda Aksara Jawa pada masyarakat melalui perancangan *game*.
3. Mampu mempromosikan video *game* melalui media yang tepat.

### **c. 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*. Berikut adalah skema alur narasi *game* "Return of the Aji Saka"

- 1) *INTRO (teaser)*, pemain akan diarahkan menjalani *tutorial* dalam menjalankan sebuah *gameplay* terlebih dahulu.
- 2) *Opening Scene*, cerita tentang kerajaan Medang Kamulan yang dipimpin oleh Prabu Dewata Cengkar yang suka makan manusia. Setiap hari sang raja memakan seorang manusia yang dibawa oleh Patih Jugul Muda. Sebagian kecil dari rakyat yang resah dan ketakutan mengungsi secara diam-diam ke daerah lain.
- 3) *Level 1*
  - a) *Opening Scene Stage 1*, pemain akan disuguhkan *scene* dimana Aji Saka mengembara dengan dua abadinya, namun tiba-tiba terdengar suara seseorang meminta tolong dan bergegas untuk menolongnya.
  - b) *Stage 1*, pemain harus membasmi para bandit dan mengumpulkan item aksara jawa "Ha Na Ca Ra Ka".
  - c) *Ending Scene Stage 1*, Aji Saka mendengar cerita tentang kebuasan Prabu Dewata Cengkar dari bapak tua yang ditolongnya yang ternyata ia adalah pengungsi dari kerajaan Medang Kamulan.
- 4) *Level 2*
  - a) *Opening Scene Stage 2*, cerita tentang Aji Saka dan dua abadinya ingin menyelamatkan rakyat Medang Kamulan dan bergegas menuju hutan untuk menuju ke kerajaan Medang Kamulan.
  - b) *Stage 2*, pemain harus membasmi iblis penghuni hutan yang ingin menjadikan Aji Saka sebagai budak dan mengumpulkan item aksara jawa "Da Ta Sa Wa La".
- 5) *Level 3*
  - a) *Opening Scene Stage 3*, cerita tentang Aji Saka dan dua abadinya hampir sampai di pegunungan kendeng.

b) *Stage 3*, pemain masih harus membasmi iblis penghuni hutan untuk keluar dari wilayah hutan dan mengumpulkan item aksara jawa "Pa Dha Ja Ya Nya".

c) *Ending Scene Stage 3*, cerita tentang Aji Saka dan dua abadinya telah keluar dan sampai di wilayah pegunungan kendeng. Aji Saka memerintahkan Sembada untuk menjaga pusaka kerisnya di wilayah tersebut. Aji Saka dan Dora kembali melanjutkan perjalanannya.

6) *Level 4*

a) *Opening Scene Stage 4*. Aji Saka tiba di Medang Kamulan yang sepi. Aji Saka menghadap Prabu Dewata Cengkar dan menyerahkan diri untuk disantap oleh sang Prabu dengan imbalan tanah seluas serban yang digunakannya. Saat mereka sedang mengukur tanah sesuai permintaan Aji Saka, serban terus memanjang sehingga luasnya melebihi luas kerajaan Prabu Dewata Cengkar. Prabu marah setelah mengetahui niat Aji Saka sesungguhnya adalah untuk mengakhiri kelalimannya.

b) *Stage 4*, pemain harus mengalahkan boss terakhir yaitu Prabu Dewata Cengkar dan mengumpulkan item aksara jawa "Ma Ga Ba Tha Nga"

c) *Ending Scene stage 4*, kain sorban Aji Saka melilit kuat di tubuh sang Prabu. Tubuh Prabu Dewata Cengkar dilempar Aji Saka dan jatuh ke laut selatan kemudian hilang ditelan ombak.

7) *Level 5*

a) *Opening Scene Stage 5*, Aji Saka mengutus Dora kembali ke pegunungan kedeng untuk mengambil pusaka yang ditiptkan kepada Sembada.

b) *Stage 5.1*, pemain harus mengurutkan *puzzle* huruf "ha na ca ra ka" yang telah diacak untuk melanjutkan *scene* berikutnya.

d) *Cutscene 1*, Dora merasa diutus oleh Aji Saka untuk mengambil pusaka dan Sembada juga merasa diutus oleh Aji Saka untuk menjaga pusakanya untuk tidak diserahkan kepada siapapun kecuali Aji Saka sendiri.

e) *Stage 5.2*, pemain kembali lagi menyusun *puzzle* dengan huruf "da ta sa wa la" untuk melanjutkan ke *scene* berikutnya.

f) *Cutscene 2*, Dora dan Sembada terlibat perselisihan karena keduanya merasa sama-sama diutus oleh Aji Saka. Terjadilah perkelahian diantara keduanya.

- g) *Stage 5.3*, pemain menyusun *puzzle* dengan huruf "pa dha ja ya nya" untuk melanjutkan ke scene berikutnya.
- h) *Cutscene 3*, Dora dan Sembada sama-sama sakti dan kuat pertarungan sengit pun terjadi. Sementara itu, Aji Saka sudah mulai gelisah menunggu kedatangan Dora dari Pegunungan Kendeng. Akhirnya, ia memutuskan untuk menyusul ke Pegunungan Kendeng seorang diri.
- i) *Stage 5.4*, pemain menyusun *puzzle* terakhir dengan huruf "ma ga ba tha nga" untuk ke *stage* selanjutnya.
- j) *Ending Scene Stage 5*, Ketika Aji Saka sampai di pegunungan Kendeng, Dora dan Sembada tewas karena ingin membuktikan kesetiaannya kepada tuan mereka. Untuk mengenang kesetiaan kedua abadinya tersebut, Aji Saka menciptakan aksara Jawa sesuai *puzzle* yang telah disusun.

#### **d. 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.

#### **e. 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](http://www.dafont.com/jawa-palsu.font)

#### **f. Perancangan Media Promosi**

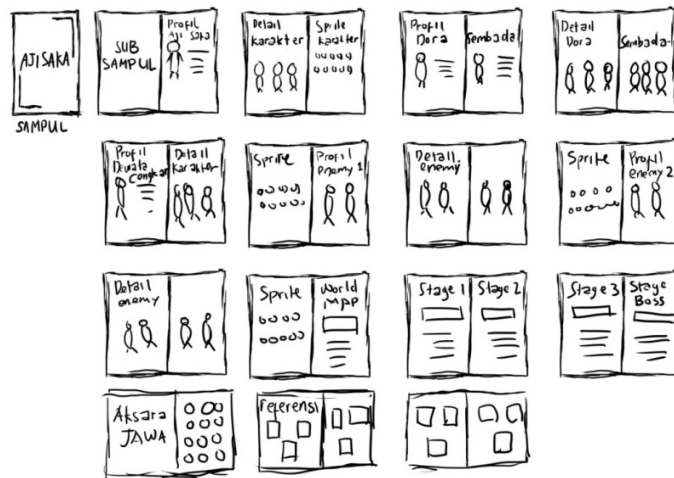
Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Media promosi dapat digolongkan ke dalam dua bagian yaitu:

##### *1. Above The Line*

*Above The Line* merupakan aktifitas promosi yang dilakukan dengan menggunakan media lini atas sebagai upaya membentuk brand image yang diinginkan. Perancangan ini menggunakan beberapa media untuk media lini atas yaitu:

##### *a). Artbook*

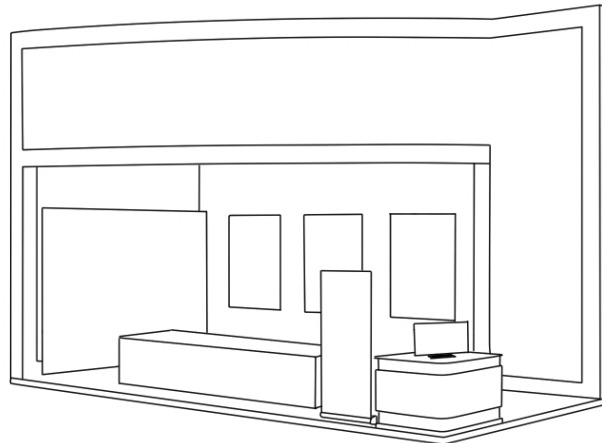
*Artbook* merupakan sekumpulan gambar dari sebuah perancangan game desain. Maka dibutuhkan juga rancangan atau sketsa dalam pembuatan *artbook*. Adapun beberapa hal yang terdapat di *artbook* secara umum yaitu meliputi desain karakter (tampak depan, samping, belakang), dan desain properti, desain background,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



Gambar 3. Sketsa Artbook

b). 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

c). Iklan Internet

Iklan online (internet) 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.

## 2. Below The Line

Marketing atau promosi yang dilakukan di tingkat retail atau konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen agar sadar (*aware*) dengan suatu produk. Beberapa media lini bawah sebagai pelengkap yang mendukung media lini atas (*Above The Line*) yaitu:

### a). Poster

Poster *game "Return of The Aji Saka"* dipasang bertujuan untuk menarik konsumen agar mengunjungi *stand* sebagai bagian dari kampanye promosi.



Gambar 5 Sketsa poster

### b). Banner dan X-banner

*Banner* dan *X-banner* merupakan iklan yang dicetak dengan ukuran yang besar. *Banner* adalah bentuk penyederhanaan dari Baliho.

### c). Merchandise

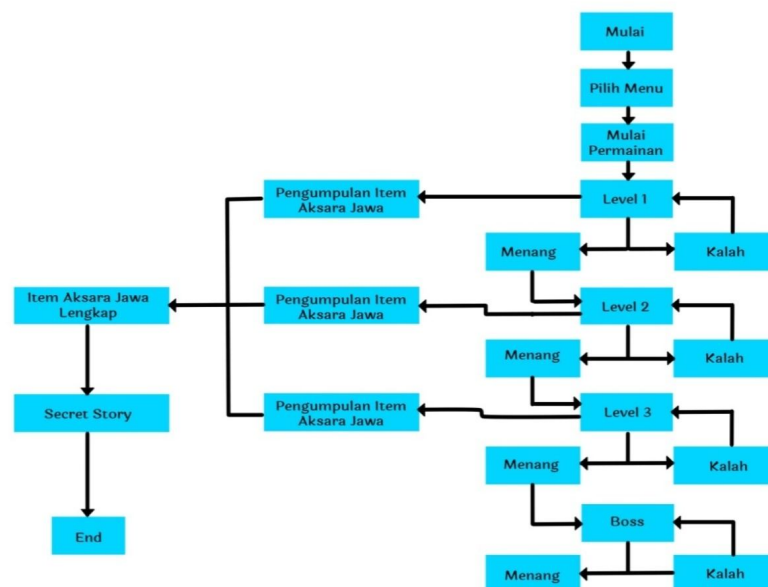
*Merchandise* secara umum adalah benda bertemakan suatu produk yang dijual sebagai bagian dari kampanye promosi. Benda yang akan dijual saat promosi adalah mug, gantungan kunci, pin, dan *T-Shirt*.



Gambar 6. Sketsa Merchandise

### g. Flowchart

*Flowchart* atau diagram alir adalah sebuah jenis diagram yang mewakili algoritme, alir kerja atau proses, yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol-simbol grafis dan urutannya dihubungkan dengan panah. Diagram ini mewakili ilustrasi atau penggambaran penyelesaian masalah.



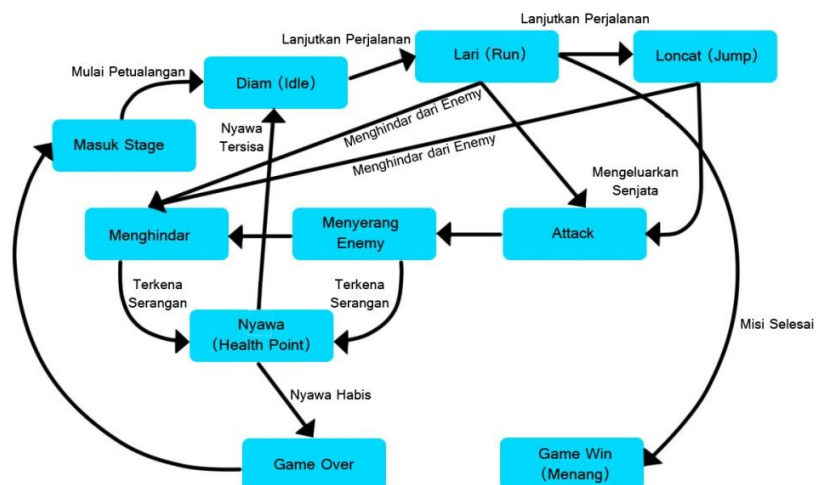
Gambar 7 Flowchart Game  
Sumber : Kurniawan Ganda Saputra

#### **h. Finite State Machine**

*Finite State Machine* (FSM) adalah sebuah metodologi perancangan sistem kontrol yang menggambarkan tingkah laku karakter atau prinsip kerja sistem dalam sebuah *video game*. *Finite State Machine* juga menjadi landasan pembuatan *Sprite* Karakter dalam sebuah *video game*. Prinsip kerja sistem FSM menggunakan tiga hal berikut:

- a. State (Keadaan)
- b. Event (Kejadian)
- c. Action (Aksi)

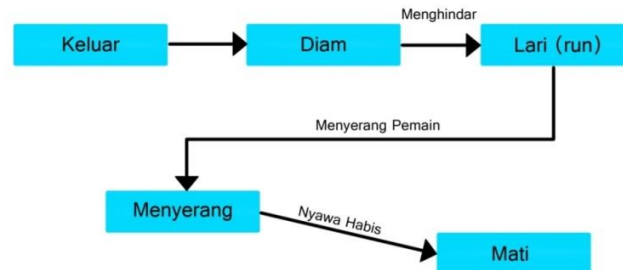
*Finite State Machine* dari karakter utama yaitu Aji Saka. Perjalanan menuju kerajaan Medang Kamulan harus melewati rintangan di setiap *stage*. Pemain mempunyai tugas untuk mengumpulkan pecahan Aksara Jawa yang tersebar di semua *stage*.



Gambar 8 FSM Karakter Aji Saka

Sumber : Modifikasi dari Supriyanto, 2013. Game Mobile Petualangan Legenda Gatotkaca

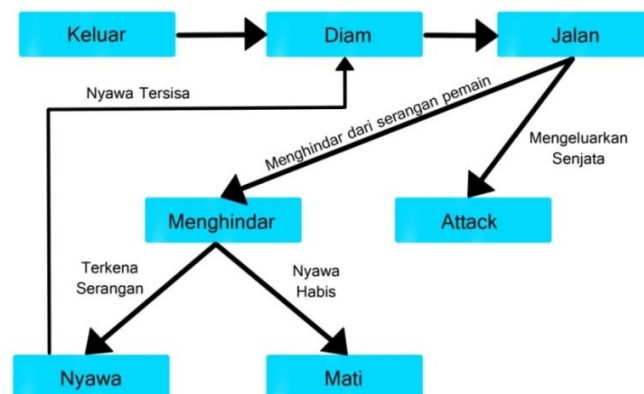
*Finite State Machine* dari karakter musuh (*enemy*). *Enemy* dalam sebuah permainan bertugas untuk menghalangi pemain melakukan tugasnya. FSM dari musuh memiliki kerja sistem yang sederhana dan memiliki sedikit gerakan agar tidak terlalu menonjol dari karakter utamanya.



Gambar 9 FSM dari musuh (*enemy*)

Sumber : Modifikasi dari Supriyanto, 2013. Game Mobile Petualangan Legenda Gatotkaca

Gambar 3.27 merupakan *Finite State Machine* dari karakter Prabu Dewatacengkar. Bos dalam sebuah permainan adalah rintangan terakhir untuk memenangkan suatu permainan.



Gambar 10 FSM dari Prabu Dewatacengkar

Sumber : Modifikasi dari Supriyanto, 2013. Game Mobile Petualangan Legenda Gatotkaca

## i. Dokumen Konsep

### a. Game Description

- |                 |                              |
|-----------------|------------------------------|
| 1) Genre        | : Action, Puzzle, Platformer |
| 2) Visual Style | : 2D (Side Scrolling)        |
| 3) Player       | : Single Player( 1 Pemain )  |

### b. Game Technical

- 1) *Technical Form* : 2D Graphic
- 2) *View* : Landscape
- 3) *Device* : Mobile Phone atau Tablet
- 4) *Control* : Touch
- 5) *Game Size* : 1280 x 720

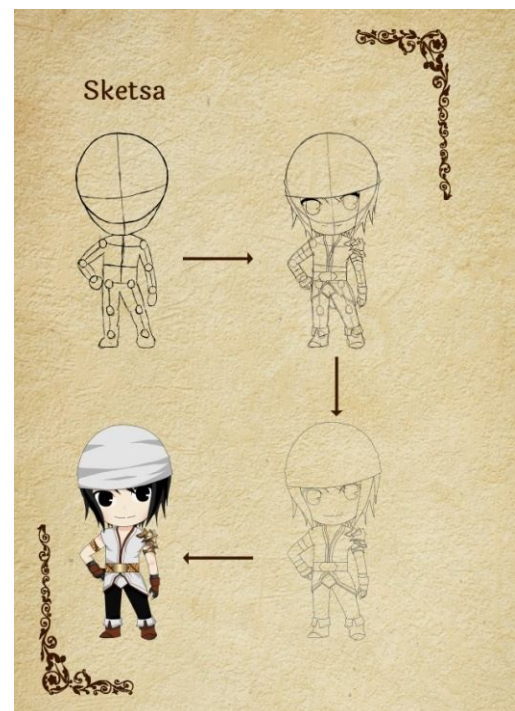
#### j. Karakter Aji Saka



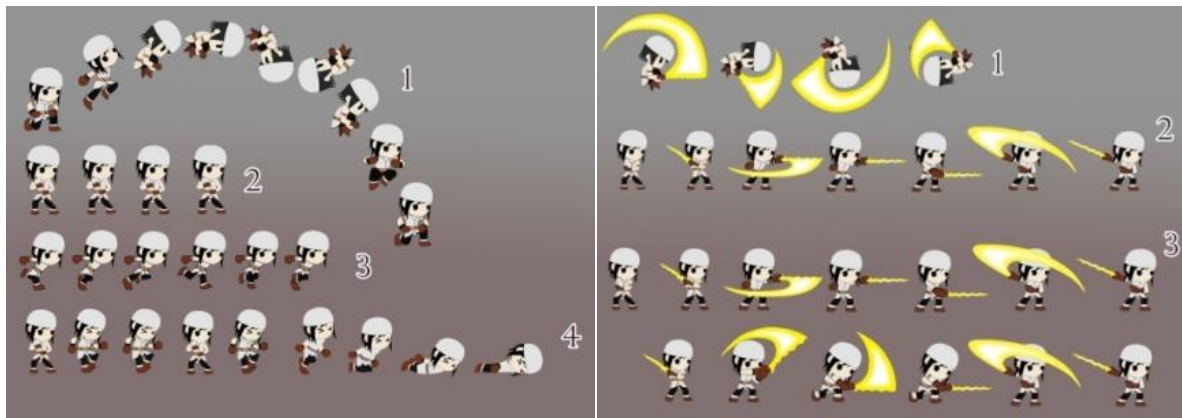
Gambar 11 Slternatif karakter Aji Saka



Gambar 12 Karakter Aji Saka



Gambar 13 Pembuatan karakter



Gambar 14 Sprite Karakter Aji Saka



Gambar 15 Pusaka Aji Saka

#### k. Item



Gambar 16 items Aksara Jawa

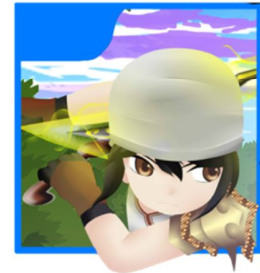


Gambar 17 items HP & MP Potion

## I. Logotype & Icon

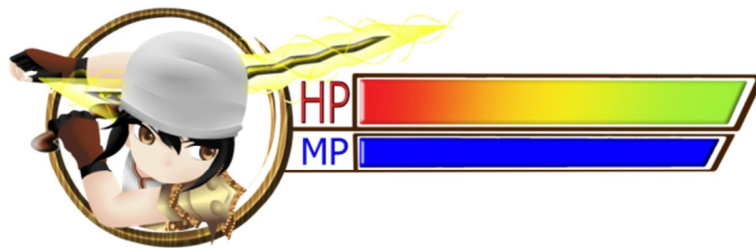


Gambar 18 Logotype game Return of The Aji Saka



Gambar 19 icon untuk  
*AppStore & PlayStore*

## m. Head Up Display



Gambar 20 Desain Head Up Display

## n. Desain Media Promosi

### 1. Artbook

*Artbook* adalah kumpulan dari perancangan video *game* dalam bentuk visual, mulai dari perancangan karakter hingga background desainnya secara mendetail sebagai media promosi. Isi *Artbook* dalam perancangan game ini meliputi



Gambar 21 Desain Artbook

## 2. Booth Pameran

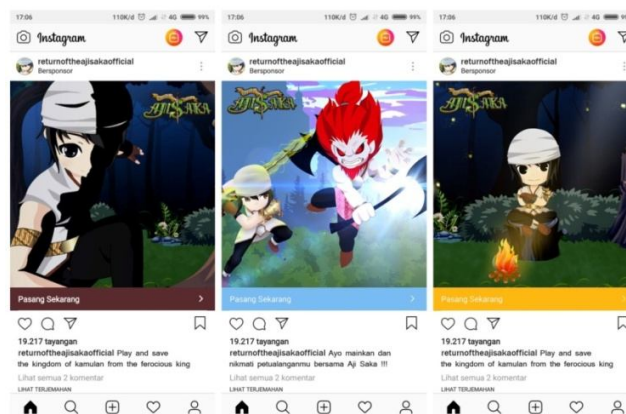
*Booth* Pameran adalah sebuah mini *stage* yang dilengkapi oleh beragam aksesoris yang digunakan sebagai media promosi suatu produk pada sebuah event pameran (*exhibition*). *Booth* biasanya dibuat untuk sekali atau dua kali event yang bersifat musiman dan model dan desain *booth* tersebut disesuaikan dengan tema serta identitas perusahaan.



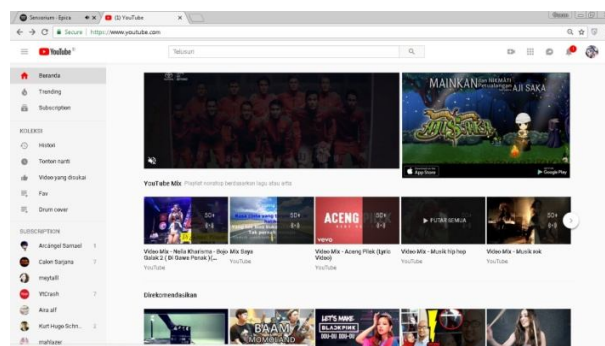
Gambar 22 Desain Booth Pameran

### 3. 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.



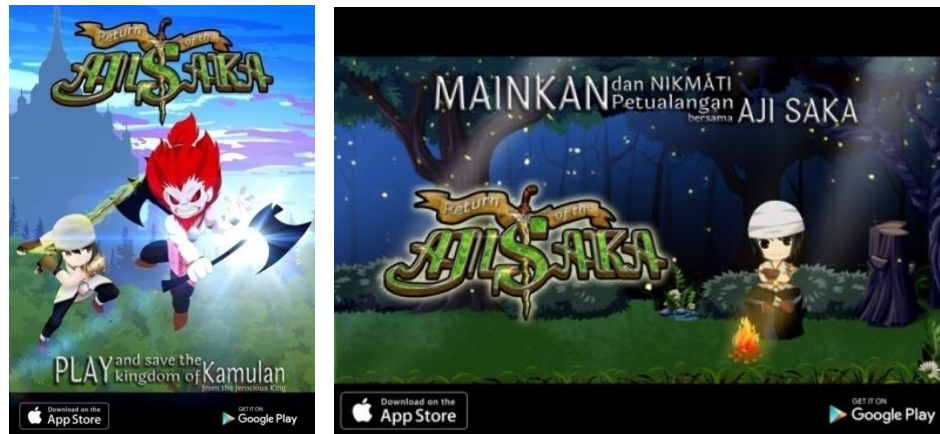
Gambar 23 Desain iklan pada instagram



Gambar 24 Desain iklan pada YouTube

### 4. Poster

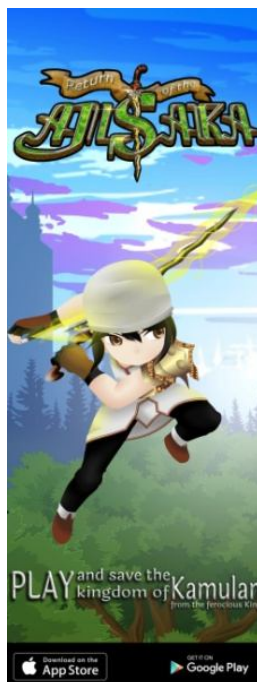
Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya yang dicetak dengan *Print Digital* dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai.



Gambar 25 Desain Poster

## 5. 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.



Gambar 26 Desain Xbanner

## 6. 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



Gambar 27 Desain T-Shirt dan Mug

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.



Gambar 28 Desain Cutting Stiker

Pada perancangan ini gift akan diberikan saat masyarakat men-download aplikasi game ini pada waktu memasuki booth pameran. Gift hanya berlaku saat event pameran berlangsung.



Gambar 29 Desain Gantungan Kunci dan pin

## KESIMPULAN

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 PUSTAKA

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

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>