



TUGAS AKHIR

RD 141558

***PERANCANGAN INDIE VIDEO GAME "BARASAMAYA"
JENIS BEAT'EM UP BERTEMA ETNIK FANTASI DENGAN
GAYA VISUAL PIXEL ART***

BIMA SURYA PERMANA

NRP 3411100018

Dosen Pembimbing:

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT. - 19760907 200112 1001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016**



FINAL PROJECT

RD 141558

***DESIGNING BEAT'EM UP INDIE VIDEO GAME
"BARASAMAYA" WITH ETHNIC FANTASY THEME AND
PIXEL ART AS VISUAL STYLE***

BIMA SURYA PERMANA

NRP 3411100018

Counsellor Lecturer:

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT. - 19760907 200112 1001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

Faculty of Civil Engineering and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya 2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *INDIE VIDEO GAME "BARASAMAYA"* JENIS *BEAT'EM UP*
BERTEMA ETNIK FANTASI DENGAN GAYA VISUAL *PIXEL ART***

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh :

Bima Surya Permana

NRP. 3411100018

Surabaya, 29 Juli 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, ST, M.Sn., P.hD.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT.

NIP. 19760907 200112 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Bima Surya Permana
NRP : 3411100018

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN *INDIE VIDEO GAME* "BARASAMAYA" JENIS *BEAT'EM UP* BERTEMA ETNIK FANTASI DENGAN GAYA VISUAL *PIXEL ART* "** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan kerja praktek dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia Laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Juli 2016

Yang membuat pernyataan



Bima Surya Permana

NRP. 3411100018

**PERANCANGAN INDIE VIDEO GAME "BARASAMAYA" JENIS
BEAT'EM UP BERTEMA ETNIK FANTASI DENGAN GAYA VISUAL
PIXEL ART**

Nama Mahasiswa : Bima Surya Permana
NRP : 3411100018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual - Desain Produk Industri -
FTSP ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT. - 19760907 200112 1001

ABSTRAK

Pergerakan *indie video game development* yang semakin diminati para *developer video game*, lebih membebaskan kreativitas mereka dalam mengembangkan *video game*. Hasilnya, *video game* karya mereka jadi lebih unik dan memiliki penggemar tersendiri. Keunikan tersebut, salah satunya, dapat dilihat pada penggunaan *pixel art* sebagai gaya visual. Industri *video game* di Indonesia sedang mengalami perkembangan. Peluang ini dapat dimanfaatkan untuk merancang *indie video game* yang ditujukan untuk konsumen *video game* Indonesia dan dapat dinikmati oleh konsumen diseluruh dunia.

Perancangan ini menggunakan metode riset kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan observasi terhadap *video game* berjenis *Beat 'em Up*, wawancara dan studi pustaka. Metode kualitatif digunakan untuk mengetahui preferensi jenis *video game* populer dan konsol yang disukai oleh konsumen *video game* Indonesia. Penulis mencari rumusan yang tepat dalam menyisipkan aspek etnik Indonesia kedalam *video game* agar dapat diterima dengan baik oleh konsumen lokal dan internasional. Salah satu caranya adalah penggambaran visual dengan gaya *pixel art* yang sedang marak dipakai *developer video game*.

Hasil konsep perancangan ini adalah *indie video game* berlatar budaya Indonesia. Eksekusi perancangan menggunakan ilustrasi *pixel art* untuk karakter, antarmuka dan setting dan *digital painting* untuk menggambarkan *opening video game* Barasamaya. Hasil akhir desain akan menjadi langkah pertama penulis untuk mengenalkan budaya Indonesia ke dunia serta menciptakan *video game* sesuai dengan minat dan kemampuan penulis.

Kata Kunci : Indie video game, Pixel art, Beat'em up, Fantasi Etnik.

**DESIGNING BEAT'EM UP INDIE VIDEO GAME "BARASAMAYA" WITH
ETHNIC FANTASY THEME AND PIXEL ART AS VISUAL STYLE**

Name : Bima Surya Permana
NRP : 3411100018
Study Program : *Visual Communication Design - Industrial Product
Design - Faculty of Civil Engineering and Planning ITS*
Councillor Lecturer : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT. - 19760907 200112 1001

ABSTRACT

The movement of indie video game development is now considered having more potential to the video game developer, which means more rooms to expand their creativities resulting in more unique video games which attracted particular fans or niche market. The uniqueness, for example, can be seen from the use of pixel art as its visual style. The video game industry in Indonesia is experiencing rapid growth, both in developers and customers area, making Indonesia a potential market for the video game industry. This is an opportunity to make an indie video game aimed at local consumers which also can be enjoyed by consumers throughout the world.

This design process use qualitative research methods such as observation of some beat'em up-type video games, depth interviews and literature studies. The quantitave research methods to get informations about local consumer's video games' types and consoles preferences. Writers find the right methods in applying Indonesian ethnical aspects into video games in order to be well received by consumers: using pixel art as visual style, which is popular among developers recently.

The result of this design concept is an independent video game with Indonesian traditional culture settings. The design excecution uses pixel art for characters, settings and interface, and digital painting technique for opening scene and cutscenes. This video game will be the steppingstone for the author to introduce Indonesian culture to the world and to create a video game in accordance with author's interest and skill.

Keywords : Indie video game, Pixel art, Beat'em up, Ethnic Fantasy.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kekadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan segala rahmat-Nya untuk kelancaran penulisan "*Perancangan Indie Video Game Barasamaya Jenis Beat`em Up Bertema Etnik Fantasi dengan Gaya Visual Pixel*" dari awal hingga laporan ini selesai sebagai salah satu persyaratan untuk lulus mata kuliah Tugas Akhir.

Atas kelancaran terselesaikannya laporan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dukungan dari berbagai pihak yaitu :

1. Allah Subhanahu wa ta'ala Yang Maha Esa dan Maha Mencipta.
2. Orang tua penulis yaitu Bapak Djoko Santoso dan Ibu Lilis Suryani yang selalu mendukung serta keluarga yang memberikan dukungan.
3. Dosen pembimbing, bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT. yang memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. .
4. Kepada Mojiken Studio yang telah membantu dalam proses pengembangan game dan meminjamkan lisensi Software Construct 2.
5. Kepada teman - teman angkatan 2011 Despro ITS yang tidak bisa saya sebutkan satu per - satu, yang membuat saya berkembang sampai seperti saya saat ini. Terutama teman baik saya Nindita Karina Sastya Wardani yang memberikan bantuan dalam penyusunan laporan.
6. Kepada Shahnaz Amira, Samuel Putra Anugrah dan Roland Melvin Zabarjad yang membantu pembuatan asset visual "Barasamaya".

Demikian laporan ini disusun, atas segala perhatian dan dukungannya penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, 29 Juli 2016

Bima Surya Permana

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Keaslian Karya Tulis Laporan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel & Bagan	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Studi Eksisting	4
1.5.2 Studi Literatur	4
1.5.3 Observasi	5
1.5.4 <i>Depth Interview</i>	5
1.5.5 Kuisisioner	5
1.6 Luaran	5

BAB II STUDI PUSTAKA	6
2.1 <i>Indie Video Game</i>	6
2.2 Elemen Dasar dari <i>Video Game</i>	7
2.3 Jenis <i>Video Game Beat'em Up</i>	9
2.4 Jenis <i>Video Game RPG</i>	13
2.5 Gaya gambar <i>Pixel-Art</i>	16
2.6 GUI (<i>Graphic User Interface</i>)	18
2.7 HCI (<i>Human Computer Interaction</i>)	19
2.8 Sistem Rating	20
2.9 Studi Eksisting	24
2.9.1 Bimasuci	24
2.9.2 Ragam Ilustrasi Mitologi Indonesia dalam Budaya Pop	25
2.10 Studi Kompetitor	26
2.10.1 " <i>Big Action Mega Fight</i> "	27
2.10.2 " <i>Rampange Knights</i> "	29
2.10.3 " <i>Kung Fury: Street Rage</i> "	30
2.11. Studi Komparator	32
2.11.1 " <i>Scott Pilgrim vs. The World: The Game</i> "	32
2.11.2 " <i>Street of Rage 2</i> "	39
2.11.3 " <i>Castle Crashers</i> "	43
2.12. Studi Gameplay	45

BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Metode Penelitian	51
3.1.1 Wawancara Mendalam.....	51
3.1.2 Observasi.....	51
3.1.3 Kuesioner	51
3.1.4 Studi Literatur	51
3.1.5 Focus Group Discussion	52
3.1.6 Riset Eksperimental	52
3.1.7 <i>Paper Prototyping</i>	52
3.2 Diagram Alur Riset	53
3.3 Populasi	54
3.4 Analisa Data	54
3.4.1 Wawancara	54
3.4.2 Eksperimen Software Pembuat Gaame dan Software Pengolah Gambar.....	57
3.4.3 Kuesioner	59
3.4.3.1 Protokol Kuisioner	59
3.4.3.2 Hasil Kuesioner	59
3.4.4 <i>Focus Group Discussion</i>	62
3.4.4.1 Protokol FGD	62

3.4.4.2 Hasil dan Kesimpulan dari FGD	63
3.4.5 <i>Paper Prototyping</i>	64
3.4.5.1 Protokol <i>Paper Prototyping</i>	64
3.4.5.2 Hasil dan Kesimpulan dari <i>Paper Prototyping</i>	66
3.4.6 <i>User Testing</i>	69
3.4.6.1 Protokol <i>User Testing</i>	69
3.4.6.2 Hasil dan Kesimpulan dari <i>User Testing</i>	69
BAB IV KONSEP DESAIN	71
4.1 Luaran Perancangan	71
4.2 Data Konsep	71
4.2.1 <i>Strategy Plane</i>	71
4.2.2 <i>Scope Plane</i>	73
4.2.3 <i>Structure Plane</i>	78
4.2.4 <i>Skeleton Plane</i>	81
4.2.4.1 <i>Information Design</i>	82
4.2.4.2 <i>Interface Design</i>	86
4.2.4.3 <i>Navigation Design</i>	92
4.2.4.4 <i>Visual Asset</i>	93
4.2.4.5 Kemampuan dan Kelemahan Karakter	102
4.2.4.6 Konsep Pemasaran Video Game Barasamaya.....	105
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	111

5.1 Desain Final Karakter	111
5.1.1 Bara	111
5.1.2 Gagas	114
5.1.3 Wulan	116
5.1.4 Nyi Garwa	118
5.1.5 Prawirashura Mysterius	119
5.1.6 Kalabata (<i>Boss</i>)	120
5.1.7 Buto Galak (<i>Miniboss</i>)	121
5.1.8 Segawon Tameng (<i>Armor Monster</i>)	121
5.1.8 Segawon Patih (<i>Normal Monster</i>)	122
5.2 Desain Akhir <i>Environment</i>	123
5.3 Desain Akhir Antarmuka Pengguna	124
5.4 <i>Still Images</i> dari <i>Opening Video Game</i>	126
5.4 <i>Still Images</i> dari <i>Opening Video Game</i>	127
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	128

Daftar Pustaka

Biodata Penulis

Lampiran

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik menunjukkan pertumbuhan konsumsi game di Asia Tenggara	3
Gambar 2.1 Ilustrasi yang memperlihatkan hubungan antar 4 elemen dasar di dalam game.	8
Gambar 2.2 Screenshot dari video game Castle Crashers	9
Gambar 2.3 Screenshot dari video game Scott Pilgrim Vs. The World Game	10
Gambar 2.4 Screenshot dari gameplay video game Street of Rage.....	11
Gambar 2.5 Screenshot dari senjata yang dapat dipakai pemain di video game Castle Crasher	11
Gambar 2.6 Screenshot dari video game Scott Pilgrim Vs. The World	12
Gambar 2.7 Pemilihan karakter video game Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles In Time.....	12
Gambar 2.8 Sistem level yang terdapat pada game Kindom Hearts.	13
Gambar 2.9 Perlengkapan dan sistem cfating yang terdapat pada Fallout 4...	14
Gambar 2.10 Item yang didapatkan secara random dalam game Final Fantasy V	15
Gambar 2.11 NPC pada game Elder Scrolls: Skyrim memberikan misi kepada pemain.....	15
Gambar 2.12 Sprite dari Mario dan Link yang ikonik dan diingat oleh.....	16
Gambar 2.13 game Scott Pilgrim Vs. The World memakai pixel-art untuk menyiasati turunnya performa game saat banyak obyek hadir di layar.	17

Gambar 2.14 Tampilan dari game Shovel Knight yang menggunakan gaya gambar pixel art.....	18
Gambar 2.15 Aspek yang mempengaruhi Human Computer Interaction	20
Gambar 2.16 Ilustrasi wayang kulit Bima	24
Gambar 2.17 Ilustrasi karakter game Indivisible bernama "Naga Rider	25
Gambar 2.18 Kover komik Garudayana volume 4 memperlihatkan Bima, Garu dan Kinara	26
Gambar 2.19 Salah satu special attack berupa "Poultry Rain"	27
Gambar 2.20 Kemunculan beberapa karakter musuh dalam gameplay.	28
Gambar 2.21 Pilihan menu "pembelian" jurus atau kemampuan karakter	28
Gambar 2.22 Kemunculan musuh dan elemen-elemen lain yang mengesankan latar Medieval.....	29
Gambar 2.23 Aksesori yang digunakan karakter dapat diganti sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.....	30
Gambar 2.24 Nuansa 80-an pada gameplay "Kung Fury"	31
Gambar 2.25 Varian karakter video game "Kung Fury" yang dapat dipilih.....	32
Gambar 2.26 Video game Scott Pilgrim Vs. The World dengan teman Side Scroller Beat'em	33
Gambar 2.27 Beberapa musuh yang dapat dilawan dalam gameplay	34
Gambar 2.28 karakter Scott bersiap untuk melempar tong ke arah musuh	34
Gambar 2.29 Keempat pemain dapat bermain bersama-sama dalam 1 game.. ...	35

Gambar 2.30 Health bar dan Guts bar yang bisa bertambah jika karakter naik level.....	36
Gambar 2.31 Level yang naik akan membuka akses untuk mengeluarkan jurus baru.....	36
Gambar 2.32 Beberapa musuh secara acak akan meninggalkan uang jika berhasil dikalahkan	36
Gambar 2.33 Menu pemilihan karakter yang digunakan antarmuka pengguna yang menyerupai Super Mario Bros 2.	37
Gambar 2.34 Serangkaian transisi menu yang perlu diakses untuk memainkan video game.	38
Gambar 2.35 Setting bersalju dipakai dalam video game Scott Pilgrim vs. The World The Game untuk menunjukkan lokasi di Kanada	38
Gambar 2.36 Menu utama game Street of Rage.....	40
Gambar 2.37 Salah satu contoh GUI yang dipakai oleh game Street of Rage	40
Gambar 2.38 karakter dengan nama Y. Signal dan R. Signal memiliki bentuk sprite yang sama, namun warna dan banyaknya darah yang mereka miliki berbeda	41
Gambar 2.39 Karakter Axel yang dimainkan pemain sedang melakukan serangan dengan menggunakan senjata pipa besi.	42
Gambar 2.40 Gambar 2.40 Menu pemilihan karakter dalam video game "Street of Rage 2".....	43
Gambar 2.41 Tampilan menu utama dari video game "Street of Rage 2".	43
Gambar 2.42 Tampilan environment dari video game "Street of Rage 2".	44
Gambar 2.43 Tampilan Opening dari video game "Street of Rage 2".	44

Gambar 2.44 Suasana pusat perlengkapan di game Castle Crashers	45
Gambar 2.45 Keempat pemain bermain bersama-sama dengan bantuan jaringan internet.....	46
Gambar 2.46 Gambar seluruh karakter yang dapat dimainkan dalam game Castle Crashers.....	46
Gambar 2.47 Gambar antarmuka pengguna dalam video game "Castle Crashers".	47
Gambar 2.48 Level dengan environment kastil stage pertama dalam video game "Castle Crashers".	48
Gambar 2.49 Opening dalam video game "Castle Crashers"	49
Gambar 2.50 Tampilan ingame dari video game Castle Crashers	50
Gambar 2.51 Tampilan ingame dari video game Dungeon of Dragons: Chronicles of Mystara	42
Gambar 2.52 Tampilan ingame dari video game Rampage Knights	50
Gambar 3.1 Foto bersama Eka Pramudita Muharram se usai wawancara..	56
Gambar 3.2 Tampilan dari software Construct 2 dan game yang diujicobakan...	57
Gambar 3.3 Gambar game yang dimainkan di platform HTML5	58
Gambar 3.4 Fasilitas yang ditawarkan oleh GrapicsGale yaitu preview dari sprite	58
Gambar 3.5 Fasilitas Onion Skin mempermudah menggambar gerakan sprite.	59
Gambar 3.6 Fathur Rizqi, Dimas Novan dan Dawam Mardhonansyah ketiga narasumber yang mengulas game Castle Crasher.....	63

Gambar 3.7 Koresponden pertama bernama Luna Sutisna	64
Gambar 3.8 Koresponden kedua bernama Erin Dahlia	65
Gambar 3.9 Koresponden ketiga dan keempat bernama Erin Cynthia Bunga dan Wisnu Perdana	65
Gambar 3.10 Koreksi pada tampilan pemilihan karakter.	66
Gambar 3.11 Koreksi dari menu kustomisasi perlengkapan karakter.....	67
Gambar 3.12 Koreksi menu yang memperlihatkan combo dan special moves...	67
Gambar 3.13 Koreksi menu pemilihan stage.....	68
Gambar 3.14 Koreksi tampilan saat memulai permainan.....	68
Gambar 3.15 Koreksi menu pause pada saat permainan	69
Gambar 4.1 Senjata yang dipakai karakter yang dapat dimainkan.	76
Gambar 4.2 3 karakter utama yang dapat dimainkan.	77
Gambar 4.3 Ilustrasi bergaya pixel art dikerjakan di Aseprite.	78
Gambar 4.4 Skema tombol perintah pada XBOX 360 controller.....	80
Gambar 4.5 Skema tombol perintah pada Dualshock 3 controller.....	80
Gambar 4.6 Ilustrasi alur perintah dalam UI game Barasamaya.	81
Gambar 4.7 Title menu.....	82
Gambar 4.8 Main Menu.....	82
Gambar 4.9 Tampilan dan pilihan yang diberikan game setting.....	83
Gambar 4.10 Tampilan dari menu Combos dan Special Moves.	83
Gambar 4.11 Menu pemilihan tingkat kesulitan.	84

Gambar 4.12 Menu pemilihan karakter.....	84
Gambar 4.13 Tampilan menu peta.	85
Gambar 4.14 tampilan menu perlengkapan karakter.....	85
Gambar 4.15 Tampilan didalam permainan.	86
Gambar 4.16 Title menu.....	87
Gambar 4.17 Main Menu.....	87
Gambar 4.18 Tampilan dan pilihan yang diberikan game setting.....	88
Gambar 4.19 Tampilan dari menu Combos dan Special Moves.	88
Gambar 4.20 Menu pemilihan tingkat kesulitan.	89
Gambar 4.21 Menu pemilihan karakter.....	89
Gambar 4.22 Tampilan menu peta.	90
Gambar 4.23 tampilan menu perlengkapan karakter.....	91
Gambar 4.24 Tampilan didalam permainan.	91
Gambar 4.25 Skema tombol perintah pada XBOX 360 controller.....	92
Gambar 4.26 Skema tombol perintah pada Dualshock 3 controller.....	93
Gambar 4.27 Studi karakter Bara dan alternatif desainnya	94
Gambar 4.28 Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Bara	94
Gambar 4.29 Studi karakter Wulan dan alternatif desainnya.	95
Gambar 4.30 Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Wulan	95
Gambar 4.31 Studi karakter Gagas dan alternatif desainnya.....	96

Gambar 4.32 Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Gagas.....	96
Gambar 4.33 Studi karakter Kalabata dan alternatif desainnya.	97
Gambar 4.34 Studi karakter monster Banaspatih dan Ragnda... ..	97
Gambar 4.35 Studi karakter Monster dan alternatif desainnya	98
Gambar 4.36 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menyerang. .	98
Gambar 4.37 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menyerang. .	99
Gambar 4.38 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi berlari.	99
Gambar 4.38 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi berlari.	99
Gambar 4.39 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi kuda-kuda... .	99
Gambar 4.40 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi melompat dan serangan udara.....	99
Gambar 4.41 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi terkena serangan	99
Gambar 4.42 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bangun.	99
Gambar 4.43 Sprite Sheet karakter musuh melakukan animasi serangan.....	100
Gambar 4.44 Sprite Sheet karakter musuh melakukan animasi terkena serangan	100
Gambar 4.45 Sprite Sheet karakter musuh melakukan animasi berjalan. ...	100
Gambar 4.46 Sketsa setting game Barasamaya.	101

Gambar 4.47 Contoh Serif Typeface, Font Pixel Josh 6.	101
Gambar 4.48 Penggunaan warna pada Video Game Barasamaya.....	102
Gambar 4.49 Gambar implementasi maskot investor menjadi salah satu inspirasi pembuatan Arsenal dan Armor karakter.....	110
Gambar 4.50 Item penambah kekuatan yang berfungsi sebagai promosi makanan didalam video game Barasamaya.....	110
Gambar 5.1 Head-to-Torso karakter Bara.	111
Gambar 5.2 Ingame karakter Bara.....	111
Gambar 5.3 Kustomisasi karakter Bara.....	112
Gambar 5.4 Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi menyerang. ...	112
Gambar 5.5 Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi berlari.....	112
Gambar 5.6 Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi kuda-kuda.	112
Gambar 5.7 Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi melompat dan serangan udara.....	113
Gambar 5.8 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menerima serangan	113
Gambar 5.9 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bangun.	113
Gambar 5.10 Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi bertahan.	113
Gambar 5.11 Head-to-Torso karakter Gagas.....	114
Gambar 5.12 Ingame karakter Gagas..	114

Gambar 5.13 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menyerang.	114
Gambar 5.14 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi berlari.	115
Gambar 5.15 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi kuda-kuda.	115
Gambar 5.16 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi melompat dan serangan udara.	115
Gambar 5.17 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menerima serangan.	115
Gambar 5.18 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bangun.	115
Gambar 5.19 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bertahan.	115
Gambar 5.20 Head-to-Torso karakter Wulan.	116
Gambar 5.21 Ingame karakter Wulan.	116
Gambar 5.22 Kustomisasi karakter Wulan.	116
Gambar 5.23 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi menyerang.	117
Gambar 5.24 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi berlari.	117
Gambar 5.25 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi kuda-kuda.	117
Gambar 5.26 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi melompat dan serangan udara.	117

Gambar 5.27 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi menerima serangan	117
Gambar 5.28 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi bangun.	118
Gambar 5.29 Sprite Sheet karakter Wulan melakukan animasi bertahan.	118
Gambar 5.30 Head-to-Torso karakter Nyi Garwa.	118
Gambar 5.31 Ingame karakter Nyi Garwa.....	118
Gambar 5.32 Head-to-Torso Prawirashura Mysterius.....	119
Gambar 5.33 Ingame karakter Prawirashura Mysterius	119
Gambar 5.34 Head-to-Torso karakter Kalabata.	119
Gambar 5.35 Ingame karakter Kalabata	120
Gambar 5.36 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi serangan.....	120
Gambar 5.37 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi menerima serangan.....	120
Gambar 5.38 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi berjalan.....	120
Gambar 5.39 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi bertahan.....	120
Gambar 5.40 Ingame karakter Buto Galak.....	121
Gambar 5.41 Ingame karakter Segawon Tameng	121

Gambar 5.42 Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi serangan.....	121
Gambar 5.43 Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi menerima serangan.....	122
Gambar 5.44 Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi berjalan.....	122
Gambar 5.45 Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi bertahan.....	122
Gambar 5.46 Ingame karakter Segawon Patih	122
Gambar 5.47 Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi serangan.	123
Gambar 5.48 Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi menerima serangan.....	123
Gambar 5.49 Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi berjalan	123
Gambar 5.50 Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi bertahan	123
Gambar 5.51 Stage 1,2 dan 3 dalam ingame.	123
Gambar 5.52 Sprite Sheet stage hutan melakukan animasi.....	124
Gambar 5.53 Stage hutan dengan tile lebih panjang	124
Gambar 5.54 Tampilan title menu	124
Gambar 5.55 Tampilan main menu	125
Gambar 5.56 Tampilan character selection	125
Gambar 5.57 Tampilan Ingame	125

Gambar 5.58 Cutscene Opening Video game Barasamaya 126

Gambar 5.59 Cutscene Opening Video game Barasamaya 126

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Tabel 2.1.	20
Diagram 3.1.	53
Diagram 3.2.	60
Diagram 3.3.	60
Diagram 3.4.	61
Diagram 3.5.	61
Grafik 3.6.	62
Diagram 4.1.	74
Tabel 4.2.	103
Tabel 4.3.	104
Tabel 4.4.	108

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indie video game development merupakan sebuah pergerakan *video game development* mandiri. *Indie video game developer* melakukan kegiatan pembuatan *video game* secara mandiri tanpa terikat dengan perusahaan sehingga lebih leluasa dalam menentukan tema dan target. *Indie video game developer* umumnya beranggotakan 3-5 orang untuk menekan biaya produksi *video game*, sehingga kualitas *video game* yang dihasilkan tidak sekelas dari *publisher* ternama. *Indie video game developer* selalu menghasilkan *video game* menekankan kreatifitas dan inovasi sehingga memiliki pasar tersendiri. Contoh *indie video game developer* yang sukses adalah studio Concept milik Keiji Inafune. Sebelum mendirikan studio tersebut, Inafune bekerja di sebuah perusahaan *video game* Capcom, dan menciptakan *game* "Megaman". Setelah "Megaman" tidak diperhatikan oleh Capcom, Inafune harus keluar dari Capcom untuk melanjutkan seri "Megaman" dengan judul lain, "Mighty no.9". Proyek "Mighty no.9" disambut dengan baik oleh konsumen *video game* dunia, terbukti dengan terpenuhinya kuota hingga 300% saat *game* ini dimuat di program "Kickstarter".

Indie video game developer identik dengan gaya gambar *pixel-art*, karena gaya visual tersebut jarang dipakai oleh *video game publisher* sekarang yang memakai gaya grafis dan animasi 3 dimensi. Selain itu, gaya visual *pixel art* juga dapat menampilkan kesan nostalgia untuk konsumen *video game* yang hidup pada tahun 1980-1999. Gaya *pixel-art* diminati *indie video game developer* dikarenakan mudah dipelajari, ringan ukurannya dan *software* pengolah gambar *pixel* harganya murah.

Tema nostalgia yang diadopsi oleh *Indie video game developer* tidak hanya dari gaya visual, namun juga dalam pemilihan jenis *video game*. Jenis *video game* yang populer pada masa lalu, salah satunya adalah *beat 'em up*. *Beat 'em up* adalah jenis *video game* aksi-petualangan yang memiliki premis "mengalahkan musuh untuk meneruskan petualangan". Meskipun tidak sebanyak pada masa lalu,

peminat *video game* jenis *beat 'em up* sekarang ini masih ada, dengan bukti dibuatnya *Castle Crasher* untuk konsol dan PC dan mendapat penilaian yang baik dari konsumen.

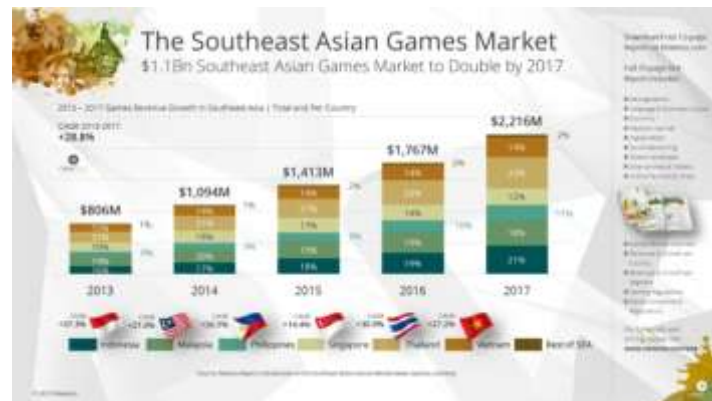
Industri *video game development* di Indonesia sedang mengalami perkembangan pesat. *Video game development* sendiri sudah termasuk dari 15 sub-kategori ekonomi kreatif di Indonesia. Hal ini juga ditandai dengan munculnya *video game developer* di Indonesia. *Gamedev.org*, sebuah forum yang mewadahi para *video game developer* Indonesia, telah memiliki 8968 anggota.¹ Selain itu tercatat pula 66 studio *video game development* lokal yang aktif.² Investor luar negeri mulai tertarik dengan kemampuan SDM Indonesia dan membuka cabang *video game development* disini, seperti contoh Square Enix Smileworks dan Gameloft. *Video game developer* asal Indonesia pernah mengharumkan tanah air dikancah internasional dengan memenangkan kompetisi dunia Image Cup 2013 yang diselenggarakan oleh Microsoft.

Selain SDM yang mumpuni terdapat temuan dari firma periset pasar *video game* Newzoo jika Indonesia merupakan konsumen konten *video game* sedang naik sangat pesat di Asia Tenggara. Asia Tenggara selama 2014 telah mengeluarkan 1.1 miliar Dollar Amerika untuk sektor industri *video game*. Dari kapital itu Indonesia turut menyumbang sebanyak 17%.

Newzoo meramalkan pula jika tren semacam ini berlanjut pada tahun 2017, diperkirakan dana Asia Tenggara yang akan mengalir di industri *video game* mencapai 2,2 miliar Dollar Amerika dan Indonesia akan menyumbang 21%. Newzoo juga mencatat jika rata-rata konsumen *video game* Indonesia mengeluarkan uang sebesar Rp. 200.000 per tahun untuk kebutuhan *video game* mereka.

¹ <https://forum.video.gamedev.org/index.php>, pada tanggal 30 September 2015

² <https://bit.ly/video.gamedevDB>, pada tanggal 30 September 2015



Gambar 1.01 Grafik menunjukkan pertumbuhan konsumsi *video game* di Asia Tenggara (Sumber: <https://www.techinasia.com/indonesia-video-games-southeast-asia-newzoo-study/> diakses pada tanggal 30 September 2015)

Indonesia, selain menjadi pasar yang potensial untuk industri *video game*, memiliki ragam etnis yang beraneka macam. Ragam etnis memiliki potensi untuk dijadikan tema dalam *video game*. Cerita rakyat dan legenda seperti Serat Bimasuci dapat menjadi inspirasi untuk membentuk cerita, latar, dan desain karakter dalam sebuah *video game*. *Video game* yang berlatar belakang etnis Indonesia dapat menjadi nilai tambah dan pembeda dari *video game* lain

1.2. Identifikasi Masalah

1. Peluang dan tren *indie video game development* sedang berada di waktu terbaiknya.
2. Untuk bisa bersaing dengan *mainstream video game*, *Indie video game development* ditantang mengutamakan kualitas *video game* dengan kapital yang terbatas.
3. Indonesia memiliki kekayaan ragam etnis yang dapat menjadi inspirasi suatu konten *video game* sehingga dapat menjadi nilai tambah dan pembeda dari *video game* lain.

1.3. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah *indie video game* yang terinspirasi dari berlatar cerita rakyat atau legenda tradisional Indonesia sehingga menghasilkan

indie video game berciri khas budaya Indonesia dan dapat bersaing di pasar global?"

1.4. Tujuan Penelitian

Hasil perancangan *indie video game* berlatar cerita rakyat atau legenda tradisional Indonesia ini, diharapkan menjadi salah satu media dengan konten yang representatif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai upaya pengenalan budaya Indonesia sekaligus diikutsertakan dalam pengembangan *indie video game* di Indonesia.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Studi Eksisting

Studi eksisting yang dilakukan adalah perbandingan desain *video game* yang memiliki kesamaan jenis (*beat'em up*) dan gaya visual (*2D pixel art*), seperti "*Scott Pilgrim Vs The World : The Video Game*", "*Street of Rage*" dan "*Castle Crasher*". Metode studi yang dipakai adalah menganalisis elemen-elemen yang digunakan dalam jenis *video game beat'em up*.

1.5.2. Studi Literatur

Studi perancangan ini akan mengacu pada buku "*Video Game Development Essentials : In Introduction*" dari Jeannie Novak dan "*The Art of Video Game Design : A Book of Lenses*" dari Jesse Schell dan Morgan Kaufmann. Mendengarkan beberapa *podcast* seperti "*Geek Guide To The Galaxy*" dan kanal *reviewer* di *Youtube* seperti kanal "*Extra Credit*" untuk mendapatkan informasi dan tren terbaru tentang *video game developing*. Pengetahuan tentang wayang didapat dari buku karya Ir Sri Mulyono seperti "*Wayang dan Karakter Manusia*" dan "*Wayang dan Filsafat Nusantara*", serta membaca buku "*Analisis Serat Bimasuci*" oleh S.P. Adhikara.

1.5.3. Observasi

Observasi dilakukan dengan mempelajari serta menganalisis berbagai *video game* berjenis *2D beat'em up* dari koleksi pribadi, mulai dari aspek desain karakter, sistem *gameplay*, desain antarmuka, dan spesifikasi *video game*. Selain analisis, observasi juga dilakukan melalui *test play* serta menanyakan tingkat kenyamanan, kelayakan dan kekurangan *video game* komparator kepada *tester*.

1.5.4. Depth Interview

Depth interview dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang *video game* dan *indie video game development*. Narasumbernya adalah Eka Pramudita Muharram, *Co-Founder* studio *video game* Mojiken.

1.5.5. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai preferensi, pendapat, minat, dan aktivitas seseorang yang berkaitan dengan *video game*. Kuesioner disebarkan kepada konsumen *video game*.

1.6. Luaran

Perancangan ini akan menghasilkan sebuah *video game* yang memiliki 3 level yang memperlihatkan animasi karakter, desain antarmuka, serta latar yang akan diimplementasikan ke dalam *video game* Barasamaya, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Perancangan tidak mencakup penjualan dan pemasaran
2. Riset ini akan membahas desain *video game*, cerita, environment dan desain antarmuka *video game* Barasamaya.
3. Cerita dari *video game* merupakan adaptasi dari serat Bimasuci. Cerita dan dialog didalam *video game* akan dibuat oleh *screenwriter* (jika memungkinkan).
4. Hal-hal lain seperti musik dan *programming*, dibantu oleh Mojiken studio.

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1. *Indie video game*

Game berasal dari kata Bahasa Inggris berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Video game merupakan permainan elektronik yang melibatkan manusia sebagai pemberi perintah dengan sejumlah alat perintah berbentuk tampilan antarmuka kemudian menampilkan hasil luaran berupa visualisasi dari perintah tersebut melalui alat penampil visual.

Video game sering kali dihasilkan oleh produsen besar seperti Capcom dan Konami namun, karena semakin mudah software pembuat *video game* untuk digunakan beberapa individu berusaha membuat *video game* dengan modal mereka sendiri dan dijual dipasaran. *Indie video game* merupakan *video game* yang dihasilkan oleh beberapa orang yang memiliki kemampuan untuk membuat *video game* dan dipasarkan secara mandiri tanpa ada bantuan dari developer *video game* besar. Modal yang mereka miliki didapatkan dari uang mereka sendiri atau dibantu oleh konsumen *video game* yang tertarik dengan konsep *video game* tersebut.

Dalam film dokumenter "The Indie Game: The Movie" Jonathan Blow pencipta "Braid" salah satu *indie video game* pertama yang menjadi perhatian secara massal mengatakan bahwa *indie video game* merupakan kegiatan menciptakan video game dengan subjektif, berbeda dengan menciptakan video game yang berasal dari developer video game besar yang ingin mencakup pasar sebesar-besarnya. *Indie video game* tercipta dikarenakan tidak adanya video game baru dipasaran yang sesuai dengan keinginan pengembang *indie video game*. Semangat *indie video game development* adalah bagaimana menciptakan *video game* yang mengekspresikan keinginan, pesan dan ideologi karena ada fasilitas video game developer yang secara umum tidak dimonopoli oleh satu korporat dan

kemampuan membuat video game semakin banyak dikuasai oleh orang, sehingga secara leluasa menciptakan *video game* dengan pengaruh personal dan hanya ditujukan untuk beberapa bagian pasar konsumen *video game* saja.

2.2. Elemen Dasar dari *Video game*

Video game terdiri dari berbagai elemen penyusun. Terdapat berbagai macam cara untuk membedah elemen dasar pembentuk game. Pada buku "*The Art of Game Design*", terdapat 4 elemen dasar yang lazim kita temui di *video game*.³ Elemen-elemen dalam berjalan dan sesuai dengan kebanyakan konsol yang dimiliki pemain *video game* ini, dinamakan "Elemen Tetrad", yang terdiri dari:

1. *Mekanik*

Mekanik merupakan seluruh aturan dan prosedur yang harus dipatuhi pemain yang memainkan *video game*. Mekanik memberikan gambaran tentang tujuan *video game*, bagaimana caranya pemain mencapai tujuan tersebut dan apa yang terjadi jika mereka melakukan dan mencapai tujuan tersebut. Mekanik inilah yang menyebabkan game berbeda dengan media linier seperti film dan buku yang menyajikan semuanya secara berurutan dan penonton hanya mengikuti alur yang ada.

2. *Cerita*

Cerita merupakan potongan dari kejadian yang disajikan dalam *game*. Bentuknya bisa linier dan mengatur pemain untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, atau ceritanya dapat dibentuk pemain sendiri, bercabang serta akhir cerita akan berbeda sesuai dengan keputusan yang diambil pemain.

3. *Estetika*

Estetika adalah bagaimana *game* terlihat, terdengar, terasa bahkan mungkin tercium atau terkecap. Estetika merupakan hal vital yang dimiliki oleh game karena estetika berinteraksi langsung dengan pemain, dan merupakan jembatan yang menghubungkan pemain dengan cerita

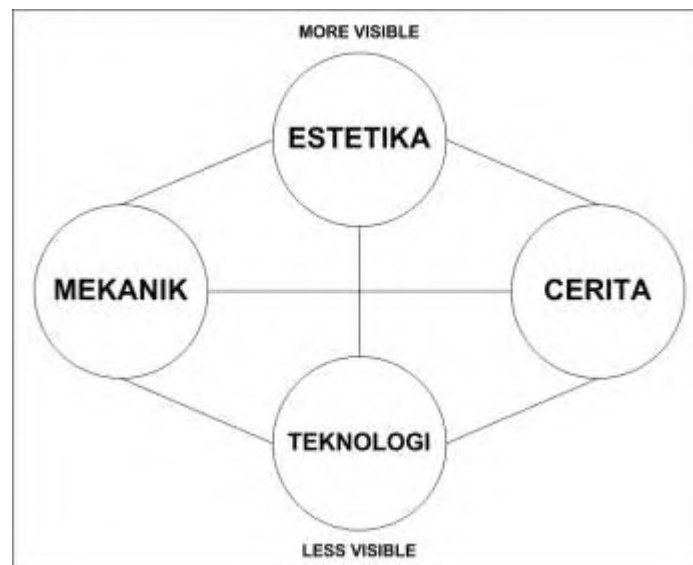
³ Jesse Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Burlington: Morgan Kaufmann Publisher, 2008), hlm. 43.

serta mekanik yang ada di dalam *game*. Estetika sangat menentukan pengalaman bermain *game* karena estetika berfungsi untuk membawa masuk pemain ke dunia yang dibangun *game*.

4. Teknologi

Teknologi merupakan segala material fisik yang menyebabkan interaksi antara *video game* dan pemain. Teknologi bukan berarti selalu canggih, namun bagaimana teknologi dapat mengakomodasi berbagai elemen *game* kemudian menyajikannya ke pemain.

Keempat elemen dasar dalam *video game* di atas tidak dapat berdiri sendiri, mereka bersinergi untuk membentuk sebuah *video game*. Cerita yang disajikan akan diterima pemain dengan baik jika mekanik yang dirancang dapat memberikan perintah yang mudah dipahami pemain untuk meneruskan *video game*. Estetika yang baik akan memudahkan pemain untuk memberi input perintah yang diinginkan mekanik untuk meneruskan game kemudian teknologi berperan penting untuk mewedahi keempat elemen tersebut untuk dapat berfungsi dengan maksimal. Hubungan ini dapat diilustrasikan dengan bagan berikut:



Gambar 2.1. Ilustrasi yang memperlihatkan hubungan antar 4 elemen dasar di dalam game.

2.3. Jenis Video Game Beat 'em Up

Beat'em Up, disebut juga jenis *video game Brawler* merupakan sebuah jenis *video game* yang umumnya berfokus pada pemain mengalahkan sejumlah musuh dengan menggunakan pukulan tangan atau bentuk bela diri lain.⁴ *Beat 'em Up* sering menawarkan fasilitas bermain bersama teman baik lewat jaringan internet atau diruang yang sama. Karakter yang bisa dimainkan terkadang sesuai dengan jumlah pemain yang dapat bermain bersama, yaitu 2 hingga 4 karakter atau lebih dalam bentuk karakter rahasia yang bisa dipakai jika pemain menyelesaikan misi tertentu.

Jenis *video game* ini terkenal karena kesederhanaannya, fokus utama yaitu memukuli musuh mudah untuk dipelajari namun sulit untuk dikuasai. *Jenis video game Beat 'em Up* sekarang sering dipadukan dengan jenis lain untuk menambah kedalaman pengalaman bermain yang diinginkan oleh pemain *video game* pada masa sekarang.

Contoh *video game Beat 'em Up* yang dipadu dengan jenis *video game* lain adalah *Castle Crashers* (*Beat 'em Up* dan *RPG*) dan "*Scott Pilgrim Vs. The World: The Game*" (*Beat'em Up* dan *RPG*).



Gambar 2.2 Screenshot dari video game "*Castle Crashers*"
(technobuffallo.com)

⁴ *Beat'em-Ups 101: All You Need to Know About Brawlers*, diakses dari: <http://www.racketboy.com/retro/beatemups/beatem-ups-101-all-you-need-to-know-about-brawlers>, pada tanggal 11 November 2015 pukul 20.35 WIB



Gambar 2.3 Screenshot dari video game "*Scott Pilgrim Vs. The World: The Game*"
(iu.playstation.com)

Masing-masing jenis *video game* memiliki ciri-ciri yang unik sehingga mereka dapat dibedakan, begitu pula *Beat'em up*. Berikut ini ciri-ciri yang dimiliki oleh game *Beat'em Up*:

1. *Gameplay (Mekanik)*

Gameplay dari jenis *video game Beat 'em Up* hampir mirip jenis *video game fighting* yaitu terdapat sistem *combo* dan serangan-serangan yang bervariasi namun semua itu dikemas dalam bentuk *2D-sidescrolling* dan pemain dapat menggerakkan karakternya sebanyak empat arah dan semi-isometrik. Ciri lain yang bisa kita temukan di game *Beat 'em Up* adalah serangan yang mengalahkan semua musuh yang mengeroyok pemain namun akan mengurangi nyawa pemain, serangan ini menjadi salah satu pokok *video game Beat 'em Up* karena musuh yang datang terlalu banyak tetapi pemain harus mengalahkan mereka semua untuk progres ke layar berikutnya.

2. *Musuh dalam jumlah banyak dalam satu layar*

Jenis *video game Beat 'em Up* berfokus pada mengalahkan sejumlah musuh dalam satu layar untuk progres ke layar berikutnya. Satu layar lazimnya diisi oleh sejumlah musuh yang siap mengeroyok pemain. Musuh yang banyak akan menjadi tantangan atau peluang bagi pemain, karena tiap musuh secara acak dapat menjatuhkan barang seperti senjata atau makanan untuk mengisi nyawa.



Gambar 2.4 Screenshot dari gameplay video game Street of Rage 2.
(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

3. Senjata

Pemain sering sekali dihadapkan dengan musuh yang terlalu banyak. Senjata dihadirkan untuk memudahkan pemain mengalahkan musuh. Senjatanya bermacam-macam sesuai dengan tema game. *video game* seperti Street of Rage bertema film laga 80'an memiliki koleksi senjata seperti pisau, pistol, pipa besi dan tongkat kasti sedangkan tema abad pertengahan seperti Castle Crasher memiliki koleksi senjata seperti kapak, pedang, golok dan martil.



Gambar 2.5 Screenshot dari senjata yang dapat dipakai pemain di video game Castle Crasher. (gamespot.com)

4. Co-op Multi-player

Fitur kerjasama antar pemain ini sering dimiliki oleh *video game* jenis *Beat'em Up*. Fitur ini bisa dipakai pemain-pemain dalam satu ruangan

atau secara *online* dengan bantuan jaringan internet. Fitur multi-player bisa dimainkan sampai maksimal 4 orang dalam satu permainan.



Gambar 2.6 Screenshot dari video game Scott Pilgrim Vs. The World. (hardcoregamer.com)

5. Karakter yang dipilih bervariasi

Video game jenis *Beat 'em Up* memberikan pilihan karakter yang cukup banyak. Tiap karakter yang ditawarkan memiliki spesialisasi, terdapat karakter yang bertumpu pada kecepatan, karakter yang imbang dan karakter lamban namun serangannya mematikan. Karakter ini dibuat banyak untuk memenuhi kebutuhan pemain saat bermain *co-op multiplayer* bersama dan menambah pengalaman pemain saat memainkan game menggunakan karakter yang lain.



Gambar 2.7. Pemilihan karakter video game Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles In Time. (gamespot.com)

2.4. Jenis Video game RPG

Jenis *Video game RPG (Role Playing Game)* merupakan salah satu Jenis *video game* yang sedang populer pada masa sekarang. Jenis *video game RPG* menjadi jenis *video game* yang tidak lekang jaman karena sering dipadu dengan jenis *video game* lain sehingga menciptakan mekanik yang unik. *Video game RPG* bermula pada permainan *board game* dan sekarang ditranslasikan menjadi berbagai macam *video game* dan melahirkan hibrid dari kombinasi jenis *video game RPG* dengan jenis *video game* lain. Game hibrida ini lahir karena game jenis *video game* lain banyak yang mengadopsi elemen-elemen yang dimiliki oleh game dengan jenis *video game RPG*, elemen tersebut⁵ adalah:

1. Sistem menaikkan level karakter

Jenis *video game RPG* memiliki sistem level yang menjadi poin menarik dari setiap game RPG. Tiap karakter yang diperoleh atau dibuat dalam game memiliki nilai *experience (Exp)* yang akan bertambah jika karakter mengalahkan musuh atau melakukan perintah tertentu. *Exp* akan membuka keahlian baru atau kemampuan jika mencapai nilai tertentu. Pemain akan melakukan grinding (berulang-ulang mengalahkan musuh untuk mendapatkan nilai *Exp*) jika menemui tantangan atau musuh yang tidak bisa dikalahkan.



Gambar 2.8 Sistem level yang terdapat pada game "*Kindom Hearts*". (ign.com)

⁵ *RPG Elements*, diakses dari: <http://www.giantbomb.com/rpg-elements/3015-3603/>, pada tanggal 4 November 2015 pukul 23.10 WIB

2. Sistem perlengkapan

Karakter dalam *video game RPG* memiliki berbagai macam perlengkapan yang dapat memudahkan petualangan mereka, membuka jalur atau memberikan kemampuan dan kekuatan baru. Sistem perlengkapan ini kadang diubah menjadi lebih lanjut dengan sistem *crafting*, yaitu memanfaatkan barang-barang yang dikumpulkan oleh karakter untuk dibuat menjadi senjata. Sistem *crafting* ini dipopulerkan oleh seri "*Fallout*".

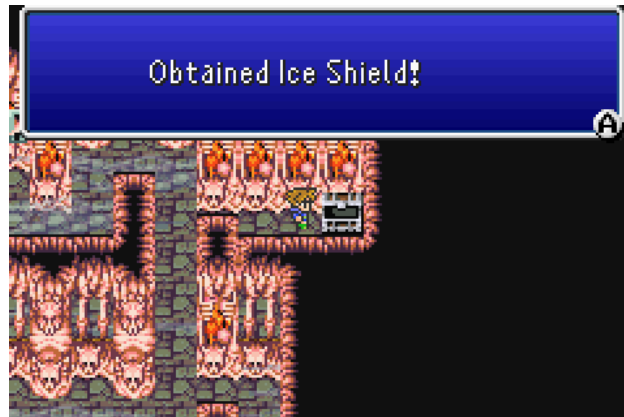


Gambar 2.9 Perlengkapan dan sistem *crafting* yang terdapat pada "*Fallout 4*".

(ign.com)

3. Looting

Looting atau mendapatkan barang secara acak sebagai bonus setelah mengalahkan musuh, merupakan salah satu fitur yang lazim dipakai didalam game *RPG*. Barang didapatkan bisa disesuaikan dengan jenis monster atau musuh. Monster air akan menghasilkan bonus yang bertema air sedangkan monster api hanya menghasilkan bonus bertema api.



Gambar 2.10 Item yang didapatkan secara acak dalam game "Final Fantasy V".
(ign.com)

4. *Quest*

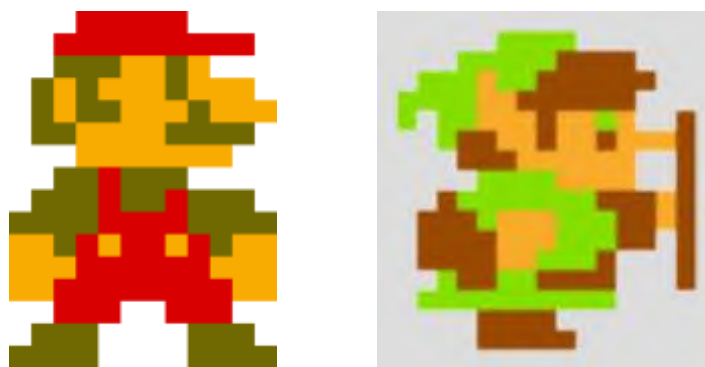
Quest atau misi akan diberikan ke pemain untuk progres ke wilayah baru. Bentuk misinya bisa bermacam-macam mulai dari mengalahkan musuh tertentu atau mengantarkan barang ke suatu tempat. Misi ini akan didapatkan pemain dari *NPC (Non Playable Character)*. Jika pemain berhasil mentuntaskan misi maka pemain akan mendapatkan imbalan dari *NPC*.



Gambar 2.11 NPC pada game "Elder Scrolls: Skyrim" memberikan misi kepada pemain. (ign.com)

2.5. Gaya Gambar *pixel-art*

Pixel-art merupakan gaya yang tercipta karena keterbatasan komputer untuk memanipulasi warna dan bentuk, dengan bantuan pixel untuk mencapai visual dengan ukuran teringan pada generasi lalu.⁶ Gaya gambar *pixel-art* zaman sekarang berkembang sebagai bentuk estetika yang mengangkat semangat masa lalu. Gaya gambar *pixel-art* disukai oleh beberapa pemain *video game* karena sesuai dengan game yang pernah mereka sukai pada masa kecil. *Video game* seperti "*Super Mario Bros*", "*Megaman*" dan "*Legend of Zelda*" semuanya memakai gaya gambar *pixel-art* karena pada masa lalu komputer hanya dapat menciptakan grafis sesederhana itu. Game dengan gaya gambar *pixel-art* terbukti dapat menghasilkan sesuatu yang ikonik dan diingat sepanjang masa. Kumis yang dimiliki Mario atau topi runcing yang dipakai Link adalah sebagian kecil contohnya. Untuk *developer*, membuat game dengan gaya gambar *pixel-art* membantu untuk menekan biaya produksi dan waktu pembuatan. Gambar yang dibuat dengan mengadopsi gaya gambar *pixel-art* memiliki ukuran yang lebih ringan. Ukuran yang ringan ini sangat dibutuhkan oleh *video game* yang memiliki banyak obyek yang bergerak dalam satu layar. *Video game* dengan ukuran gambar yang ringan akan memiliki masalah performa yang minimal serta akan berjalan dan sesuai dengan kebanyakan konsol yang dimiliki pemain *video game*.



Gambar 2.12 Sprite dari Mario dan Link yang ikonik dan diingat oleh pemain *video game*.

(nintendo.wikia.com)

⁶ Daniel Silber, *Pixel Art for Game Developers* (Boca Raton: Taylor & Francis, 2015), hlm xi.

Ukuran gambar yang ringan juga sangat mempengaruhi ukuran akhir *video game* yang akan dijual, dengan hasil *video game* yang berukuran ringan maka biaya unduh *video game* akan lebih murah.



Gambar 2.13. *Video game* “*Scott Pilgrim vs. The World : The Game*” memakai gaya gambar *pixel-art* untuk menyasiasi turunnya performa game saat banyak obyek hadir di layar.
(gamespot.com)

Sejumlah *video game* modern memakai memakai gaya gambar *pixel-art* untuk menimbulkan kesan nostalgia. Contohnya adalah “*Shovel Knight*” dari Yacht Club Games. *Video game* ini dirilis pada tahun 2014 dengan bantuan Kickstarter. Game ini mengangkat semangat nostalgia *video game* zaman Nintendo Entertainment System (NES), dengan mengadopsi jenis *video game* platformer yang populer pada zaman NES, musik *chiptune* dan gaya gambar *pixel-art* yang warnanya disesuaikan pada palet warna yang mampu dihasilkan oleh NES. *Video game* ini diakui oleh para kritikus *video game* dengan poin tinggi, serta memenangkan berbagai penghargaan bergengsi seperti “*The Best Independent Game*” dari *The Best Game Awards*, “*Wii U and 3DS eShop Game of the Year*” dari *Nintendo Life's Reader Awards 2014* dan *Nintendo Life's Staff Awards 2014* dan “*Best 3DS Game of This Year*” dari *IGN's Best of 2014*.



Gambar 2.14. Tampilan dari game "Shovel Knight" yang menggunakan gaya gambar *pixel art*.
(ign.com)

2.6. Graphic User Interface (GUI)

UI adalah tampilan antar muka yang membantu pengguna *software* atau pemain *game* untuk dapat berinteraksi dengan *software* atau *game* tersebut. Tampilan antar muka ini dapat berbentuk fisik (nyata) yang tertera di perangkat keras atau secara virtual (digital) dan ditampilkan lewat monitor. GUI ini berisi informasi-informasi tentang bagaimana menggunakan *software* atau game, biasa berupa tombol, ikon-ikon grafis, juga tulisan. GUI ini akan mengarahkan pengguna atau pemain untuk mengeksplorasi nilai guna *software* atau *game*. GUI memiliki berbagai macam elemen penyusun yaitu:

1. *Menu* : Menu merupakan tempat pengguna atau pemain memilih salah satu pilihan dari banyak pilihan untuk melakukan perintah pada *software*. Menu diakses melalui *controller*, alat pengendali. Alat pengendali ini biasa memiliki penanda pada visual pada layar yang disebut sebagai *pointer*. Pengguna atau pemain diharuskan mengarahkan *pointer* untuk memilih pilihan perintah yang ada di menu.
2. *Window* : *Window* merupakan tempat semua informasi ditampilkan, dari sini pengguna dapat mendapatkan informasi dan menelusuri nilai guna dari sebuah aplikasi atau program. Setiap *window* memiliki

informasi yang berbeda-beda sesuai kategori. Semisal *window* “*Help*” akan berisi tentang informasi tata cara penggunaan sebuah *software*.

3. *Widget / Control* : *Widget* adalah alat untuk mengendalikan isi *window*, *widget* dapat berupa *button* (tombol), *slide bar* (bar geser), *drop down menu*, *hyperlink*, *check box* dan lain-lain.
4. *Tab* : *Tab* boleh dikatakan sebagai anak *window*, *tab* berisi *window* lain dalam *window*. Dengan adanya *tab* navigasi *window* jadi lebih mudah dan juga menghemat tempat.
5. *Cursor* : Merupakan tampilan visual di layar tampilan dari *controller* yang kita kendalikan.

2.7. HCI (*Human Computer Interaction*)

Interaksi antara manusia dan komputer merupakan ilmu multi-disiplin yang melibatkan bagian dari manusia, sehingga mendesain interaksi harus memperhatikan banyak aspek. Salah satu aspek tersebut adalah aspek budaya. Teknologi dan manusia saling berhubungan dan seringkali sebuah teknologi dibuat familiar di wilayah teknologi akan dipakai. Desainer akan memakai budaya untuk menentukan bagaimana sebaiknya desain akan digunakan, agar tidak terjadi kesalah pahaman atau jika teknologi tidak bisa dipakai.

Interaksi antara manusia dan komputer menjadi salah satu studi untuk menentukan alat masukan perintah dan perintah yang akan dimasukkan oleh pemain *video game*. Perbedaan budaya menjadi salah satu alasannya. Input konfirmasi perintah pada *Dualshock Controller* milik Sony Playstation akan berbeda, sesuai dengan *region*. *Region* Jepang akan menggunakan tombol lingkaran untuk konfirmasi perintah dan selain *region* Jepang memakai tombol silang (*cross*) untuk konfirmasi perintah. Hal ini didasari oleh *mindset* Jepang

yang menganggap lingkaran (-*maru*) memiliki arti "setuju" sedangkan tanda silang memiliki arti "tidak, jangan dan batalkan".




Gambar 2.15. Aspek yang mempengaruhi *Human Computer Interaction*. (Nanni 2004)







2.8. Sistem Rating

Sebuah sistem untuk mengklasifikasi *video game* agar dapat dipasarkan ke usia konsumen yang tepat. Sistem rating ini dibuat untuk melarang konsumen membeli, memainkan dan melihat konten *video game* yang tidak sesuai dengan usia konsumen. Beberapa *video game* berisikan adegan kekerasan dan konten dewasa yang diperuntukkan untuk konsumen dewasa secara umur. Sistem rating ini diatur oleh pemerintah negara, namun Indonesia belum memiliki sistem rating *video game* yang jelas. Sistem rating yang lazim digunakan oleh *video game developer* menganut 3 region perilsan *video game* di dunia yaitu *region US/Asia* dengan ESRB, EU dengan PEGI dan Jepang dengan CERO.







Tabel 2.1 Simbol dan Arti Sistem Rating Video Games

ESRB		PEGI		CERO	
Simbol	Arti	Simbol	Arti	Simbol	Arti
	<i>Early Childhood</i> Konten <i>video game</i> sesuai		PEGI 3 Konten <i>game</i> dinilai sesuai untuk semua		CERO A Untuk semua golongan usia. Tidak ada atau



Tabel 2.1 Simbol dan Arti Sistem Rating Video Games

	untuk anak-anak		golongan usia. Kemungkinan memuat unsur kekerasan pada tingkat rendah. Tidak diperbolehkan memuat kata-kata kasar dan konten yang menakutkan untuk anak-anak.		hanya sedikit aspek-aspek atau konten yang eksklusif untuk golongan usia tertentu.
	<i>Everyone</i> Konten <i>video game</i> sesuai untuk semua golongan usia. Kemungkinan memuat unsur kartun, fantasi, atau kekerasan yang minimal	 www.pegi.info	PEGI 7 <i>Game</i> yang memuat aspek dan konten dari rating PEGI 3, namun memiliki aspek atau konten yang lebih kasar atau menakutkan untuk anak-anak.		CERO B Untuk usia 12 tahun ke atas. Ada aspek atau konten yang hanya diperuntukkan kepada pemain berusia 12 tahun ke atas.
	<i>Everyone 10+</i> Konten <i>video game</i> sesuai untuk usia 10 tahun ke atas. Kemungkinan memuat lebih banyak unsur kartun, fantasi, atau kekerasan dan penggunaan kata-kata yang kasar (pada tingkat	 www.pegi.info	PEGI 12 <i>Game</i> memuat aspek dan konten yang mengandung kekerasan dengan tingkat minimal dan diibatasi dalam ranah fantasi, menampilkan <i>nudity</i> dan penggunaan kata-kata kasar pada tingkat minimal.		CERO C Untuk usia 15 tahun ke atas. Ada aspek atau konten yang hanya diperuntukkan kepada pemain berusia 15 tahun ke atas.

Tabel 2.1 Simbol dan Arti Sistem Rating Video Games

	<p>minimal)</p> <p><i>Teen</i> Konten <i>video game</i> sesuai untuk usia 13 tahun ke atas. Kemungkinan memuat unsur kekerasan, tema yang sugestif, menampilkan darah (pada tingkat minimal), simulasi perjudian, dan penggunaan kata-kata yang kasar.</p>		<p>PEGI 16 <i>Game</i> memuat aspek dan konten yang mengandung kekerasan yang digambarkan dengan lebih realistis, penggunaan kata-kata kasar yang lebih intens, memperlihatkan produk-produk seperti rokok, tembakau, atau minuman keras, dan memperlihatkan aksi-aksi bersifat kriminal.</p>		<p>CERO D Untuk usia 17 tahun ke atas. Ada aspek atau konten yang hanya diperuntukkan kepada pemain berusia 17 tahun ke atas.</p>
	<p><i>Mature</i> Konten <i>video game</i> sesuai untuk usia 17 tahun ke atas. Kemungkinan memuat unsur kekerasan yang lebih intens, menampilkan adegan berdarah, konten seksual, dan penggunaan kata-kata</p>		<p>PEGI 18 <i>Game</i> memuat aspek dan konten kekerasan yang sangat eksplisit dan sudah berada di tingkat maksimal</p>		<p>CERO Z Untuk usia 18 tahun ke atas. Ada aspek atau konten yang hanya diperuntukkan kepada pemain berusia 18 tahun ke atas. Hal ini sekaligus menandakan bahwa video game dengan rating ini tidak diperbolehkan untuk dijual kepada pemain</p>

Tabel 2.1 Simbol dan Arti Sistem Rating Video Games

	yang kasar				berusia di bawah 18 tahun.
	<i>Adults Only</i> Konten <i>video game</i> sesuai untuk usia 18 tahun ke atas. Kemungkinan memuat lebih banyak unsur kekerasan yang intens, konten seksual yang eksplisit, dan perjudian menggunakan uang asli.				
	<i>Rating Pending</i> Rating dari ESRB belum ditentukan secara final. Untuk <i>video game</i> yang sedang dalam masa promosi namun masih tersegel utuh dan belum mendapat rating atau masih dalam proses penentuan rating. Jika rating sudah ditentukan, harus segera				

Tabel 2.1 Simbol dan Arti Sistem Rating Video Games

	dipasang pada iklan.				
--	-------------------------	--	--	--	--

2.9. Studi Eksisting

2.9.1. Bimasuci

“Serat Bimasuci” digubah oleh Pujangga Yasadipura I, pada tahun 1793 sebelum masehi dalam bentuk puisi Jawa dalam metrum macapat. Cerita Bimasuci juga sering dinamakan Dewaruci, mengisahkan tentang petualangan Bima memperoleh air suci bernama Tirtaprawita atas petunjuk dan keinginan gurunya yaitu Sri Dangyang Drona. Kisah petualangan Bima menuju gua bukit Candramuka hingga bertemu Dewaruci ini memiliki makna Bima mencari jati diri dan bertemu dan berkomunikasi dengan dirinya yang sudah mencapai ilmu tertinggi di masa depan. Bima merupakan merupakan anak kedua Pandu dan anggota dari Pandhawa 5. Bernama Sena, Werkudara atau Bratasena, yang artinya "perbuatan yang sempurna". Memiliki ciri fisik, tinggi, besar, gagah dan megerikan hingga disuatu saat saat masih kecil tangisnya dapat membuat harimau berlari karena ketakutan.



Gambar 2.16 Ilustrasi wayang kulit Bima. (tokohwayangpurwa.wordpress.com)

Bima merupakan "pemuda jagoan" dimata teman-temannya dan Pandhawa namun sekaligus dikenal sebagai manusia mistik dikalangan orang dewasa. Bima

memiliki sifat yang luar biasa: teguh imannya, keras kemauannya, tegas tindakannya dan keras pendiriannya. Meskipun berperingai kasar dan dan tidak meperdulikan pendapat orang tentang dirinya, Bima terkenal sebagai orang yang polos, lugu dan tidak munafik kepada siapapun. Ini merupakan lambang orang yang berterus terang, tidak plinplan dan tidak mengejar kedudukan dengan cara bersikap manis keseseorang namun membuktikan kapasitas diri dengan berbuat sesuatu. Bima rela berkorban, bahkan bahunya boleh dipatahkan demi kebenaran dan keadilan.

2.9.2. Ragam Ilustrasi Mitologi Indonesia dalam Budaya Pop

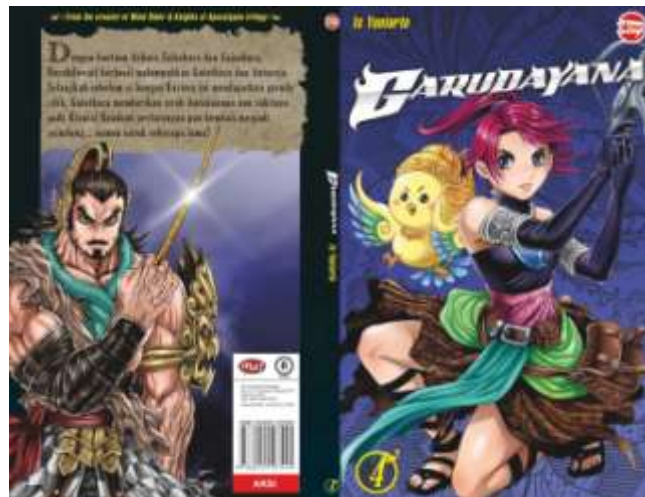
Mitologi Indonesia, seperti cerita dan tokoh pewayangan, merupakan salah satu alternatif latar yang dapat diadaptasi menjadi budaya pop pada masa ini. Banyak kreator ikon budaya pop membuat cerita dengan konten yang berdasarkan dari cerita pewayangan atau mitologi yang ada di Indonesia. Adaptasi ini tidak hanya digunakan oleh kreator yang berasal dari Indonesia, namun juga dari luar negeri. *Video game* berjudul "*Indivisible*" buatan Lab Zero yang beroperasi di Amerika, mengadaptasi budaya-budaya yang ada didunia, salah satunya Indonesia, sebagai latarnya.



Gambar 2.17 Ilustrasi karakter game *Indi-visible* bernama "*Naga Rider*". (labzero.com)

Naga Rider, jika diperhatikan, memakai baju zirah yang mirip dengan Kutang Antakusuma milik Gathotkaca yang telah dimodifikasi dengan gaya

tokusatsu (film superhero ala Jepang). Secara latar belakang, karakter Naga Rider dibuat fiktif dan tidak berdasarkan dengan karakter pewayangan manapun, tapi secara estetika Naga Rider memiliki kesamaan dengan tokoh pewayangan. Selain "Indivisible", cerita pewayangan sudah diadopsi oleh komikus dalam negeri untuk membuat sebuah komik berjudul "Garudayana". "Garudayana" merupakan sebuah cerita kreasi Is Yun, yang menggabungkan pemikiran orisinal dengan penambahan karakter bernama Kinara dan kekuatan garuda dari elemen cerita Mahabarata. Dalam komik ini, Bima ditampilkan sebagai pria paruh baya tinggi besar, berbadan kekar, hobi makan namun memiliki sifat ceria, sangat menyayangi anak-anaknya dan berisik.



Gambar 2.18 Kover komik Garudayana volume 4 memperlihatkan Bima, Garu dan Kinara.
(www.mnc-comics.com)

2.10. Studi Kompetitor

Kompetitor yang dipilih adalah *video game* yang dapat dibeli di Steam dan dapat dimainkan di PC menggunakan controller. *Video game* tersebut harus berjenis *Beat'em Up* dan diproduksi oleh pengembang *video game indie*. Harga *video game* yang menjadi kompetitor sekitar Rp. 25.000,00 - Rp. 115.000,00

2.10.1. "Big Action Mega Fight!"

Big Action Mega Fight! Merupakan *video game* yang dirilis pada tahun 12 Januari 2016 dan diunduh sebanyak 10.467 kali lewat portal *video game* Steam.

1. *Gameplay* (Mekanik) : *Gameplay* bertipe *side-scroller beat'em up*. Terdiri dari 35 stage yang berdurasi pendek. *Video game* ini memiliki nilai tambah yang unik pada *special attack* yang jenaka, seperti "*Fistnado*" (tinju berputar), "*Fist of Heaven*" (tinju raksasa yang turun dari langit) dan "*Poultry Rain*" ("hujan bom ayam"). Musik bernuansa 90-an yang mengiringi game ini juga cukup nyaman didengarkan.



Gambar 2.19 Salah satu special attack berupa "Poultry Rain".

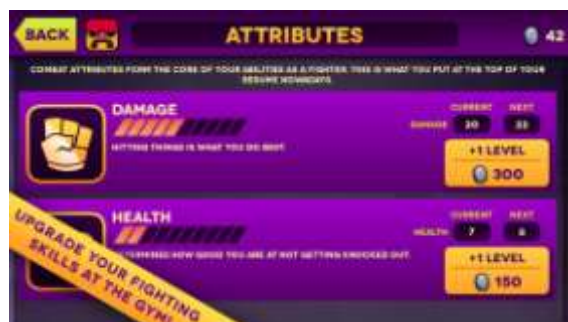
(<http://store.steampowered.com/app/357120/>)

2. Musuh : Musuh yang muncul dari game ini bervariasi dan mengingatkan pada *video game beat'em up* lama, seperti "*Streets of Rage*" dan "*Double Dragon*". Meskipun bervariasi, tetap ada karakter musuh yang perbedaannya terletak pada warnanya saja.



Gambar 2.20 Kemunculan beberapa karakter musuh dalam gameplay.
(<http://store.steampowered.com/app/357120/>)

3. Senjata : Tidak ada senjata tersedia dalam *video game* ini, karena karakter utamanya melawan musuh menggunakan tinju tangannya sendiri
4. *Co-op Multi-player* : *Video game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang
5. Variasi Karakter : Pemain bisa memilih salah satu dari dua karakter; Brick dan Brookes. Kemampuan serangan karakter dapat ditingkatkan dengan "membeli" jurus atau kemampuan menggunakan koin yang terkumpul.



Gambar 2.21 Pilihan menu "pembelian" jurus atau kemampuan karakter.
(<http://store.steampowered.com/app/357120/>)

6. Teknologi : *Video game* ini dirilis untuk platform iOS, Android dan PC lewat Steam.

2.10.2. “Rampage Knights”

Rampage Knights merupakan *video game* yang dirilis oleh *indie video developer* Rake in Grass. *Video game* ini pernah mengalami fase *early access* dan memiliki harga akhir 99.000 rupiah. *Video game* ini terjual sebanyak 86.363 lewat portal Steam.

1. *Gameplay* (Mekanik) : *Gameplay* merupakan paduan dari tipe *side-scroller beat'em up* dan *random rampage*, sehingga latar yang ditampilkan selalu berbeda pada tiap permainannya. *Video game* ini juga memiliki elemen *RPG* sehingga pemain harus memainkannya berulang-ulang untuk meningkatkan kemampuan karakter.
2. Musuh : Variasi musuh yang muncul sebagian besar merupakan karakter yang muncul pada *video game* berlatar *Medieval* atau jaman Eropa kuno, seperti naga, prajurit berwujud rangka manusia, pasukan berbaju zirah, dan lain-lain.



Gambar 2.22 Kemunculan musuh dan elemen-elemen lain yang mengesankan latar *medieval*. (store.steampowered.com/app/314410/)

3. Senjata : Senjata dalam *video game* ini terinspirasi dari era *Medieval* juga, seperti pedang atau

kapak yang berciri khas Eropa kuno. Tiap karakter sudah dibekali senjata sejak awal permainan.

4. *Co-op Multi-player* : *Video game* ini dapat dimainkan oleh dua orang, baik secara *offline* maupun *online*.
5. Variasi Karakter : Pemain dapat memilih dan mengganti karakter sesuai kehendak. Perubahan penampilan karakter juga menandakan peningkatan kemampuannya.



Gambar 2.23 Aksesori yang digunakan karakter dapat diganti sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

(store.steampowered.com/app/314410/)

6. Teknologi : *Video game* ini dapat dibeli lewat platform "Steam" dan dapat dimainkan di PC. Pemain menjalankan karakter dengan *joystick* atau *keyboard*.

7.

2.10.3. "Kung Fury: Street Rage"

Kung Fury: Street Rage merupakan *video game* sebagai promosi film pendek hasil dari Kickstarter dengan Judul Kung Fury. *Video game* ini seharga 25.000 rupiah dan telah diunduh sebanyak 72.884 lewat Steam.

1. *Gameplay* (Mekanik) : *Gameplay* bertipe *side-scroller beat'em up* dengan tema visual dari tahun 80-an. Cukup

sederhana dan cepat diselesaikan, namun dengan elemen *RPG* yang ditambahkan oleh *developer* kemudian, karakter dapat menaikkan kemampuannya, sehingga durasi game dapat berjalan lebih lama.

2. Musuh : Musuh utamanya adalah prajurit Nazi dan beberapa macam karakter musuh lain. Perubahan dan variasi musuh sangat sedikit, sehingga membuat pemain cepat bosan.



Gambar 2.24 Nuansa 80-an pada gameplay “Kung Fury”.
(store.steampowered.com/app/373180/)

3. Senjata : Senjata hanya dimiliki oleh karakter tertentu, dengan kata lain, tidak semua karakter dilengkapi dengan senjata. Kemampuan senjata tersebut ikut meningkat sesuai perkembangan kemampuan karakter.
4. *Co-op Multi-player* : *Video game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
5. Variasi Karakter : Ada 4 karakter yang bisa dipilih : Kung Fury, Hackerman, Barbariana, dan Triceratop.

6. Teknologi : Untuk dimainkan di PS4, *video game* ini dan dibeli lewat *platform Playstation Network*. Sedangkan untuk dimainkan di PC, dapat dibeli lewat *platform Steam*. Pemain menjalankan karakter dengan *joystick* atau *keyboard*.



Gambar 2.25 Varian karakter video game "Kung Fury" yang dapat dipilih.
(store.steampowered.com/app/373180/)

2.11. Studi Komparator

2.11.1. "Scott Pilgrim vs. the World: The Game"

"*Scott Pilgrim vs The World: The Game*" (2010) dikembangkan oleh Ubisoft Montreal, Ubisoft Chengdu dan Ubisoft Pune Production Studio, dan dipublikasikan oleh Ubisoft dan Universal Studio. *Video game* ini merupakan pengembangan media dari komik "*Scott Pilgrim vs. the World*", selain diadaptasi menjadi *live-action movie*. *Video game* bertema *beat em' up* dipadu dengan elemen RPG ini mengadaptasi langsung cerita komik dan film, kemudian pada awal permainan pemain diberi premis dari cerita *video game* ini. Cerita dari *video game* ini adalah perjuangan dari Scott Pilgrim untuk membuktikan rasa sukanya kepada Ramona Flowers dengan mengalahkan 7 Mantan Kekasih Jahat. Level desain *gameplay* linier dapat dilihat pada kemunculan *boss* di tiap penghujung level. Gaya visual yang *pixel-art* yang dipakai dalam menciptakan karakter, latar dan desain antarmuka yang semuanya berkesan modern. *Video game* ini menerima penghargaan dari Spike Video Games Awards sebagai "*Best Adapted Video Game*" pada tahun 2010. *Video game* ini memadukan 2 jenis *video game*

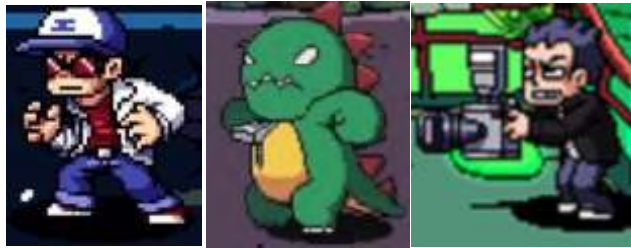
yaitu jenis *video game* *Beat'em Up* dan *RPG* sehingga menciptakan ciri khas yang baru, antara lain:

1. *Gameplay* : Pemain dapat memilih salah satu dari karakter yang disediakan untuk bermain. *Video game* ini mengadopsi gaya *arcade beat'em up* sehingga pemain dapat mengalahkan musuh yang ada dilayar untuk progres ke layar selanjutnya. Game ini juga mengadopsi beberapa elemen *RPG* seperti sistem level untuk membuka kemampuan baru dan sistem perlengkapan yang bisa dibeli saat pemain menjelajah *stage* dan menemukan toko perlengkapan yang tersembunyi.



Gambar 2.26 *Video game Scott Pilgrim Vs. The World* dengan teman *Side Scroller Beat'em Up*. (gamespot.com)

2. *Enemy / Musuh* : Musuh datang dalam jumlah yang banyak dalam satu layar: *Video game beat'em up* pada umumnya memiliki musuh yang mengeroyok karakter pemain. *Video game* ini memiliki variasi musuh yang cukup banyak dengan banyak tema. Tema dari musuh disesuaikan dengan tema *stage* yang dipilih pemain.



Gambar 2.27 Beberapa musuh yang dapat dilawan dalam gameplay. (gamespot.com)

3. Koleksi senjata : Karakter dalam *video game* ini dapat memanfaatkan obyek yang ada di stage untuk dimanfaatkan sebagai senjata untuk mengalahkan musuh, seperti tong sampah atau kursi dapat dipergunakan untuk memukul musuh namun senjata tersebut memiliki ketahanannya masing-masing. Senjata akan hilang jika dipukulkan ke musuh beberapa kali.



Gambar 2.28 Karakter Scott bersiap untuk melempar tong ke arah musuh.
(gamespot.com)

4. *Co-op Multiplayer* : *Video game* ini menyediakan fasilitas lokal serta *internet multiplayer* sampai 4 orang yang dapat bergabung dalam 1 game. *Internet multiplayer* dibantu dengan jaringan PSN

(Playstation Network) untuk PS3 dan Xbox Live untuk Xbox 360.



Gambar 2.29 Keempat pemain dapat bermain bersama-sama dalam 1 game.
(gamespot.com)

5. Variasi Karakter : Ada 7 karakter yang dapat dipilih. Karakter utama, Scott, unggul dalam kecepatan, Ramona merupakan pemukul berat bersenjatakan martil raksasa, Stills merupakan karakter dengan kekuatan yang rata-rata, dan Kim yang memiliki serangan jarak jauh. NegaScott dapat dibuka dengan menamatkan *gameplay* dengan keempat karakter utama sedangkan Nae Chang dan Reuben dapat dibeli sebagai DLC (*Downloadable Content*).
6. Elemen RPG : *Video Game* ini mengadopsi beberapa elemen game RPG untuk menambah kedalaman permainan. Elemen yang dipakai adalah sistem *leveling* untuk membuka beberapa kemampuan dan jurus baru. *Looting* juga dapat ditemukan oleh game ini dengan model musuh yang dikalahkan akan menjatuhkan sejumlah uang untuk dikumpulkan oleh pemain untuk membeli *item* di toko dan sistem perlengkapan

untuk menambah kemampuan karakter dengan memberikan *item* tertentu.



Gambar 2.30 *Health point* dan *Guts point* yang bisa bertambah jika karakter naik level.
(gamespot.com)



Gambar 2.31 Level yang naik akan membuka akses untuk mengeluarkan jurus baru.
(gamespot.com)

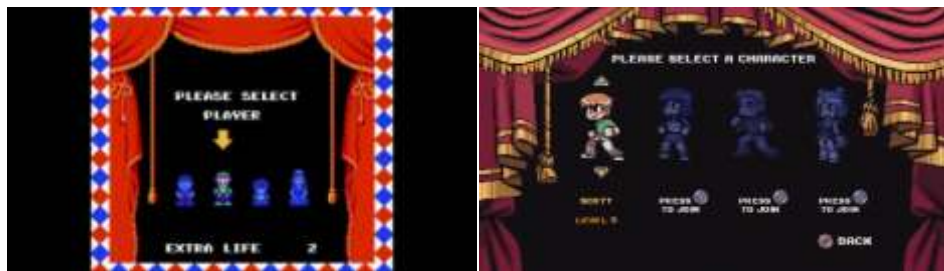


Gambar 2.32 Beberapa musuh secara acak akan meninggalkan uang jika berhasil dikalahkan. (gamespot.com)

7. Ukuran asset game : *Video game* ini memiliki asset karakter sebesar rata-rata 100x200 px dan karakter musuh kira-

kira 150x200 px. Karakter ini hadir kedalam layar beresolusi 1280x720 px.

8. Antarmuka pengguna : Antarmuka pengguna menggunakan *pixel art* sebagai gaya utama. Tema yang dipakai adalah parodi dari antarmuka *video game* masa lalu seperti Super Mario Bros. 3 dan Super Mario Bros. 2. Parodi dipakai untuk mengangkat kesan nostalgia dan menguatkan posisi mereka yaitu *video game* modern dengan tema *Beat em' Up* dan gaya visual *pixel art* yang berasal dari video game zaman dulu.



Gambar 2.33 Menu pemilihan karakter yang digunakan antarmuka pengguna yang menyerupai Super Mario Bros 2. (gamespot.com)

Video game ini membutuhkan 5 transisi menu dari start menu sampai pemilihan stage untuk memulai *video game*. Menu-menu tersebut adalah *start menu*, *main menu*, pemilihan kesulitan, pemilihan karakter dan pemilihan stage.



Gambar 2.34 Serangkaian transisi menu yang perlu diakses untuk memainkan video game. (gamespot.com)

9. *Environment* : *Video game* bersetting di Toronto, Kanada namun digambarkan dengan fiktif. Hal ini diperlihatkan pada stage pertama merupakan daerah bersalju yang identik dengan Kanada yang beriklim sedang.



Gambar 2.35 Setting bersalju dipakai dalam video game Scott Pilgrim vs. The World The Game untuk menunjukkan lokasi di Kanada. (gamespot.com)

Environment lain digambarkan secara beragam dan memiliki latar belakang bermacam macam sesuai dengan kriteria boss. Lucas Lee seorang aktor sehingga tema stagenya adalah lokasi shooting dengan bermacam-macam properti.

10. *Opening* : *Opening video game* menggunakan gaya gambar *pixel art* sesuai dengan *ingame*-nya. *Opening* menceritakan tentang hubungan antara Scott dan Ramona, serta alasan kenapa mereka harus mengalahkan 7 mantan kekasih Ramona. Informasi yang disampaikan menggunakan huruf berjenis *pixel art* yang mudah dibaca.

2.11.2. "*Street of Rage 2*"

"*Street of Rage 2*" merupakan *video game 2d Beat em' Up* buatan Sega pada tahun 1991. *Video game* ini mengambil setting di perkotaan fiktif Amerika dan merupakan kelanjutan dari *video game* pertama "*Street of Rage*", mengisahkan tentang diculiknya Adam Hunter oleh sindikat yang dikepalai oleh Mr.X. Axel, Blaze, Max dan Eddie berusaha untuk menyelamatkan Adam dan mengalahkan kembali Syndikat Mr.X yang telah mereka kalahkan di *video game* pertama namun kembali lagi dengan pasukan lebih kuat. *Video game* ini dirilis di konsol *video game* Sega Genesis dan dirilis kembali ke berbagai konsol lain hingga pada konsol masa sekarang.

1. *Gameplay* : "*Street of Rage 2*" membawa jenis *video game Beat em' Up* pada masa keemasannya di era 90'an, hingga menjadi inspirasi lahirnya *Beat em' Up* pada masa itu. Karakter yang beragam serta memiliki spesifikasi tertentu, AI yang bagus serta reaktif, setting yang marak pada film tahun 80-an dan musik buatan Yuzo Koshiro yang enak didengar merupakan kekuatan utama *video game* ini. Desain antarmukanya cukup sederhana untuk *video game* pada masa itu. Untuk menggerakkan karakter pemain bisa memberi perintah 4 arah,

serangan normal, serangan spesial dan melompat. *Video game* ini merupakan *video game* pertama yang mengadopsi kombinasi 4 arah dengan serangan normal dan dapat menghasilkan serangan spesial yang dapat dengan mudah mengalahkan musuh.

2. Enemy / Musuh : Musuh yang akan dilawan bervariasi dan jumlahnya banyak. *Video game "Street of Rage"* sama dengan jenis *video game Beat'em Up Side Scroller* klasik lainnya, yang memiliki sejumlah musuh yang harus dikalahkan untuk lanjut ke layar berikutnya.



Gambar 2.36 Menu utama *video game "Street of Rage 2"*

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)



Gambar 2.37 Salah satu contoh GUI yang dipakai oleh *video game Street of Rage*.

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

Namun karena keterbatasan memori *cartridge* pada masa itu, banyak dari karakter yang secara visual hanya berlainan warna, namun memiliki perbedaan dari banyaknya nyawa atau kekuatan pukulan.



Gambar 2.38 karakter dengan nama Y. Signal dan R. Signal memiliki bentuk *sprite* yang sama, namun warna dan banyaknya darah yang mereka miliki berbeda.

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

3. Senjata : Pemain akan menemui musuh yang membawa senjata berupa pisau, pipa atau balok kayu. Pemain dapat memukul musuh tersebut untuk merebut senjata tersebut. Senjata akan mempermudah pemain untuk memukul musuh karena jarak serta kemampuan serangan menjadi semakin meningkat. Senjata dapat ditemukan bukan hanya dari merebut dari musuh tetapi bisa lewat memecahkan obyek yang ada didalam level.



Gambar 2.39 Karakter Axel yang dimainkan pemain sedang melakukan serangan dengan menggunakan senjata pipa besi. (www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

4. *Co-op Multiplayer* : “*Street of Rage*” menawarkan lokal *multiplayer* untuk 2 orang bermain bersamaan. Sega Genesis hanya memiliki 2 port stick dan Sega Genesis belum bisa tersambung dengan jaringan internet seperti game dan konsol jaman sekarang.
5. Variasi Karakter : Ada 4 karakter yang bisa dipilih 2 diantaranya yaitu Axel dan Blaze merupakan karakter dari seri pendahulunya, “*Street of Rage*”. Max dan Skate merupakan karakter baru yang diciptakan khusus untuk “*Street of Rage 2*”. Keempat karakter ini memiliki gaya bertarung yang sangat berbeda, Axel merupakan petarung yang mengandalkan serangan berteknik tinggi, Max merupakan pegulat dengan serangan berat dan lemparan supleks, Blaze menggunakan serangan ala ninja serta Skate menggunakan sepatu roda untuk mengecoh lawan dengan kecepatan.



Gambar 2.40 Menu pemilihan karakter dalam video game "Street of Rage 2".

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

6. Teknologi : *Video game* ini pertama rilis di konsol Sega Genesis pada tahun 1991, karena tidak lekang waktu sehingga kembali dirilis di konsol-konsol di zaman sekarang seperti, Nintendo WiiU, Nintendo 3DS, Steam, Xbox One, Xbox 360, PS 3 dan PS 4.
7. Antarmuka pengguna : *Street of Rage 2* menggunakan antarmuka video game klasik yang ringan dan mengutamakan kejelasan perintah. Kesederhanaan ini bertujuan untuk meminimalkan beban data yang akan dipakai karena keterbatasan penyimpanan. Pada menu karakter diperlihatkan wajah karakter utama, animasi *sprite in-game*, dan spesialisasi karakter.
8. *Environment* : *Environment* divisualkan dengan gaya *pixel art* yang rumit dan detail. Pada setting tidak ditemukan *parallax scrolling*. *Environment* bervariasi, mulai dari pinggiran kota, bar, taman ria, hingga hutan.



Gambar 2.41 Tampilan menu utama dari video game "Street of Rage 2".

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)



Gambar 2.42 Tampilan environment dari video game "Street of Rage 2".

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

9. *Opening* : *Opening* dibagi menjadi 3 sekuen gambar. Dalam opening diperlihatkan hubungan cerita video game "Street of Rage 1" dengan "Street of Rage 2", serta penjelasan terjadinya cerita di peristiwa penculikan Adam oleh sindikat penjahat yang menjadi latar belakang terjadinya peristiwa di Street of Rage 2. Pesan disampaikan melalui teks yang bermuculan kemudian dengan *scrolling text*.



Gambar 2.43 Tampilan *Opening* dari video game "Street of Rage 2".

(www.youtube.com/user/AlphaOmegaSin)

2.11.3. “Castle Crashers”

“Castle Crasher” merupakan *indie video game* buatan The Behemoth yang dirilis pada tahun 2008. *Video game* ini berasal dari proyek *video game* yang diluncurkan secara gratis di Newgrounds.com kemudian diperbaiki kembali menjadi *video game* yang layak jual di konsol PS3, Xbox 360 dan Steam kemudian versi *remastered* di PS4 dan Xbox One. *Video game* ini dibandrol seharga Rp.115.999,00 dan dapat diunduh secara digital di PS store, Xbox live atau Steam. Portal penjualan *video game* Steam berhasil menjual sebanyak 2.921.721 buah *video game* ini sejak tahun 2010.

1. Gameplay : Mengadopsi jenis *video game 2D Beat em' Up* dipadu dengan elemen jenis *video game RPG* seperti naik level, kustomisasi senjata dan hewan peliharaan yang bisa menjadi asisten selama berpetualang.
2. Estetika : “Castle Crasher” memiliki gaya visual hasil teknik raster karena dibuat memakai bantuan Adobe Flash, sehingga gambarnya berwarna namun jernih dan menarik. Bersetting di dataran fantasi Eropa, *video game* ini bercerita tentang 3 putri raja yang diculik oleh penyihir yang ingin menguasai wilayah kerajaan.



Gambar 2.44 Suasana pusat perlengkapan di *video game* "Castle Crashers".

(dokumen pribadi)

3. Co-op Multiplayer : *Video game* bisa dimainkan secara lokal atau dengan bantuan sambungan internet.



Gambar 2.45 Keempat pemain bermain bersama-sama dengan bantuan jaringan internet. (dokumen pribadi)

4. Variasi Karakter : Pemain dapat memilih 1 dari 4 ksatria dengan kemampuannya masing-masing. Ada banyak karakter dan senjata yang bisa ditemukan, sehingga dapat menambah minat pemain untuk menamatkan kembali permainan.



Gambar 2.46 Gambar seluruh karakter yang dapat dimainkan dalam *video game* "Castle Crashers". (castlewiki.castlecrashers.com)

5. Antarmuka pengguna : Gaya visual yang dipakai cukup populer dipakai di *video game* berjennis *flash game*. Antarmuka diperkaya dengan gambar yang dianimasikan sehingga memberikan kesan peperangan di dalam *video game*. Pointer di menu pemilihan model permainan, pointer diperlihatkan sebagai tangan yang memilih gambar di atas buku. Untuk memulai permainan diperlukan 4 kali transisi menu; *start menu*, pemilihan mode permainan, pemilihan karakter, dan pemilihan stage. Menu pemilihan stage menyerupai menu pemilihan stage di "Super Mario Bros 3".



Gambar 2.47 Gambar antarmuka pengguna dalam *video game* "Castle Crashers".
(castlewiki.castlecrashers.com)

6. *Environment* : Konsep *environment* sesuai dengan tema medieval yang dipakai dalam *video game* sehingga dipilihlah setting kastil gunung berapi dah hutan. *Background* memiliki efek *parallax scrolling* 4 lapis untuk menampilkan kesan jauh. *Environment* memiliki dampak pada *gameplay* seperti contohnya gunung

berapi terdapat perangkap lava yang menyembur dari bawah dan lantai licin pada level kastil es.



Gambar 2.48 Level dengan *environment* kastil stage pertama dalam *video game* "Castle Crashers". (castlewiki.castlecrashers.com)

7. *Opening* : *Video game* memiliki *opening* dengan memperlihatkan 4 sekuen gambar karakter utama dengan spesialisasi serangan spesial mereka: prajurit merah dengan kekuatan petir, prajurit biru dengan kekuatan es, prajurit hijau dengan kekuatan racun, dan prajurit oranye dengan kekuatan api.



Gambar 2.49 *Opening* dalam *video game* "Castle Crashers". (castlewiki.castlecrashers.com)

2.12. Studi *Gameplay*

Observasi dilakukan kepada 3 *video game* berjenis *Beat 'em Up* yang dapat dibeli Steam. Salah satunya adalah *Castle Crashers* yang diunduh sebanyak 2,921,721 kali, *Dungeon and Dragon: Chronicles of Mystara* telah diunduh sebanyak 110,698 dan *Rampage Knight* yang telah diunduh sebanyak 86,363. Ketiga *video game* ini dimiliki oleh penulis dan observasi dilakukan untuk menentukan perbandingan jumlah serangan yang akan diterima oleh karakter *hero* hingga kalah dan jumlah serangan yang diperlukan *hero* untuk mengalahkan musuh di stage 1 berlevel 1.



Gambar 2.50 Tampilan *ingame* dari *video game* *Castle Crashers*. (dokumen pribadi)

Observasi dilakukan di *video game* *Castle Crashers* untuk menemukan data serangan yang dibutuhkan musuh untuk mengalahkan karakter. Musuh level 1 pada stage 1 membutuhkan kurang lebih 30 serangan untuk mengalahkan karakter. Sedangkan musuh akan kalah jika menerima 10 serangan dari karakter.

Observasi memakai subyek baru yaitu *video game* *Dungeon of Dragons: Chronicle of Mystara* merupakan *video game* lama dirilis oleh Capcom dan dirilis ulang lewat portal penjualan *video game* Steam. Dalam *video game* ini diperlukan sebanyak 10 serangan musuh untuk mengalahkan karakter yang kita mainkan. Musuh dapat dikalahkan jika menerima 8 serangan dari karakter yang kita mainkan.



Gambar 2.51 Tampilan ingame dari video game Dungeon of Dragons: Chronicles of Mystara. (dokumen pribadi)



Gambar 2.52 Tampilan ingame dari video game Rampage Knights. (dokumen pribadi)

Rampage Knights merupakan *indie video game* berjenis *Beat 'Em Up*. Dalam *video game* ini karakter yang kita mainkan akan kalah jika menerima 20 serangan dan musuh dapat dikalahkan jika dipukul sebanyak 8 oleh karakter yang kita mainkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan untuk mengetahui konsep bagaimana konsep visual berkenaan dengan tema yang diambil dalam perancangan *video game*. Hal teknis dan dasar tentang bagaimana *video game developing* agar dapat menyesuaikan diri dengan teknologi yang akan dipakai.

3.1.2. Observasi

Pengamatan dilakukan pada beberapa game yang memiliki *jenis video game* dan *platform* kurang lebih sejenis. Observasi bertujuan untuk mencari tahu elemen-elemen dasar *video game* apa saja yang harus dipakai dan elemen *jenis Beat'em Up* dan RPG yang dapat digabung untuk memenuhi keinginan audiensi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kekuatan dan batasan yang dimiliki oleh game engine, agar dapat dioperasikan seefektif mungkin.

3.1.3. Kuesioner

Kuesioner berfungsi sebagai pengujian beberapa hipotesa terhadap preferensi audiensi seperti contoh, uji bagaimana preferensi audiensi dengan platform pilihan, genre favorit audiensi. Kuesioner juga berfungsi untuk menentukan pasar sasaran yang akan diambil oleh game ini kelak.

3.1.4. Studi Literatur

Studi terhadap literatur dilakukan dengan cara mempelajari:

Teori dan literatur pendukung penyusunan dalam masalah teknis maupun konten *video game*. Teori dan literatur didapatkan dari membaca buku *Video Game Development Essentials : In Introduction* dari Jeannie Novak, *The Art of Video Game Design : A Book of Lenses* dari Jesse Schell dan Morgan Kaufmann, *Pixel-*

Art for Game Developers" dari Daniel Silber dan "*The Indie Game Developer Handbook*" dari Richard Hill-Whittall

Sumber data yang berasal dari internet, pencarian informasi yang terkait dengan *video game developing*. seperti contohnya *podcast* seperti "*Geek Guide To The Galaxy*" dan kanal *reviewer* di *Youtube* seperti kanal "*Extra Credit*" untuk mendapatkan informasi dan tren terbaru tentang *video game developing*.

3.1.5. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk mencari tahu kebutuhan yang diinginkan pemain saat bermain game *Beat'em Up*. Dalam FGD kita juga dapat mencari hal-hal yang mendasar yang harus dipenuhi *video game* yang akan dirancang dan fasilitas-fasilitas pendukung yang menambah pengalaman bermain.

3.1.6. Riset Eksperimental

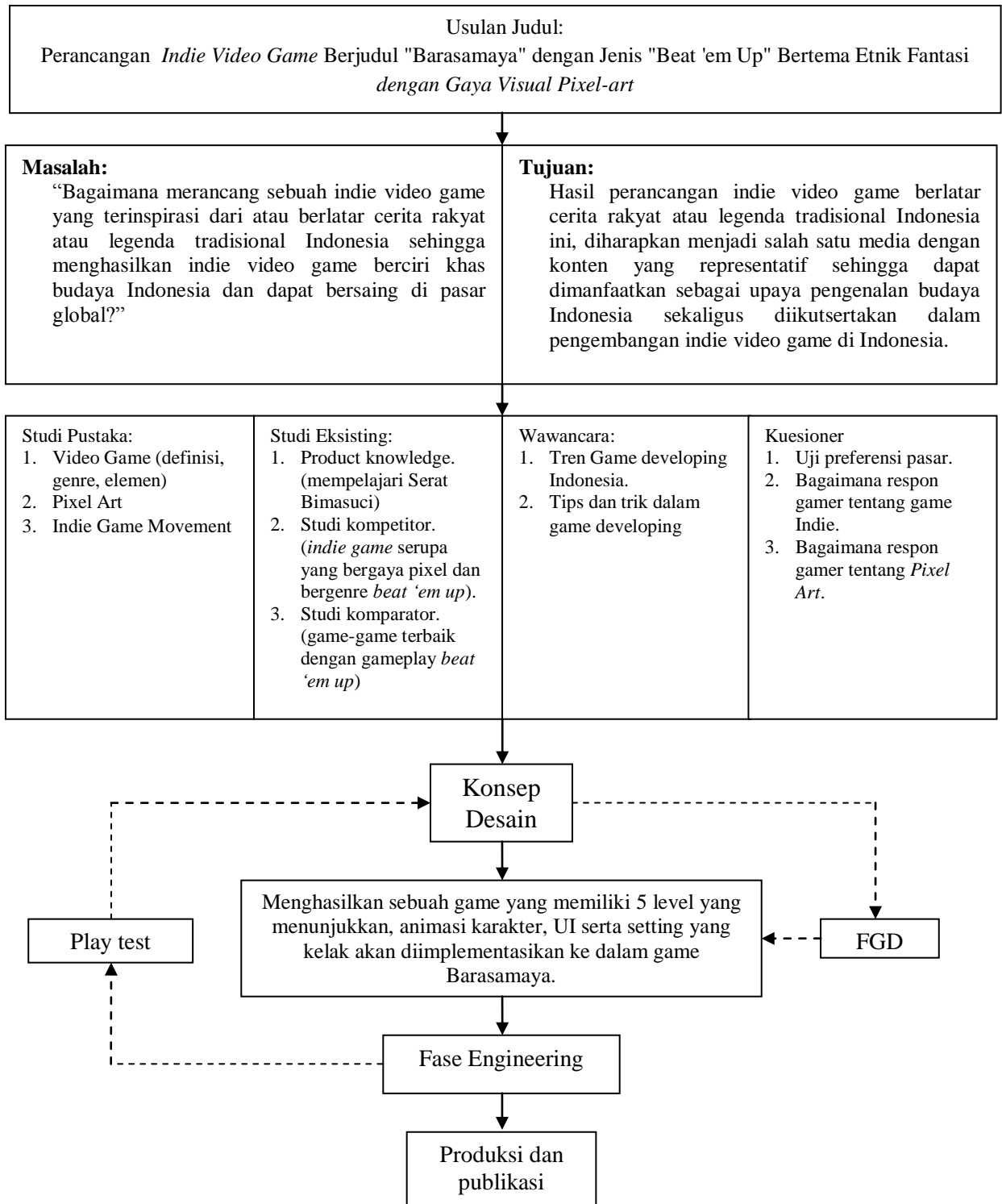
Riset eksperimental dilakukan dengan memainkan *video game* bertema *Beat'em Up*, melihat video yang bertema "*Let's Play*" dan *review* video yang terkait dengan obyek desain yang akan dijadikan referensi desain game *Beat'em Up*. Eksperimen lain seperti eksperimen dengan software *video game engine* dan software pengolah gambar digunakan untuk mengetahui batas dari kemampuan software dan kelebihanannya untuk mendukung pembuatan *video game*.

3.1.7. Paper Prototyping

Sebuah metode pencarian data yang mempermudah tes antarmuka pengguna yang murah dan mudah untuk dibuat. Pengujian ini dilakukan pertama kali karena lebih mudah mengubah desain antarmuka sekarang yang berupa rancangan dari kertas daripada nanti saat desain sudah dalam tahap final. *Paper prototyping* ini akan menguji rangkuman dari antarmuka pengguna yang lazim dipakai oleh *video game Beat'em Up* kemudian diujikan kepada pemain *video game* untuk menemukan kekurangan atau kebutuhan pemain *video game* yang belum terpenuhi dalam antarmuka pengguna *video game Beat'em Up*.

3.2. Diagram Alur Riset

Diagram 3.1



3.3. Populasi

Data kuesioner dengan sampel 312 orang dapat diketahui bagaimana pasar konsumen konten *video game*. Identitas sasaran pasar dari game Barasamaya merupakan laki-laki dan perempuan usia 17 - 25 tahun, memiliki tingkat pendidikan D3 atau S1 sederajat dengan pendapatan kurang dari Rp. 1.000.000,-/bulan. Data lain menunjukkan bahwa audiensi memilih genre RPG sebagai genre game pilihan utama.

1. Geografis : Perkotaan besar di Indonesia, lingkungan perkotaan dekat dengan perkembangan teknologi dan informasi serta perkotaan menjadi salah satu tempat munculnya budaya populer di Indonesia seperti contohnya budaya bermain game.
2. Demografis : Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, berusia 17-25 tahun dan memiliki ketertarikan dengan game, animasi dan komik. Memiliki tingkat pendidikan setara D3/S1 dan minimum SM/sederajat.
3. Psikografis : Terbuka dengan hal yang baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

3.4. Analisa Data

3.4.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber yang dinilai kompeten untuk mendapatkan data tentang hal-hal apa saja yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain *video game* Barasamaya.

a) Protokol Wawancara

- Judul Skripsi : Perancangan Indie Video Game Berjudul “Barasamaya” dengan Jenis “Beat ‘em Up” Bertema Etnik Fantasi dengan Gaya Visual Pixel-art.
- Tanggal : 13 Oktober 2015
- Waktu : 11.00-12.00 WIB
- Tempat : Jalan Kendangsari no.51, Surabaya

Interviewer : Bima Surya Permana

Interviewee : Eka Pramudita Muharram sebagai salah satu *indie game developer* (Co-Founder Mojiken Studio)

Alat Pendukung : Alat perekam suara dan buku catatan.

Interview ini untuk menggali data lebih lanjut tentang tren konsumen konten *video game* Indonesia, proses desain *video game*, gaya gambar yang cocok diterapkan dalam *video game* Barasamaya, kelemahan dan kekuatan dari platform game tertentu dan tips dan trik dalam *video game development*.

1. Iklim perindustrian game development di Indonesia bagaimana?
2. Perlukah *video game development* Indonesia mencari tahu tren yang diminati oleh konsumen konten *video game* Indonesia?
3. Apakah *intellectual property* game asal Indonesia di terima dengan hangat oleh konsumen konten *video game* Indonesia?
4. Apakah konsumen konten *video game* Indonesia mau membeli dan mendukung *video game* yang dibuat oleh developer lokal?
5. Apakah *platform* yang paling diminati oleh konsumen *video game* Indonesia?
6. Apakah Anda setuju Steam dapat merubah paradigma pembelian game *original* lebih baik daripada membajak?
7. Saya membuat game adaptasi Barasamaya berjenis *Beat em'Up*, kira-kira gaya gambar yang cocok untuk game ini?
8. Keunggulan gaya gambar yang diusulkan dalam proses *video game development*?
9. Apakah hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses *video game development*?

b) Hasil dan Kesimpulan

Wawancara dengan Eka Pramudita Muharram (Co-Founder Mojiken Studio) menanyakan tentang tren konsumen *video game* Indonesia, proses desain *video game*, gaya gambar yang cocok diterapkan dalam *video game* Barasamaya,

kelemahan dan kekuatan dari platform *video game* tertentu dan tips dan trik dalam *video game development*. Kesimpulan dari wawancara ini adalah:

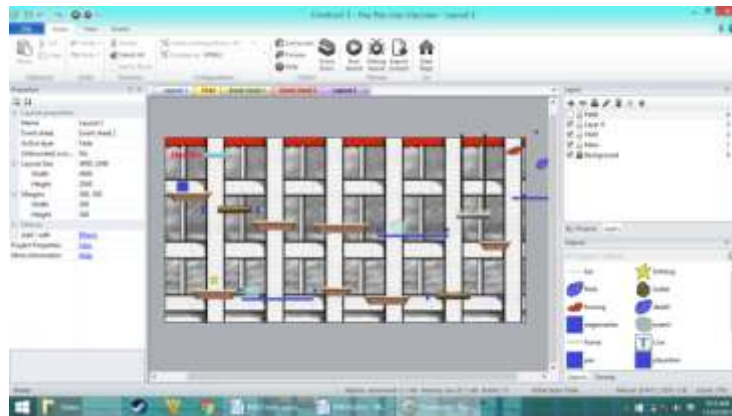
1. Industri *video game* di Indonesia sedang ada pada titik tumbuh dengan bukti *video game developer* banyak yang bermunculan dan prestasi *video game developer* Indonesia diakui di internasional dengan memenangi beberapa kontes game *video game development*.
2. Pasar *video game* di Indonesia juga semakin tumbuh. Pasar *video game* di Indonesia didominasi oleh *mobile video game*. Namun, seiring pembelian *video game* original lebih mudah melewati Steam bahkan game yang dijual lebih murah dari *video game* bajakan, pasar *video game* di konsol lain juga menjajikan. *Video game developer* hanya cukup menysasar konsumen konten *video game* tingkat apa yang harus disasar.
3. Konsumen konten *video game* Indonesia menyambut hangat *video game* asal Indonesia, namun semata-mata bukan karena buatan negeri sendiri. Hal ini ditunjang dengan *gameplay* yang bagus.
4. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *video game developing* adalah *platform* apa yang dipakai, pasar sasaran, kemampuan *video game developer* dan tenggang waktu.



Gambar 3.1. Foto bersama Eka Pramudita Muharram se usai wawancara.

3.4.2. Ekperimen Software Pembuat Game dan Software Pengolah Gambar

Construct 2 merupakan software untuk *video game developer* yang beroperasi menggunakan HTML5. Construct 2 populer dikalangan *video game developer* terutama para penggambar karena mudah digunakan. Construct 2 menggunakan bahasa logika yang disederhanakan sehingga mudah dimengerti oleh mereka yang tidak menggeluti bidang pemograman. Construct 2 berbeda dengan software pembuat *video game* Unity, karena Unity menggunakan bahasa pemograman yang sulit dimengerti oleh orang awam. Pemakai Construct 2 juga terbantu karena forum resmi Construct 2 memberikan banyak tutorial yang bisa dipelajari pemula. Percobaan ini dilakukan dengan menciptakan sebuah game platformer sederhana untuk mengetahui beberapa hal penting yang harus diperhatikan saat mengembangkan game menggunakan Construct 2.



Gambar 3.2. Tampilan dari software Construct 2 dan *video game* yang diujicobakan

Dari uji coba pembuatan *video game* menggunakan Construct 2 dapat disimpulkan bahwa yang harus diperhatikan dalam pembuatan *video game* dengan menggunakan Construct 2 adalah resolusi dan ukuran gambar yang digunakan untuk sprite *video game*. Resolusi dan ukuran gambar yang dimasukkan dalam *video game* mempengaruhi *bug* yang dihasilkan dalam *video game*. *Bug* yang dihasilkan dalam percobaan ini adalah gelembung yang dibuat berjalan bolak balik diantara dua injakan menjadi berputar di tempat yang sama.



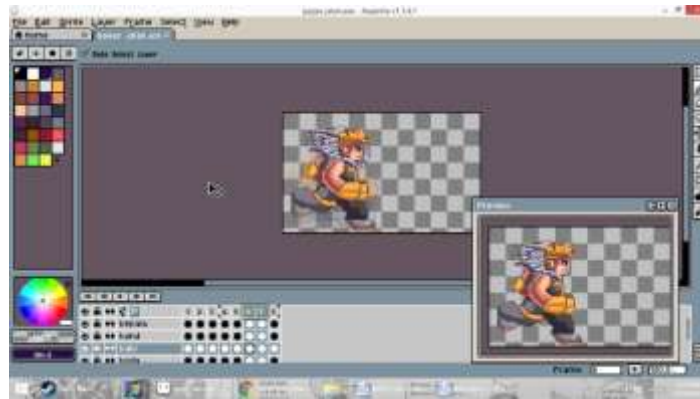
Gambar 3.3. Gambar *video game* yang dimainkan di platform HTML5

Aseprite merupakan software pengolah gambar yang khusus untuk menghasilkan gambar bergaya *pixel-art*. Aseprite memudahkan menggambar *sprite* untuk game karena terdapat fasilitas untuk menampilkan gerakan *sprite* yang kita kerjakan.



Gambar 3.4. Fasilitas yang ditawarkan oleh Aseprite yaitu preview dari *sprite*

Terdapat pula fasilitas untuk melihat gerakan *sprite* yang kita buat. Hal ini memudahkan untuk memantau gambar yang kita buat untuk mengoreksi kekurangan yang dimiliki *sprite* yang kita buat.



Gambar 3.5. Fasilitas *Onion Skin* mempermudah menggambar gerakan *sprite*.

Jika Photoshop dibandingkan dengan Aseprite terdapat keunggulan yang dimiliki Aseprite dan menguntungkan saat membuat *sprite* yaitu *Onion Skin*. *Onion Skin* membantu untuk memperkirakan gerakan *sprite* seperti apa yang akan digambar. *Onion Skin* juga membantu untuk menggambar gerakan agar *sprite* tidak aneh atau kaku.

3.4.3. Kuesioner

3.4.3.1. Protokol Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada 312 responden yang mewakili segmentasi target yaitu Konsumen konten *video game*. Kuesioner ini disebarkan melalui forum-game yang diikuti oleh Konsumen konten *video game* yang memakai berbagai macam *platform video game*. Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner mengenai tentang preferensi Konsumen konten *video game* tentang jenis dan *platform video game* yang mereka sukai, karakteristik, demografis dan psikografis Konsumen konten *video game* Indonesia.

3.4.3.2. Hasil Kuesioner

Dari data yang terkumpul akan tampak identifikasi masalah serta karakteristik gamer selaku target audiens berikut ini data-data yang diperoleh dari hasil kuesioner. Berikut ini data-data yang diperoleh dari hasil kuesioner.

Kuesioner menghasilkan data bahwa mayoritas Konsumen konten *video game* memiliki pendapatan perbulan sebesar kurang dari Rp. 1.000.000,00.

Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil kuesioner 44,9% koresponden mengisi pilihan kurang dari Rp. 1.000.000,00. Namun mayoritas gamer sebesar 44,9% menghabiskan uang sebanyak Rp 100.000,00 sampai Rp. 500.000,00 untuk kebutuhan bermain *video game* mereka.

Diagram 3.2

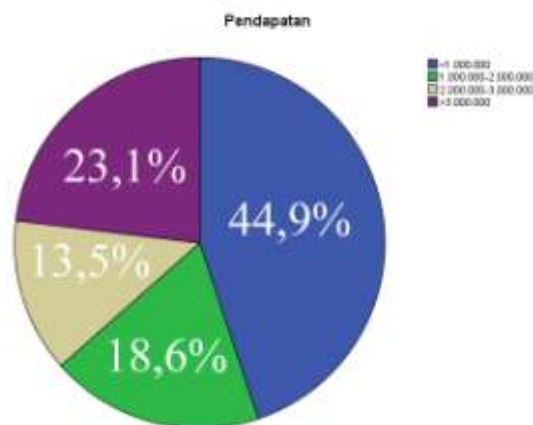
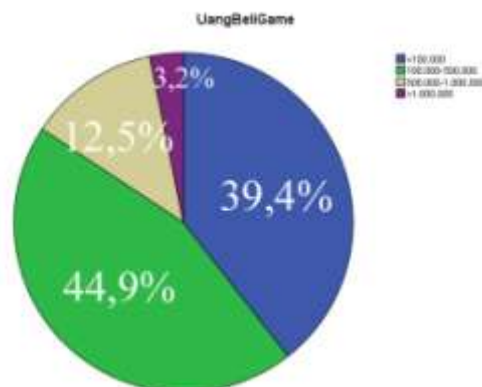
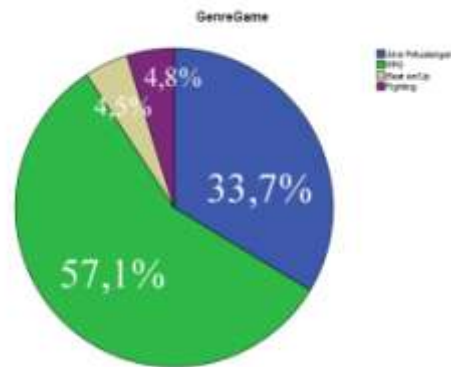


Diagram 3.3



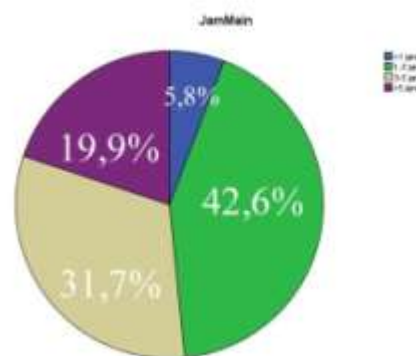
Jenis *video game* yang disukai oleh konsumen konten *video game* adalah *video game* dengan jenis mirip dengan *video game* Pokemon X dan Pokemon Y dengan presentase sebesar 57%.

Diagram 3.4.



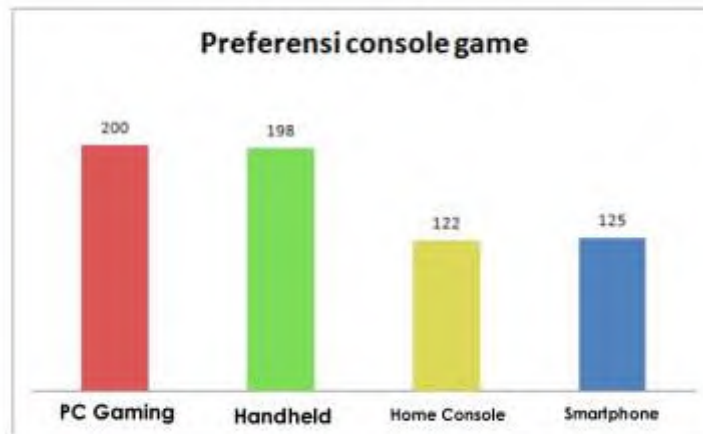
Jam bermain konsumen konten *video game* Indonesia rata-rata bermain 1-4 jam dengan mayoritas bermain selama 1-3 jam dengan presentase 42%.

Diagram 3.5.



Konsumen konten *video game* Indonesia memiliki preferensi bermain *video game* e via PC game kemudian disusul secara tipis oleh *handheld video game consol* (contoh Nintendo 3DS dan PSVITA). Pertanyaan yang diajukan dapat dijawab oleh koresponden dengan lebih dari satu jawaban sehingga mendapatkan preferensi konsol lain yang biasanya dimainkan oleh gamer selain konsol pilihan utama.

Grafik 3.6.



3.4.4. *Focus Group Discussion*

3.4.4.1. Protokol FGD

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan dengan menghadirkan 3 narasumber. Ketiganya dipilih dengan alasan pernah memainkan Castle Crasher sebagai acuan desain *video game*. Ketiganya memiliki pengalaman bermain yang berbeda saat bermain Castle Crasher hal ini ditandai dengan jam bermain yang berbeda-beda tiap narasumber.

1. Identitas Narasumber Pertama:

Nama : Dimas Novan Delfiano
 Usia : 24 tahun
 Pekerjaan : Artist dan Game Developer
 Durasi bermain Castle Crasher : 8 jam

2. Identitas Narasumber Kedua:

Nama : Fatchur Rizqi
 Usia : 22 tahun
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Durasi bermain Castle Crasher : 41 jam

3. Identitas Narasumber Ketiga:

Nama : Dawam Mardhonansyah
 Usia : 22 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa
 Durasi bermain Castle Crasher : 10 jam

Pertanyaan yang diajukan kepada koresponden adalah bagaimana pendapat dan pengalaman bermain mereka saat bermain Castle Crasher dan bagaimana kebutuhan yang mereka harapkan dari game *Beat'em Up* ini terpenuhi. Penggalan data dari koresponden menggunakan studi kasus Castle Crasher dan koresponden diharap menyaksikan dan bermain game Castle Crasher di tempat dan mengomentari aspek-aspek yang ada di game serta menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh moderator. FGD ini dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2015 di KFC Mulyosari.



Gambar 3.6. Fathur Rizqi, Dimas Novan dan Dawam Mardhonansyah ketiga narasumber yang mengulas game Castle Crasher.

3.4.4.2. Hasil dari FGD

Dari hasil diskusi ini disimpulkan jika *video game Beat'em Up* harus menyenangkan jika dimainkan dan harus simple dengan sedikit obyektivitas yaitu mengalahkan lawan. *Video game Beat'em Up* memiliki kekuatan di sisi *gameplay* yang menyenangkan mudah dipelajari namun sulit dikuasai. Poin ini dapat ditingkatkan dengan menambah fasilitas pendukung yang lain seperti jalan cerita yang baik, kustomisasi karakter, skill dan jurus yang menarik secara visual, gaya visual yang baik dan fasilitas multiplayer yang bisa dimainkan bersama teman ditempat yang sama atau dengan jaringan internet. Dari diskusi ini juga melahirkan

beberapa kekurangan dari *video game* Castle Crashers yang seharusnya tidak ditiru oleh *video game* yang akan dirancang seperti, Castle Crasher dengan menghadirkan karakter yang banyak tetapi jurus dan *skill* yang ditampilkan secara konsep visual mirip antara salah satu karakter dan yang lainnya, karakter-karakter kurang bisa dicintai karena sedikit cerita yang dihadirkan oleh *video game* ini dan *hit box* dari *video game* ini membingungkan. Castle Crasher juga mendapat pujian terutama pada sisi penggunaan *world map* yang mudah dipahami, terdapat senjata dan binatang yang menarik untuk ditemukan dan dikumpulkan dan inventory unik yang memperlihatkan perlengkapan yang telah dikumpulkan berbeda dengan *video game* sejenis contohnya Dynasty Warrior.

3.4.5. *Paper Prototyping*

3.4.5.1. Protokol *Paper Prototyping*

Paper prototyping ini dilaksanakan dengan 4 koresponden yang berpartisipasi. Koresponden dipilih dengan kriteria individu yang pernah bermain *video game* baik konsol, PC *Gaming* atau *smartphone*. Koresponden dihadapkan dengan dengan rancangan yang dibuat berdasarkan observasi dari UI yang standar digunakan oleh game *Beat'em Up*. Standar ini diambil dari *video game* yang dibahas di Bab II laporan ini contoh Castle Crasher, Street of Rage 2 dan *Scott Pilgrim vs The World: The Game*. Koresponden berjumlah 4 orang dengan pengalaman bermain *video game* yang berbeda-beda. Berikut adalah data identitas koresponden yang berpartisipasi dalam *paper prototyping*.

1. Koresponden pertama



Gambar 3.7. Koresponden pertama bernama Luna Sutisna

Nama : Luna Sutisna

Usia : 20 tahun
Preferensi konsol : PC *gaming*, Nintendo 3ds dan Xbox

2. Koresponden kedua



Gambar 3.8. Koresponden kedua bernama Erin Dahlia

Nama : Erin Dahlia
Usia : 22 tahun
Preferensi konsol : PC *gaming* dan Smartphone

3. Koresponden ketiga



Gambar 3.9. Koresponden ke-3 & ke-4 bernama Cynthia Bunga & Wisnu Perdana

Nama : Cynthia Bunga Larasati
Usia : 22 tahun
Preferensi konsol : PC *gaming* dan Smartphone

4. Koresponden keempat

Nama : Wisnu Perdana
 Usia : 22 tahun
 Preferensi konsol : PC *gaming* dan Smartphone

Paper prototyping ini dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2015 dan dilaksanakan di KFC Mulyosari.

3.4.5.2. Hasil dan Kesimpulan

Paper prototyping ini ditemukan kelemahan dan kekuatan yang dimiliki oleh rancangan antarmuka pengguna yang akan diadopsi oleh *video game* ini. Poin kekuatan utama dari antarmuka pengguna yang telah dirancang alur mulai dari main menu sampai dimulainya *gameplay* sudah lancar dan memenuhi kebutuhan koresponden. Namun terdapat catatan seperti pemilihan sistem grid pada menu *equipment* atau animasi yang menunjukkan *combo* dari satu karakter diperlukan untuk mempermudah pengambilan keputusan dari pemain dan menambah pengetahuan pemain tentang mekanisme yang ada pada *game*. Berikut ini adalah gambar beserta catatan hasil dari *paper prototyping*.



Gambar 3.10. Koreksi pada tampilan pemilihan karakter

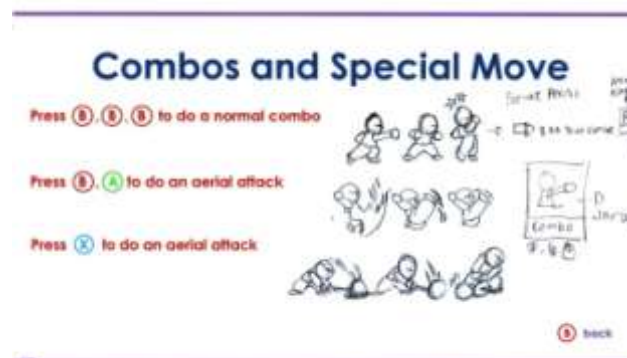
Pada pemilihan karakter koresponden menginginkan menggunakan frame yang memberi *highlight* pada karakter yang dipilih. Karakter yang dipilih

seharusnya menampilkan animasi yang memperlihatkan serangan atau jurus yang dipakai agar pemain dapat mengetahui spesialisasi karakter masing-masing. Tampilan karakter bisa ditampilkan bagian wajah saja untuk memasukkan animasi tiap karakter.



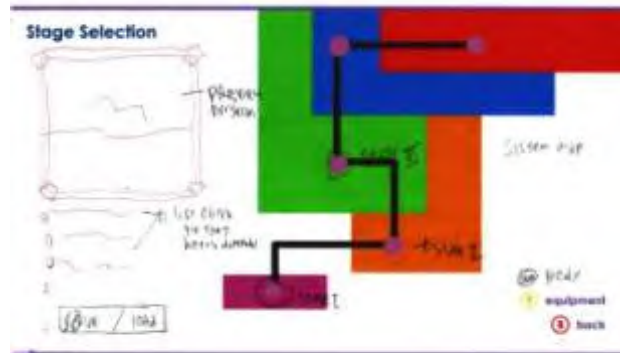
Gambar 3.11. Koreksi dari menu kustomisasi perlengkapan karakter

Koresponden menyarankan sistem penyimpanan perlengkapan dengan model grid agar semua perlengkapan yang telah didapatkan bisa dilihat semua dan ada rasa pencapaian dari pemain karena koleksi senjata yang ditemukan semaking lengkap.



Gambar 3.12. Koreksi menu yang memperlihatkan combo dan special moves

Sistem combo dapat ditampilkan dengan baik dengan menggunakan animasi karakter melakukan combo tersebut. Menu ini lebih baik jika di gabung dengan menu penggunaan dan pengambilan item dalam permainan.



Gambar 3.13. Koreksi menu pemilihan stage

Pemilihan stage akan lebih baik jika ditampilkan juga preview dari stage yang akan dilewati dan keterangan beberapa misi yang harus diselesaikan untuk mendapatkan bonus khusus. Catatan lain dalam menu ini harus disertakan fasilitas save or load dan tombol start untuk memulai permainan tanpa menuju menu perlengkapan.



Gambar 3.14. Koreksi tampilan saat memulai permainan.



Gambar 3.15. Koreksi menu pause pada saat permainan.

Dalam permainan perlu dilengkapi adalah "bar" penunjuk nilai *experience* dari karakter, "bar" yang menunjukkan mana point untuk melakukan *special moves* dan *hit point* untuk musuh. Pada pause menu perlu dilengkapi dengan pilihan untuk keluar dari *video game* dan pilihan untuk keluar ke peta dan difasilitasi dengan fitur *autosave*.

3.4.6. User Testing

3.4.6.1. Protokol User Testing

User testing dilaksanakan untuk menguji kesesuaian antara rumusan masalah dengan hasil perancangan dari penelitian ini. *User testing* mengikutsertakan konsumen *video game* untuk mengulas *video game* Barasamaya dari segi kesesuaian dengan tujuan pembuatan *video game* dan saran untuk pengembangan *video game* Barasamaya kedepannya. Uji coba ini dilakukan dengan memperlihatkan desain karakter, konsep gameplay, desain antarmuka, setting dan pembuka *video game* Barasamaya.

3.4.6.2. Kesimpulan User Testing

User testing menghasilkan beberapa kesimpulan dan saran untuk pengembangan *video game* Barasamaya. Konsumen *video game* menyatakan bahwa

konsep *video game* Barasamaya sudah memenuhi fenomena utama yaitu pembuatan indie *video game* berjenis *Beat em' Up*. *Video game* Barasamaya belum dirancang dengan sempurna sehingga aspek yang harus dikoreksi dan diperkaya cukup banyak sehingga relevan dengan kebutuhan utama yang diharapkan oleh konsumen *video game* terhadap *video game* jenis *Beat 'em Up* yang mereka inginkan. Konsumen *video game* memberi kritik tentang setting yang bisa diberi variasi berupa obyek gambar bertema etnik Indonesia lebih banyak, beberapa animasi karakter bisa diperhalus lagi dengan menambahkan gambar dan gerakan yang ekspresif terutama pada gerakan karakter terkena serangan, tidak adanya video tutorial, kurangnya penggunaan tombol lain dan dapat menghasilkan variasi serangan dari kombinasi antar tombol yang ditekan. Saran diberikan pada bagian *gameplay* dan desain masih bisa disempurnakan, *multiplayer* secara lokal merupakan syarat mutlak dan *multiplayer* lewat internet dapat ditambahkan jika kebutuhan pokok *video game* sudah dapat dinikmati dan representatif. Tingkat kesulitan *video game* juga dibuat lebih sulit untuk membuat konsumen *video game* tertantang untuk memainkan, selain itu dibutuhkan pula sistem pencapaian untuk membuat konsumen *video game* tetap kembali memainkan *video game* untuk mendapatkan pencapaian dalam permainan.

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1. Luaran Perancangan

Luaran perancangan dari riset ini adalah sebuah *indie video game* bergenre *Beat'em Up* dengan gaya visual *pixel art* yang mengadaptasi latar mitologi Indonesia (Serat Bimasuci) serta unsur-unsur kebudayaan tradisional lainnya (senjata, pakaian adat, dan sebagainya) untuk memunculkan ciri khas sehingga dapat digunakan sebagai pembeda dari *video game* lainnya. *Indie video game* ini akan beroperasi melalui platform *Personal Computer* dengan input perintah menggunakan *joystick*. Perancangan ini meliputi konsep desain *video game*, mulai dari *storytelling*, *environment*, karakter, *gameplay* serta desain antarmuka-nya.

4.2. Data Konsep

Konsep *video game* akan mengacu pada beberapa sumber yang berhubungan dengan dokumen desain *video game*, hasil wawancara terkait *indie video game development*, mengkaji Serat Bimasuci sebagai sumber ide cerita, *Focus Group Discussion* menanyakan tentang kebutuhan, minat, pendapat, serta aktifitas pemain *video game beat'em up* dan paper prototype untuk mempelajari antarmuka yang lazim dipakai *video game beat'em up*.

Konsep *video game* akan dikaji dengan teori "*Elements of User Experience*" (Jesse James Garret, 2000) yang tersusun dari *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane* dan *Surface Plane*.

4.2.1. Strategy Plane

Strategy plane mengacu pada hasil produk dan informasi yang akan ditawarkan oleh produk. *Strategy Plane* disusun oleh *user needs* dan *site objectives*. *User needs* merupakan masukan dari eksternal, terutama dari pasar yang akan memakai produk. *Site objectives* merupakan tujuan bisnis yang akan dicapai dengan membuat produk.

1. User Need

Game ini didasari dengan riset yang menyoar para pemain *video game* Indonesia. Metode yang dilakukan dalam meriset kebutuhan pemain *video game* ini meliputi kuisisioner dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Kuisisioner bertujuan untuk mencari preferensi pemain tentang platform yang biasa mereka pakai untuk bermain *video game* dan jenis *video game* kesukaan. Kuisisioner ini menyimpulkan jika pemain menginginkan *video game* yang dapat dijalankan di platform *Personal Computer (PC)* dan bergenre RPG. Hal ini yang mendasari perancangan *video game* ini akan di platform *PC*. Jenis *video game* yang akan dipilih adalah *Beat 'em Up* merupakan salah satu jenis game nostalgia yang tepat jika digambar gaya *pixel-art*. *User needs* kemudian diperdalam dengan *FGD* untuk menanyakan kebutuhan pemain terhadap *video game* yang bertema *Beat'em Up*. *FGD* dilakukan dengan pemain *video game*, dan *video game* yang menjadi studi eksisting perancangan ini adalah "*Castle Crasher*". *FGD* menghasilkan opini bahwa "*Castle Crasher*" berhasil memenuhi kebutuhan yang diharapkan dari *video game beat'em up*, namun tidak berhasil mengantarkan cerita sehingga karakter yang ada pada *video game* tersebut mudah terlupakan dan tidak berkesan untuk pemain. *User need* yang diharapkan dari *video game* ini antara lain fitur *multiplayer* yang menyenangkan dan dapat dimainkan bersama teman, baik dengan sambungan lokal maupun melalui internet, cerita yang membuat pemain menyukai karakter, animasi yang spesifik sehingga tiap karakter memberikan kesan yang berbeda dan memberikan pengalaman bermain yang berbeda pada tiap karakter yang dipilih.

2. Site Objectives

Tujuan utama dari perancangan ini adalah membuat *IP* yang berawal dari media *video game*. *IP* ini berasal dari cerita fiksi adaptasi dari *Serat Bimasuci*. *Serat Bimasuci* dipilih karena sesuai dengan usia pemain *video game* rata-rata. Usia rata-rata pemain *video game* Indonesia berdasarkan koresponden yang mengisi kuisisioner adalah 17-25 tahun,

dan merupakan usia remaja dan dewasa awal yang sedang mencari jati diri, sesuai dengan Serat Bimasuci yang berkisah tentang Bima mencari Tirtaprawitha hingga menemukan Dewaruci yang merupakan perwujudan dirinya di masa depan.

4.2.2. Scope Plane

Pada bagian ini strategi dialihkan menjadi spesifikasi teknis pembuatan *video game*. Pengalihan ini melalui 2 proses yaitu *functional specifications* dan *content requirements*. *Functional specifications* merupakan penjelasan secara detail fitur-fitur yang akan dipakai dalam *video game* seperti ukuran gambar, jumlah animasi dan lain sebagainya yang bersifat teknis. *Content requirement* merupakan deskripsi dari berbagai konten seperti cerita, karakter yang akan dipakai didalam *video game* ini.

1. Functional Specifications

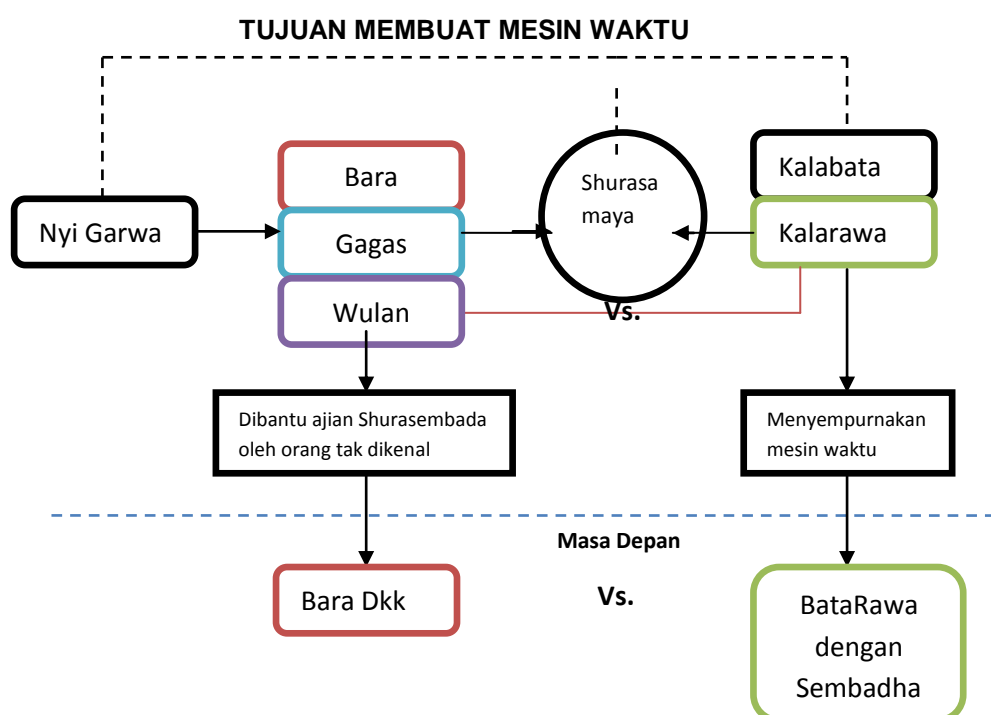
Spesifikasi teknis dari perancangan *video game* meliputi dimensi karakter, setting, jumlah animasi per gambar dan resolusi gambar. Hal lain yang harus diperhatikan adalah pemilihan *engine video game* dan *software* pengolah gambar. Spesifikasi ini didapatkan dari hasil analisa *video game* eksisting yang bergenre *beat'em up* dan hasil eksperimen menggunakan *software engine video game* dan pengolah gambar. Karakter dari *video game* ini dikerjakan dengan resolusi 72 dpi, ukuran bervariasi rata-rata 100 x 200 px dan dikerjakan di setting berukuran 1280 x 720 px. Keputusan ini diambil berdasarkan observasi ukuran karakter dan latar di *video game "Scott Pilgrim vs. The World: The Game"* dan eksperimen dengan menggunakan *software* yang akan dipakai untuk merancang *video game* yaitu *Construct 2* dan *Aseprite*. *Construct 2* dipilih karena memiliki fitur pemrograman *video game* yang sesuai untuk *developer* yang masih awam dengan bahasa pemrograman. Namun, kelemahannya adalah *bug* dalam *video game* yang akan timbul jika aset gambar yang dipakai memiliki ukuran yang cukup besar. Untuk mengantisipasi hal tersebut, diputuskan untuk memakai gaya visual *pixel*

art yang ukurannya ringan namun tetap jelas. Untuk membuat gambar dengan gaya gambar ini maka dipakai *Aseprite* sebuah *software* yang khusus memproduksi gambar dengan gaya *pixel art*.

2. Content Requirement

Untuk memenuhi *user need* yang mengharapkan karakter yang dapat disukai dan cerita yang menarik, diputuskan konten berupa *storyline* dan penokohan dalam *game* ini. *Storyline* merupakan cerita fiksi yang mengadopsi Serat Bimasuci. Elemen cerita Bimasuci, seperti adegan melawan 2 Ashura, pencarian Tirtaprawitha atas perintah gurunya dan bertemu sosok diri setelah menerima Tirtaprawitha tidak dihilangkan, namun akan difiksikan sehingga terbentuk cerita baru yang terinspirasi dari Serat Bimasuci. Terdapat tiga karakter utama dalam *video game* ini untuk memberikan variasi permainan; Gagas merupakan pemukul dengan kekuatan serangan yang besar namun lamban, Wulan merupakan karakter wanita dengan jangkauan serang cukup jauh dan Bara karakter yang seimbang dalam menyerang dan bertahan dengan senjata. Berikut ini adalah peta penokohan dan hubungan antar karakter.

Diagram 4.1



Kisah ini akan dirangkum dalam 5 *stage* petualangan yang mengisahkan Bara, Wulan dan Gagas diutus oleh Nyi Garwa, seorang tetua desa yang ingin menyempurnakan mesin waktu ciptaannya dengan tenaga Shurasamaya, sebuah relik yang dapat memutar waktu. Mereka diutus untuk mencari relik itu di pusaran samudra yang terletak jauh dari desa mereka. Di perjalanan mereka dicegat oleh 2 Ashura bernama Kalabata dan Kalarawa. 2 Ashura ini ternyata juga mencari Shurasamaya untuk pergi ke masa depan mendapatkan Sembadha sebuah senjata milik para Kala yang akan berfungsi jika disimpan selama ratusan tahun di gua milik Kalarawa. Kalarawa dan Kalabata membutuhkan kekuatan tersebut untuk memerintah para Kala tanpa ada perlawanan lagi. Untuk menghentikan perbuatan Kalarawa dan Kalabata, Bara, Wulan dan Gagas berlomba dengan waktu untuk mencegah Shurasamaya diambil oleh Kalabata dan Kalarawa.

Dari sisi konten *gameplay*, *video game* "Barasamaya" ini akan mengadaptasi *genre* paduan *beat'em up* dan RPG. Pengambilan keputusan ini didasari preferensi pasar *gamer* tentang *genre* favorit mereka dan keinginan kreator Go!Garudaboi untuk mengadopsi *genre Beat'em Up* dalam perancangan *game* ini. Elemen-elemen yang dipilih adalah elemen yang dimiliki eksisting dan dipilih karena merepresentasikan paduan *genre Beat'em Up* dan RPG dengan baik dan elemen ini dipilih berasal dari observasi yang dilakukan pada *game Beat'em Up* yang pernah dibuat di masa lalu.

1. Mekanik / *Gameplay* : *Game* ini akan mengadopsi *gameplay game* "Scott Pilgrim vs. The World: The Game", yaitu 2D *side scroller arcade style beat'em up*. Untuk memadukan elemen RPG, maka pemain harus mengalahkan musuh hingga jumlah tertentu untuk menambah level dan keahlian tertentu. Beberapa *stage* juga dapat dikunjungi kembali oleh pemain. Kebijakan ini akan memudahkan pemain untuk melakukan *grinding* (mengalahkan kembali musuh untuk

menambah level) dan pemain dapat *looting* kembali koin yang ditinggalkan musuh untuk membeli item yang dibutuhkan pemain untuk mempermudah mengalahkan musuh.

2. Enemy / Musuh : Musuh datang dalam jumlah yang banyak dalam satu layar: Konsep ini merupakan kriteria inti dari *video game* dengan *genre beat'em up* dan hampir semua *video game* dengan *genre Beat'em Up* memiliki kriteria ini.



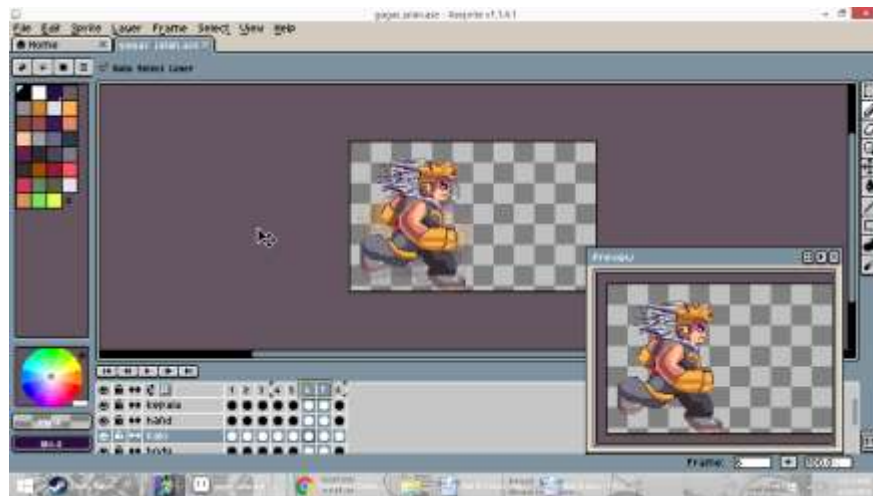
Gambar 4.1. Senjata yang dipakai karakter yang dapat dimainkan

3. Senjata : Sistem senjata *video game* ini akan mengadopsi sistem senjata yang dipakai dalam *game Castle Crashers*. Tiap karakter akan memiliki senjata dan beladiri masing-masing. Sekarang direncanakan ada 3 karakter yang dapat dimainkan tiap karakter memiliki senjata yang dapat diganti jika menemukan senjata baru dalam perjalanan yang dianggap mempermudah pemain mengalahkan musuh. Senjata akan dijatuhkan musuh secara acak jika pemain mengalahkan musuh.



Gambar 4.2. 3 karakter utama yang dapat dimainkan.

4. *Co-op Multiplayer* : Fasilitas ini cukup sulit diwujudkan terutama dalam urusan sumber daya, dana dan waktu. Server *multiplayer online* sulit untuk dibuat dan membutuhkan dana yang besar. Untuk *local multiplayer* juga masih diusahakan tapi untuk perancangan sekarang fasilitas ini ditiadakan. Harapan kedepan proyek ini akan memiliki fitur *online* dan lokal *multiplayer* karena kedua hal tersebut merupakan kebutuhan pemain yang harus dipenuhi.
5. Variasi Karakter : *Video game* ini akan menyediakan karakter yang bisa dimainkan sebanyak 3 orang. Gagasan merupakan pemukul dan serangan kuat namun lambat, Wulan merupakan karakter wanita dengan jangkauan serang cukup jauh dan Bara karakter yang seimbang dalam menyerang dan bertahan dengan senjata.



Gambar 4.3. Ilustrasi bergaya *pixel art* dikerjakan di *Aseprite*.

6. Estetika : Gaya gambar yang dipakai dalam *video game* ini merupakan gaya gambar *pixel art*. Selain sangat membantu, proses developing karena gambar yang dihasilkan memiliki ukuran yang kecil namun memiliki tingkat kejelasan yang bagus. Ukuran data yang kecil sangat cocok untuk diterapkan dalam *video game beat'em up* karena seringkali layar menyajikan beberapa obyek yang bergerak. Selain itu, program pengolah gambar dengan gaya *pixel* bernama *Aseprite* cukup murah dibeli dibandingkan *software* pengolah gambar seperti *Photoshop* atau *Sai*. *Aseprite* dijual dengan harga 20\$, program pengolah gambar ini

4.2.3. *Structure Plane*

Dalam *structure plane* ini akan dijelaskan struktur bagaimana software merespon perintah pemain dan bagaimana konten disusun agar bisa dipahami dengan baik oleh pemain. *Structure plane* dibagi menjadi 2 yaitu *interaction design* dan *information architecture*. *Interaction design* menjelaskan tentang

penentuan bagaimana sistem bereaksi dengan perintah yang diberikan pemain dan media pemain untuk memberikan perintah ke sistem. *Information architecture* merupakan susunan elemen konten didalam bidang layar dan menentukan beberapa aturan dasar yang biasa dipakai dalam antarmuka *video game* seperti contoh ikon yang dipakai dan penempatannya.

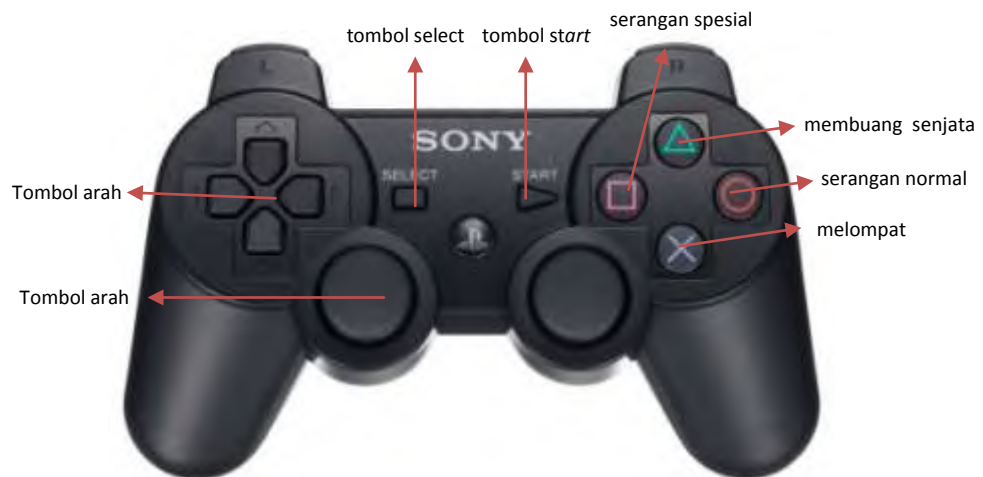
1. *Interaction Design*

Interaction design diputuskan dengan melakukan riset *platform* apa yang sering dipakai oleh pemain *video game* Indonesia. Riset ini dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner yang dibagikan ke 300 pemain *video game* yang tergabung dalam member group Nintendo Streetpass Indonesia, Komunitas 3DS dan NDS Indonesia di Facebook dan lewat timeline Facebook. Hasil dari riset ini menunjukkan jika pemain *video game* Indonesia mayoritas memakai *Personal Computer (PC)* dan *handheld console* untuk memenuhi kebutuhan *video game* mereka. Data ini menjadi dasar dipilihnya platform *PC* dan platform *PC* dikenal ramah untuk para *developer video game indie* karena penjualan *video game* cukup dibantu dengan adanya Steam dan Indiegogo. Dengan dipilihnya platform ini maka alat pemberi perintah ke sistem akan menyesuaikan dan akan berbeda dengan platform lain seperti *smartphone* yang menggunakan sentuhan jari. Ada 2 macam alat yang dipakai untuk memberikan perintah ke sistem yang pertama *keyboard* dan *mouse* yang kedua adalah *USB controller stick*. *USB controller* lebih dianjurkan karena *video game* bergenre beat'em jika dimainkan memakai keyboard cukup merepotkan karena *video game* yang dimainkan sering menekan tombol arah dan tombol menyerang berkali-kali. Untuk pemetaan perintah dan tombol pada *joystick* akan dijelaskan dengan gambar berikut ini. Terdapat perbedaan penggunaan controller pada *Dualshock* milik playstation hal ini dikarenakan perbedaan budaya antara region Jepang dengan region lain. Region Jepang memiliki kebiasaan menggunakan tombol lingkaran untuk mengkonfirmasi perintah dan tombol silang (*cross*) untuk membatalkan perintah. Sedangkan Region US / Asia dan

EU menggunakan tombol silang untuk mengkonfirmasi perintah dan tombol segitiga untuk membatalkan perintah Xbox *controller* tidak ada perbedaan input disemua region. Tombol A berfungsi untuk konfirmasi perintah sedangkan tombol B berfungsi untuk membatalkan perintah.



Gambar 4.4. Skema tombol perintah pada XBOX 360 *controller*.



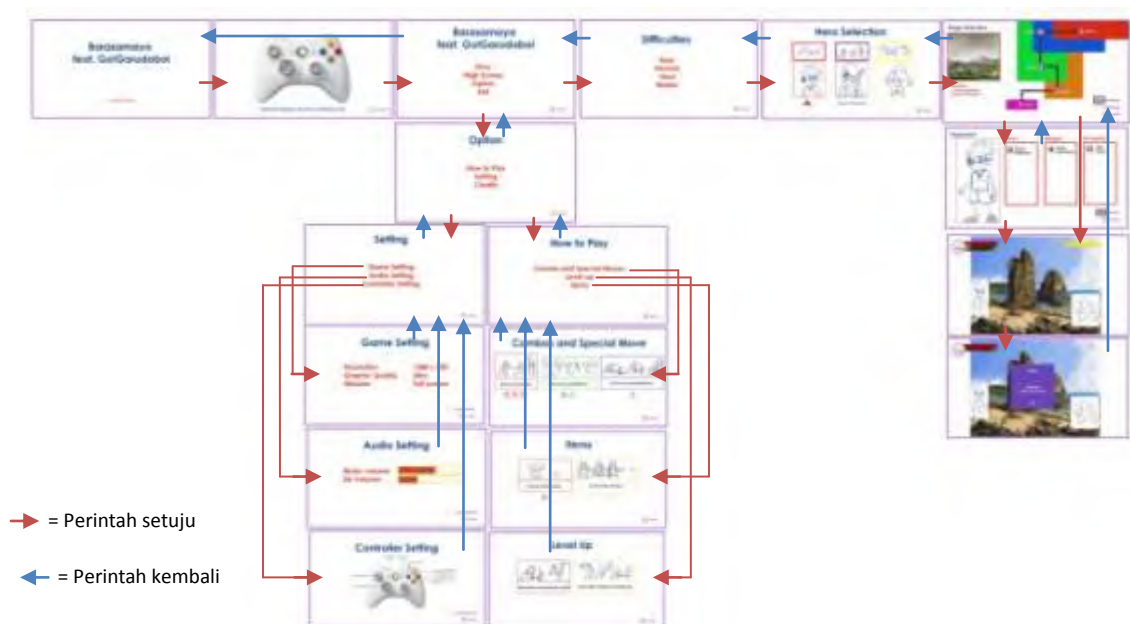
Gambar 4.5. Skema tombol perintah pada Dualshock 3 *controller*.

Penentuan tombol yang akan digunakan di *ingame* mengadopsi dari beberapa *video game* yang dibahas di Bab II. Keputusan ini diambil dengan dasar untuk memberikan kesan lebih familiar dan pemain yang

sudah pernah memainkan *video game* jenis *Beat'em Up* tidak perlu membiasakan diri untuk memainkan *Video game* Barasamaya.

2. Information Architecture

Struktur informasi yang disajikan merupakan hasil dari pengamatan antarmuka yang dilakukan terhadap eksisting *video game beat'em up*. Terdapat dua alur perintah utama dalam antarmuka dalam *video game* ini, yaitu perintah memulai permainan dan perintah menuju menu *option*. Alur tersebut akan digambarkan dengan diagram dibawah ini.



Gambar 4.6. Ilustrasi alur perintah dalam antarmuka *video game* "Barasamaya"

4.2.4. Skeleton Plane

Skeleton plane diuraikan dalam 3 komponen. Didalamnya adalah *information design* merupakan presentasi informasi yang dapat dimengerti oleh pemain. Untuk *software* didalamnya dapat dibagi menjadi *interface design*, atau penyusunan elemen tatap muka dan bagaimana pemain memahami hal tersebut dan berinteraksi dengan sistem. Kemudian *navigation design* dimana layar menjadi tempat untuk informasi dan aturan untuk pemain dapat menjelajahi *information architecture*.

4.2.4.1. Information Design

1. Title Menu



Gambar 4.7. Title menu.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Mengetahui judul *video game*.
- b. Mengetahui metode kendali yang akan digunakan.
- c. Menyiapkan pemain masuk ke permainan.
- d. Memulai permainan.

2. Main Menu



Gambar 4.8. Main menu.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Portal untuk persiapan memulai permainan.
- b. Portal untuk menuju pilihan “option” untuk mengatur preferensi bermain.
- c. Portal untuk keluar dari permainan.

3. *Game Setting* bagian dari *Setting*

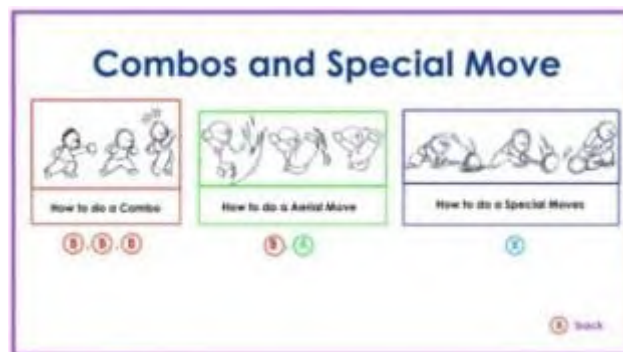


Gambar 4.9. Tampilan dan pilihan yang diberikan *game setting*.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- Menyesuaikan resolusi *video game* sesuai preferensi pemain.
- Mengubah kualitas grafis jika dianggap terlalu membebani kerja *PC*.
- Mengubah window dari permainan.

4. *Combos and Special Move* bagian dari *How to Play*.



Gambar 4.10. Tampilan dari menu *Combos dan Special Moves*.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- Untuk mempelajari bagaimana *combo* berjalan dan tombol apa yang harus pemain pakai. Menu ini diperjelas dengan animasi karakter melakukan perintah *combo*.
- Untuk mempelajari bagaimana *aerial moves* berjalan dan tombol apa yang harus pemain pakai. Menu ini diperjelas dengan animasi karakter melakukan *aerial moves*.

- c. Untuk mempelajari bagaimana *special moves* berjalan dan tombol apa yang harus pemain pakai. Menu ini diperjelas dengan animasi karakter melakukan *special moves*.

5. Menu pemilihan kesulitan permainan.



Gambar 4.11. Menu pemilihan tingkat kesulitan.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Memilih kesulitan yang akan diambil saat bermain *game*.

6. Menu pemilihan karakter



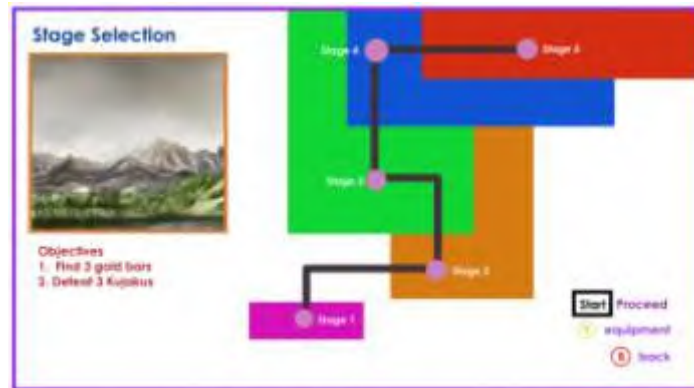
Gambar 4.12 Menu pemilihan karakter.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Mengenal karakter yang dapat dipilih.
- b. Mengetahui spesialisasi tiap karakter.

c. Mengetahui serangan tiap karakter dengan bantuan animasi.

7. Menu pemilihan stage



Gambar 4.13. Tampilan menu peta.

Fungsi dalam menu ini adalah:

Mengenal stage yang akan diambil.

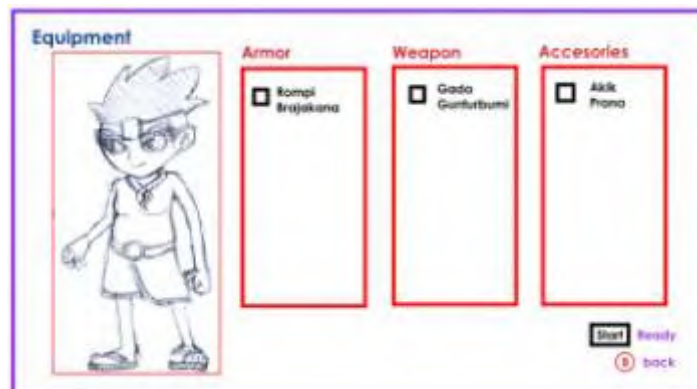
Mengetahui berapa stage yang harus ditempuh untuk menamatkan *game*.

Mengetahui beberapa misi yang harus diselesaikan untuk membuka bonus.

Portal menuju permainan dapat langsung dimulai.

Portal menuju menu perlengkapan.

8. Menu pemilihan perlengkapan karakter



Gambar 4.14. tampilan menu perlengkapan karakter.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Mengetahui koleksi senjata dan perlengkapan yang telah dikoleksi oleh karakter.
- b. Dapat melengkapi dan mengganti perlengkapan karakter.
- c. Mengetahui status kekuatan karakter yang berubah sesudah diganti perlengkapannya.
- d. Portal untuk menuju permainan.

9. Menu pemilihan perlengkapan karakter.



Gambar 4.15. Tampilan didalam permainan.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a. Mengenal karakter dan musuh dengan mengamati gerakannya.
- b. Mengetahui level karakter.
- c. Mengetahui *Hit Point* (HP) karakter dan musuh.
- d. Mengetahui *Mana Point* (MP) untuk *special moves*.
- e. Memperlihatkan suasana yang dibawa oleh *stage*.

4.2.4.2. *Interface Design*

1. *Title menu*

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Logotype*.
- b) *Title Illustration*.
- c) *Blinking text "Press Start Button"*.



Gambar 4.16. *Title menu.*

2. *Main menu*



Gambar 4.17. *Main menu.*

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Logotype.*
- b) Button text: "*Story*".
- c) Button text: "*High Score*".
- d) Button text: "*Option*".
- e) Button text: "*Exit*".
- f) Icon: "*B*" *Back*

3. *Game setting* bagian dari *Setting*.

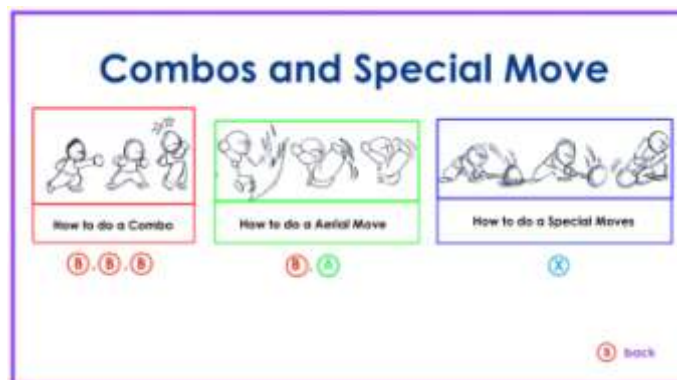


Gambar 4.18. Tampilan dan pilihan yang diberikan *game setting*.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) Headline text: "*Game Setting*".
- b) *Cursor*
- c) *Mini window*
- d) Icon: "*Y*" *reset default*
- e) Icon: "*B*" *back*

4. *Combos and Special Move* bagian dari *How to Play*.



Gambar 4.19. Tampilan dari menu *Combos and Special Moves*.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) Headline text: "*Combos and Special Move*"
- b) *Button frame*
- c) *Animated icon: "Combo"*

- d) *Animated icon: "Aerial move"*
- e) *Animated icon: "Special move"*
- f) *Icon button: B, B, B*
- g) *Icon button: B, A*
- h) *Icon button: X*

5. Menu pemilihan kesulitan permainan.



Gambar 4.20. Menu pemilihan tingkat kesulitan.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Headline text: "Difficulties"*
- b) *Cursor*
- c) *Icon button: "B" back*

6. Menu pemilihan karakter.



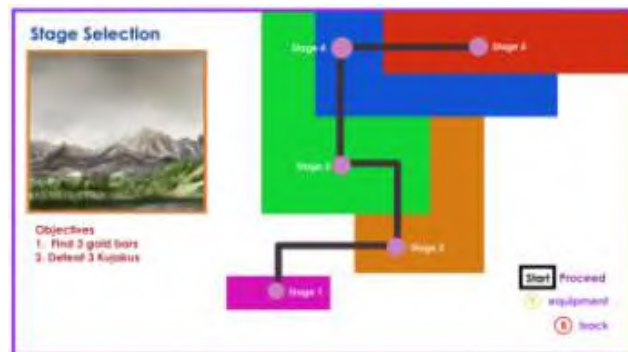
Gambar 4.21. Menu pemilihan karakter.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Headline text: "Hero Selection"*.

- b) *Cursor*.
- c) *Animated icon*: Bara.
- d) *Animated icon*: Wulan.
- e) *Animated icon*: Gagas.
- f) *Icon*: Bara
- g) *Icon*: Wulan
- h) *Icon*: Gagas
- i) *Icon button*: "B" back

7. Menu pemilihan *stage*

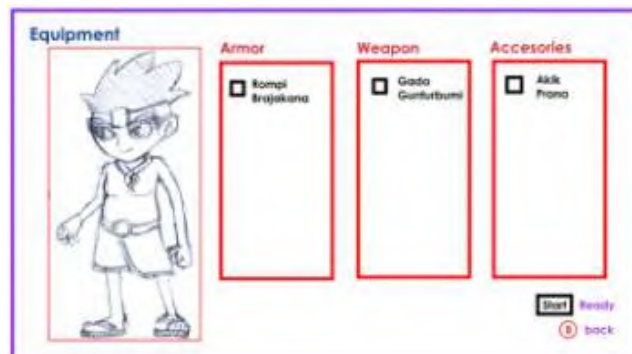


Gambar 4.22. Tampilan menu peta.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Headline text*: "Stage Selection".
- b) *Icon*: "Stage Preview".
- c) *Text box*: "Objectives".
- d) *Map preview*.
- e) *Frame cursor*: Stage selection.
- f) *Icon button*: "B" back
- g) *Icon button*: "Y" equipment
- h) *Icon button*: "Start" Ready

8. Menu pemilihan perlengkapan karakter.



Gambar 4.23. Tampilan menu perlengkapan karakter.

Fungsi dalam menu ini adalah:

- a) *Headline text: "Equipment"*.
- b) *Character review*.
- c) *Grid box: "Armor"*.
- d) *Grid box: "Weapon"*.
- e) *Grid box: "Accessories"*.
- f) *Icon button: "B" back*.
- g) *Icon button: "Start" Ready*.

9. Menu pemilihan perlengkapan karakter.



Gambar 4.24. Tampilan didalam permainan.

Asset yang dibutuhkan adalah:

- a) *Character icon*.

- b) *Character.*
- c) *Enemies.*
- d) *HP bar.*
- e) *MP bar.*
- f) *Exp bar.*
- g) *Enemies's health bar.*

4.2.4.3. *Navigation Design*

Terdapat aturan dasar dalam *game* agar pemain terbiasa dengan pengambilan keputusan atau memberi perintah ke sistem. Karena dimainkan dengan platform *PC* dan memakai *joystick*, maka aturan ini di pakai oleh tombol yang ada di *joystick*. Ada dua perintah utama dalam sistem antarmuka *game* ini, yang pertama konfirmasi perintah dan pembatalan perintah.



Gambar 4.25. Skema tombol perintah pada XBOX 360 *controller*.



Gambar 4.26. Skema tombol perintah pada Dualshock 3 *controller*

4.2.4.4. *Visual Assets*

Pengerjaan *video game* ini akan menggunakan aset visual untuk menyempurnakan konten didalam *game* diantaranya antara lain, tema visual yang diusung *video game* “Barasamaya” adalah tema fantasi etnik yang masih memiliki ciri khas kebudayaan Indonesia seperti penggunaan senjata khas indonesia dan ornamen khas Indonesia.

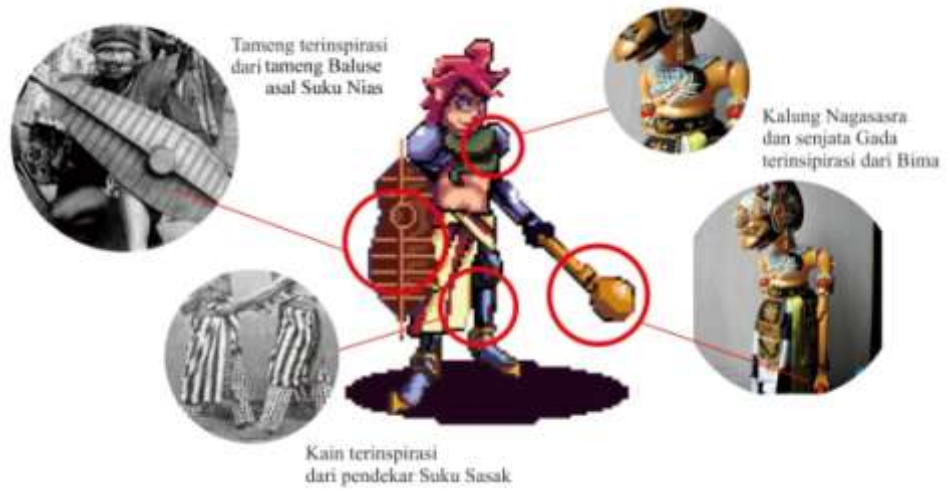
1. *Karakter*

Karakter ini dirancang melalui proses pengembangan karakter dengan proses studi karakter dari cerita Bimasuci, studi ekspresi karakter dan bentuk karakter dengan mengamati ikon pop yang berbau kesenian wayang dan menggambar alternatif desain karakter secukupnya.

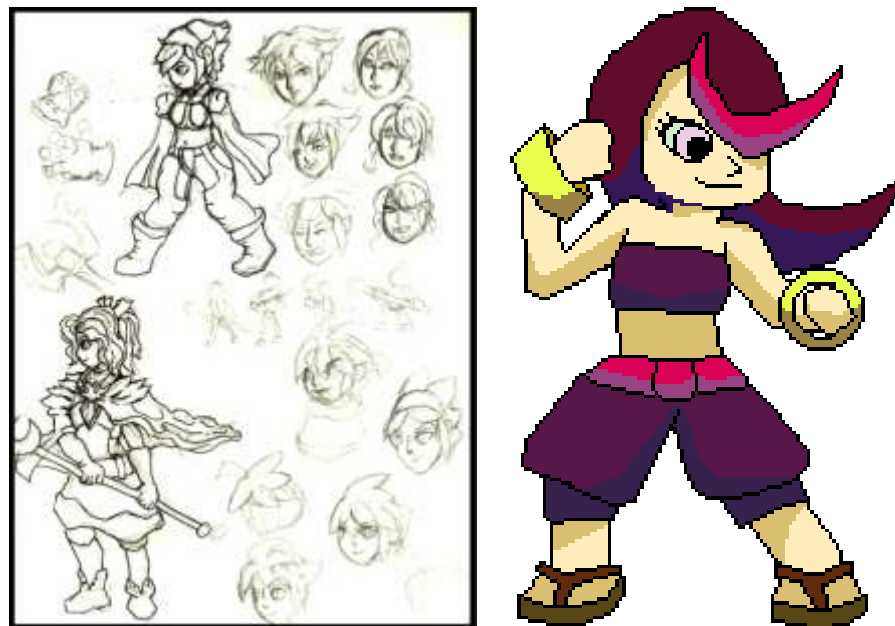
Karakter Bara dirancang sesuai dengan karakteristik Bima yang pintar bermain gada dan prajurit yang ulung. Disisipkan pula kalung berbentuk ular yang dipakai Bima bernama Nagasasra. Karakter Gagas dikisahkan merupakan anak liar asuhan serigala. Hal ini diadaptasi dari nama Bima yang lain yaitu Wrekudara atau dalam Bahasa Indonesia berarti perut serigala. Gagas digambar berbadan besar sesuai dengan badan dan nafsu makan Bima yang besar. Sedangkan karakter Wulan diambil dari kata "Candra" dari Gelang Candrakirana milik Bima. Candra memiliki arti Bulan.



Gambar 4.27. Studi karakter Bara dan alternatif desainnya.



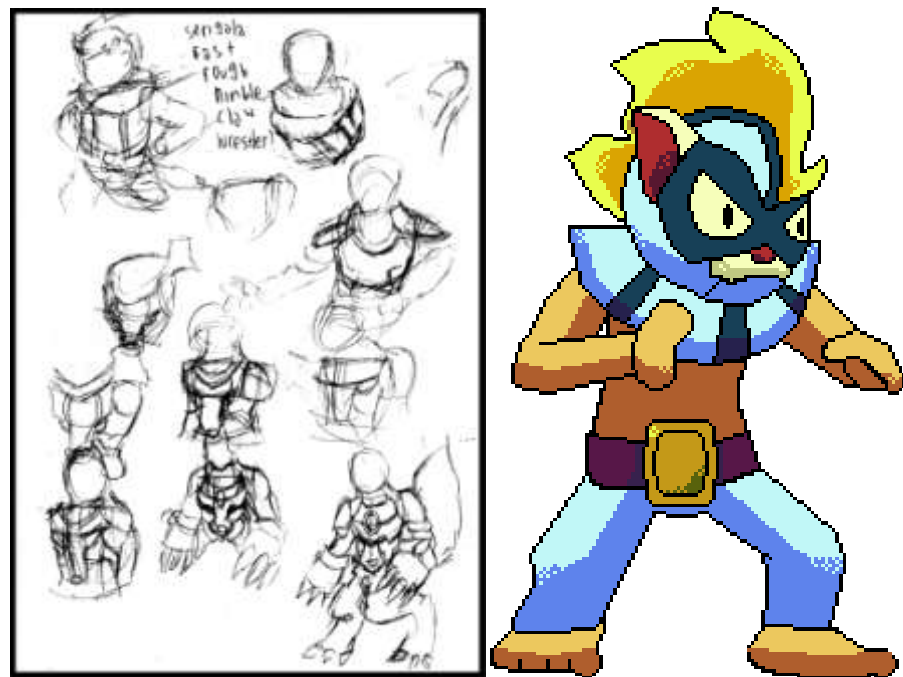
Gambar 4.28. Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Bara.



Gambar 4.29. Studi karakter Wulan dan alternatif desainnya.



Gambar 4.30. Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Wulan.



Gambar 4.31. Studi karakter Gagah dan alternatif desainnya.



Gambar 4.32. Ragam etnis asal Indonesia yang mempengaruhi desain karakter Gagah

Karakter lain juga dibuat untuk mendukung cerita seperti karakter Nyi Garwa yaitu guru dari ketiga tokoh protagonist, seorang Prawirashura dan Kalabata musuh utama dalam *video game* ini.



Gambar 4.33. Studi karakter Kalabata dan alternatif desainnya.

Karakter musuh terbagi dalam 3 jenis kategori armor *monster*, *flying monster* serta *normal monster*. Dalam satu *stage* terdapat 2 macam musuh bawahan, 1 *mini boss* serta 1 *boss*. Desain musuh ini disesuaikan dengan ciri khas Indonesia namun memiliki kesan fantasi.



Gambar 4.34. Studi karakter *monster* Banaspatih dan Ragnda.



Gambar 4.35. Studi karakter *Monster Musuh* dan alternatif desainnya.

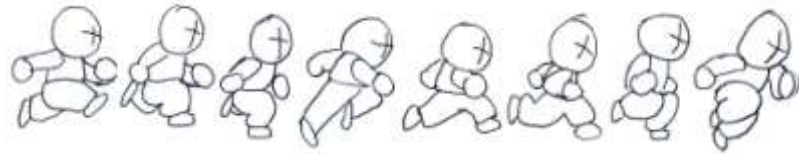
2. Animasi

Animasi memiliki peran penting untuk menghidupkan karakter dan pemain dapat memberikan perintah ke karakter dengan jelas, terdapat 2 macam karakter yang akan dianimasikan adalah *playable character* dan karakter musuh.

Karakter yang bisa dimainkan dalam *video game* ini memiliki 6 jenis gerakan yang akan dianimasikan, gerakan tersebut antara lain:



Gambar 4.37. *Sprite Sheet* karakter *Gagas* melakukan animasi menyerang.



Gambar 4.38. *Sprite Sheet* karakter Gagas melakukan animasi berlari.



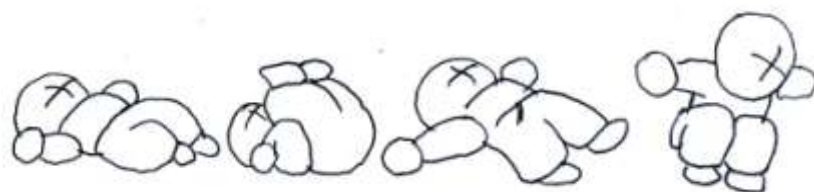
Gambar 4.39. *Sprite Sheet* karakter Gagas melakukan animasi kuda-kuda.



Gambar 4.40. *Sprite Sheet* karakter Gagas melakukan animasi melompat dan serangan udara.



Gambar 4.41. *Sprite Sheet* karakter Gagas melakukan animasi terkena serangan.



Gambar 4.42. *Sprite Sheet* karakter Gagas melakukan animasi bangun dari terkena serangan.

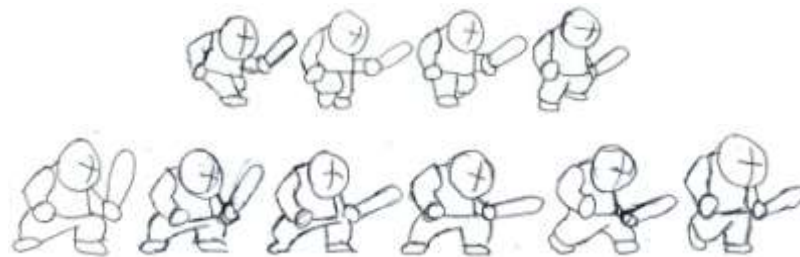
Kemudian karakter musuh sebagian besar memiliki animasi sebagai berikut:



Gambar 4.43. *Sprite Sheet* karakter musuh melakukan animasi serangan.



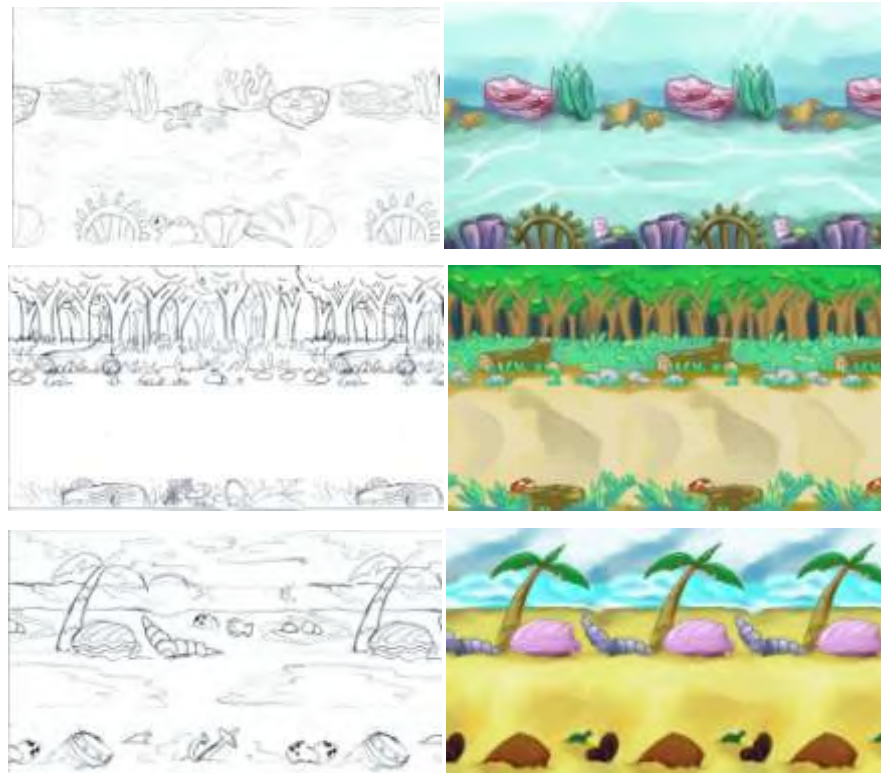
Gambar 4.44. *Sprite Sheet* karakter musuh melakukan animasi terkena serangan.



Gambar 4.45. *Sprite Sheet* karakter musuh melakukan animasi berjalan.

3. Latar dalam *Gameplay*

Terdapat 3 *stage* dalam *video game* "Barasamaya". *Stage* ini digambar dengan gaya *pixel art* dengan ukuran 1280 x 720 *pixel* dan digunakan secara berulang untuk latar *game*. Latar akan menggunakan efek *parallax scrolling* dan memiliki aspek budaya Indonesia, contohnya rumah gadang yang dipakai pada *stage* pertama.



Gambar 4.46. Sketsa setting *game* “Barasamaya”.

4. Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini akan menggunakan *font* dengan keterbacaan yang jelas dan memiliki kesan *pixel* dan *retro* sesuai dengan tema gaya dan gambar *game*. *Font* yang akan digunakan adalah *Pixel Josh 6*.

Barasamaya

Gambar 4.47. Contoh *Serif Typeface*, *Font Pixel Josh 6*

5. Warna

Video game Barasamaya menggunakan warna dengan saturasi yang rendah pada karakternya dengan value yang cukup tinggi. Pada

setting menggunakan warna dengan saturasi yang cukup tinggi agar karakter dapat terlihat lebih mencolok.




Gambar 4.48. Penggunaan warna pada *Video game* Barasamaya


4.2.4.5. Kemampuan dan Kelemahan Karakter

Untuk menambah kedalaman bermain terdapat konsep gameplay yang mengatur kemampuan karakter dan efektifnya karakter untuk mengalahkan karakter tertentu. Dalam penentuan ini dibutuhkan sebuah satuan yang digunakan untuk menghitung *life gauge* yang dimiliki sebuah karakter. Karakter Bara merupakan karakter yang memiliki kekuatan rata-rata dan dia akan mati jika menerima 10 serangan.







Tabel 4.2.

Karakter	Atribut	Kemampuan dan kelemahan khusus
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bara kalah jika menerima 10 serangan dari normal <i>monster</i>. ▪ Bara mengalahkan normal <i>monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 8 kali. ▪ Kecepatan gerak rata-rata. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Efektif untuk mengalahkan <i>monster</i> berelemen api. ▪ Efektif untuk mengalahkan <i>flying monster</i> ▪ Akan mendapat 0.25 serangan lebih banyak jika diserang dengan elemen air
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gagas kalah jika menerima 15 serangan dari normal <i>monster</i>. ▪ Gagas mengalahkan normal <i>monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 6 kali ▪ Kecepatan gerak paling lamban. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Efektif untuk mengalahkan <i>monster</i> berelemen air. ▪ Efektif untuk mengalahkan <i>armor monster</i>. ▪ Akan mendapat 0.5 serangan lebih banyak jika diserang dengan elemen api.

Tabel 4.2

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wulan kalah jika menerima 6 serangan dari <i>normal monster</i> ▪ Wulan mengalahkan <i>normal monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 14 kali. ▪ Memiliki kelincahan gerak tercepat diantara 2 karakter yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak memiliki kelemahan dan kemampuan lebih melawan musuh tertentu. ▪ Memiliki serangan jarak jauh.
---	--	---

Tabel 4.3

			
	<p>Bara mengalahkan <i>normal monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 8 kali.</p>	<p>Bara mengalahkan <i>armor monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 15 kali.</p>	<p>Bara mengalahkan <i>flying monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 4 kali.</p>
	<p>Wulan mengalahkan <i>normal monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 14 kali.</p>	<p>Wulan mengalahkan <i>Armor monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 14 kali.</p>	<p>Wulan mengalahkan <i>flying monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 8 kali.</p>
	<p>Gagas mengalahkan <i>normal monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 6 kali.</p>	<p>Gagas mengalahkan <i>Armor monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 6 kali.</p>	<p>Gagas mengalahkan <i>flying monster</i> jika <i>monster</i> dipukul 14 kali.</p>

4.2.4.6. Konsep Pemasaran *Video game* Barasamaya

Pemasaran *video game* Barasamaya akan dirilis secara gratis di portal game yang sering dikunjungi *indie video game developer* <https://itch.io/>. Keputusan ini diambil karena *video game* pertama yang penulis buat ini masih jauh secara konsep dan teknologi dari *video game* yang bisa dijual dipasaran. *Video game* Barasamaya memerlukan kerjasama dari pihak lain agar dapat diselesaikan dan layak dijual lewat Steam. Barasamaya menjadi salah satu langkah pertama dari penulis untuk mencari kolega dan eksistensi dalam lingkungan *indie video game developer*. Jika *video game* akan dipasarkan, maka membutuhkan *rating system* yang menyesuaikan konten dengan umur target sasaran. *Video game* tidak memperlihatkan darah atau mempertontonkan materi yang ofensif di dalamnya. Barasamaya memiliki unsur fantasi kegunaan kekerasan pada tingkat sewajarnya. Jika membutuhkan sebuah sistem rating maka Barasamaya akan tepat memiliki rating sesuai dengan ESRB: E10+, menurut PEGI: PEGI 12 dan CERO C. Setelah masuk ke pasaran *video game* Barasamaya memiliki serangkaian konsep pemasaran pula. Konsep pemasaran tersebut adalah;

1. Aspek dari *Video game*: **Pebaharuan** dilakukan untuk menanggapi keluhan konsumen *video game* dan menambah dan memperbaiki konten yang ada di dalam *video game*. Penambahan konten dalam *video game* bisa berupa penambahan karakter, penambahan stage dan level. Sedangkan dalam perbaikan akan dilakukan seperti perbaikan *bug* dan *patching*.
2. Promosi : **Website** menjadi portal pembelian *video game*, perkenalan anggota developer *video game* Barasamaya, visi dan misi team developer dan bagaimana mengontak pihak developer *video game* Barasamaya untuk keperluan bisnis dan komersil.

Blog dapat berisi mengenai proses dibalik pembuatan *video game* Barasamaya, misalnya ide atau inspirasi yang mengawali munculnya konsep *video game*, *artwork* yang sedang dikerjakan, sketsa konsep, live-stream mengenai perkembangan pengerjaan *video game*, dan lainnya. Selain proses, dapat pula diisi dengan tutorial, review dan rekomendasi *video game* lain atau software yang berkaitan dengan pembuatan *video game*, *event reports*, dan sebagainya.

Video dapat berupa teaser atau trailer dari *video game* Barasamaya, serta menampilkan informasi lainnya seperti promo diskon, bonus untuk pembelian tertentu, dan lainnya.

Screenshots & GIF merupakan cuplikan berupa gambar dari gameplay atau proses pembuatan *video game* Barasamaya.

Press Kit merupakan seperangkat media yang berisi item-item yang siap pakai untuk keperluan publikasi, disediakan untuk penulis atau jurnalis yang hendak mengulas *video game* Barasamaya dalam artikel atau advertorial.

Nawala merupakan terbitan berkala yang didistribusikan secara teratur kepada

pelanggan, berisi informasi terkait *video game* Barasamaya.

Media sosial merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk menginformasikan dan mempromosikan *video game*. Media sosial yang digunakan berupa laman Facebook, Twitter, YouTube, dan Instagram. Media sosial tersebut paling sering digunakan konsumen dan audiens sasaran dari *video game* Barasamaya.

Cross Promotion Promosi dapat dilakukan melalui kerjasama dengan pengembang *video game* lain, misalnya rekomendasi dan kurasi *video game* lain pada website dan blog, mengadakan penjualan kolektif, menjadikan karakter *video game* lain sebagai cameo atas seizin pengembang.

Berpartisipasi dalam *gamejams*. *Gamejams* merupakan sebuah event semacam workshop untuk para pengembang *video game*. *Gamejams* dapat dijadikan langkah awal untuk mengenalkan *video game* kepada konsumen potensial.

Menyewa area untuk mendirikan stan dalam suatu acara konvensi untuk sebagai ajang showcase dan melakukan promosi, penjualan langsung, merchandising, dan demo *video*

game untuk mendapatkan feedback dari konsumen secara langsung.

3. Pricing : Harga didapatkan dari perbandingan dari harga sejenis *Beat 'em Up* di Steam. Harga juga dapat ditentukan lewat biaya pembuatan dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4.4

no.	Kebutuhan	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total	Frekuensi pengeluaran	Harga akhir
1	Pembelian Software Aseprite	3	150000	450000	1	450000
2	Pembelian lisensi Construct 2	1	3000000	3000000	1	3000000
3	Pendaftaran Steam Greenlight	1	1500000	1500000	1	1500000
4	Pembelian lisensi Game Music Original	1	10000000	10000000	1	10000000
5	Pembayaran artist	3	1500000	4500000	6	27000000
6	Pembayaran programmer	2	2500000	5000000	6	30000000
7	Pembayaran listrik dan air	1	1000000	1000000	6	6000000
8	Biaya lain-lain	1	2400000	2400000	1	2400000
					Jumlah total	80350000

4. Diskon : Diskon yang diberikan kepada konsumen yang melakukan pemesanan sebelum hari perilisan resmi. Sebesar 5%.
Diskon yang diberikan kepada konsumen yang melakukan pembelian sebelum hari perilisan resmi. Sebesar 5%

Diskon yang diberikan kepada konsumen yang melakukan pembelian saat hari perilisan resmi. Sebesar 10%

Potongan harga dalam rangka memeriahkan kejadian tertentu, seperti perayaan hari jadi, hari kemerdekaan, dan lain-lain.

5. Distribusi : Distribusi utama menggunakan Steam dengan mendaftarkan diri ke dalam Steam Greenlight. Dalam Steam Greenlight akan terjadi penyaringan dan penarikan suara yang diisi oleh konsumen *video game*. Dengan penarikan suara tersebut Steam ingin tahu apakah *video game* yang didaftarkan memiliki kualitas yang disukai konsumen. Setelah selesai mendapatkan persetujuan dari Steam bahwa konsep *video game* pantas direalisasikan dan dipasarkan maka dengan tenggang waktu yang diberikan Steam, Barasamaya harus dikerjakan dan kemudian dijual di Steam.

6. Kerjasama dengan Investor : Kerjasama ini dapat dalam bentuk peletakan iklan didalam ingame dapat dilakukan oleh investor yang tertarik. proses peletakan iklan akan dibedakan menjadi 2 model yaitu investasi jangka pendek dan investasi jangka panjang. Investasi jangka pendek hanya dapat dilakukan dalam versi smartphone, akan disiapkan "splash screen" yang akan keluar sebelum masuk ke *ingame*. Versi smartphone merupakan versi *video game*

Barasamaya gratis yang bisa diunduh jika memakai sistem operasi Android dan iOS dan didalamnya terdapat trial 3 stage yang akan dimainkan dalam versi PC. Untuk investasi jangka panjang yang lamanya 5 tahun didalam *video game* Barasamaya dapat berupa maskot investor jadi salah satu armor yang bisa didapatkan oleh karakter dan peletakan nama atau logo investor didalam setting background *video game*. Jika investor berasal dari produk konsumsi akan dibuatkan item khusus yang sesuai dengan produk investor yang akan memberikan variabel khusus untuk karakter.



Gambar 4.49. Gambar implementasi maskot investor menjadi salah satu inspirasi pembuatan *Arsenal* dan *Armor* karakter.



Gambar 4.50. Item penambah kekuatan yang berfungsi sebagai promosi makanan didalam *video game* Barasamaya.

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Desain Final Karakter

5.1.1. Bara

a. *Head-to-Torso*



Gambar 5.1. *Head-to-Torso* karakter Bara.

b. Karakter Bara *ingame*.



Gambar 5.2. *Ingame* karakter Bara.

- c. Karakter Bara menggunakan *equipment* lain.



Gambar 5.3 Kustomisasi karakter Bara.

- d. Animasi

- Menyerang



Gambar 5.4. Sprite Sheet karakter Bara melakukan animasi menyerang.

- Berlari



Gambar 5.5 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi berlari.

- Kuda-kuda



Gambar 5.6 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi kuda-kuda.

- Melompat dan serangan udara



Gambar 5.7 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi melompat dan serangan udara.

- Menerima serangan



Gambar 5.8 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi menerima serangan.

- Pemulihan



Gambar 5.9 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi bangkit setelah terkena serangan.

- Bertahan



Gambar 5.910 *Sprite Sheet* karakter Bara melakukan animasi bertahan dari serangan lawan.

5.1.2. Gagas

a. *Head-to-Torso*



Gambar 5.11 *Head-to-Torso* karakter Gagas.

b. Karakter Gagas *ingame*.



Gambar 5.12 *Ingame* karakter Gagas.

c. Animasi

- Menyerang



Gambar 5.13 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menyerang.

- Berlari



Gambar 5.14 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi berlari.

- Kuda-kuda



Gambar 5.15 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi kuda-kuda.

- Melompat dan serangan udara



Gambar 5.16 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi melompat dan serangan udara.

- Menerima serangan



Gambar 5.17 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi menerima serangan.

- Pemulihan



Gambar 5.18 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bangun dari terkena serangan.

- Bertahan



Gambar 5.19 Sprite Sheet karakter Gagas melakukan animasi bertahan dari serangan lawan.

5.1.3. Wulan

a. *Head-to-Torso*



Gambar 5.20 *Head-to-Torso* karakter Wulan

b. Karakter Wulan *ingame*.



Gambar 5.21 *Ingame* karakter Wulan.

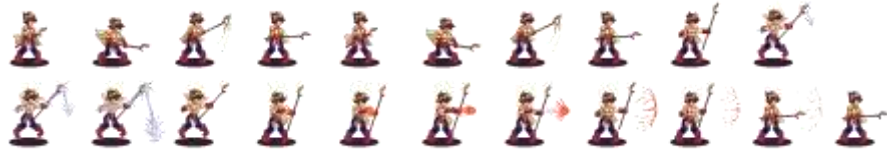
c. Karakter Wulan menggunakan *equipment* lain.



Gambar 5.22 Kustomisasi karakter Wulan.

d. Animasi

- Menyerang



Gambar 5.23 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi menyerang.

- Berlari



Gambar 5.24 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi berlari.

- Kuda-kuda



Gambar 5.25 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi kuda-kuda.

- Melompat dan serangan udara



Gambar 5.26 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi melompat dan melakukan serangan udara.

- Menerima serangan



Gambar 5.27 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi menerima serangan.

- Pemulihan



Gambar 5.28 *Sprite Sheet* karakter Wulan melakukan animasi pemulihan selain menerima serangan.

- Bertahan



Gambar 5.29 *Sprite Sheet* karakter Wulan animasi bertahan dari serangan lawan.

5.1.4. Nyi Garwa

- Head-to-Torso*



Gambar 5.30. *Head-to-Torso* karakter Nyi Garwa.

- Karakter Nyi Garwa *ingame*.



Gambar 5.31. *Ingame* karakter Nyi Garwa.

5.1.5. Prawirashura Mysterius

a. *Head-to-Torso*



Gambar 5.32. Head-to-Torso karakter Prawirashura Mysterius.

b. Karakter Prawirashura Mysterius *ingame*.



Gambar 5.33. *Ingame* karakter Prawirashura Mysterius.

5.1.6. Kalabata (Boss)

a. *Head-to-Torso*



Gambar 5.34 *Head-to-Torso* karakter Kalabata.

b. Karakter Kalabata *ingame*.



Gambar 5.35 *Ingame* karakter Kalabata.

c. Animasi.

- Menyerang



Gambar 5.36 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi serangan.

- Menerima Serangan



Gambar 5.37 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi menerima serangan.

- Berjalan



Gambar 5.38 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi berjalan.

- Bertahan



Gambar 5.39 Sprite Sheet karakter Kalabata melakukan animasi bertahan.

5.1.7. Buto Galak (Mini-boss)

- a. Karakter Buto Galak *ingame*.



Gambar 5.40 *Ingame* karakter Buto Galak.

5.1.8. Segawon Tameng (Armor Monster)

- a. Karakter Segawon Tameng *ingame*.



Gambar 5.41. *Ingame* karakter Segawon Tameng.

- b. Animasi.

- Menyerang



Gambar 5.42. Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi serangan.

- Menerima Serangan



Gambar 5.43. Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi menerima serangan.

- Berjalan



Gambar 5.44. Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi berjalan.

- Bertahan



Gambar 5.45. Sprite Sheet karakter Segawon Tameng melakukan animasi bertahan.

5.1.9. Segawon Tameng (Normal Monster)

- a. Karakter Segawon Patih *ingame*.



Gambar 5.46 *Ingame* karakter Segawon Patih.

b. Animasi.

- Menyerang



Gambar 5.47. Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi serangan.

- Menerima Serangan



Gambar 5.48. Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi menerima serangan.

- Berjalan



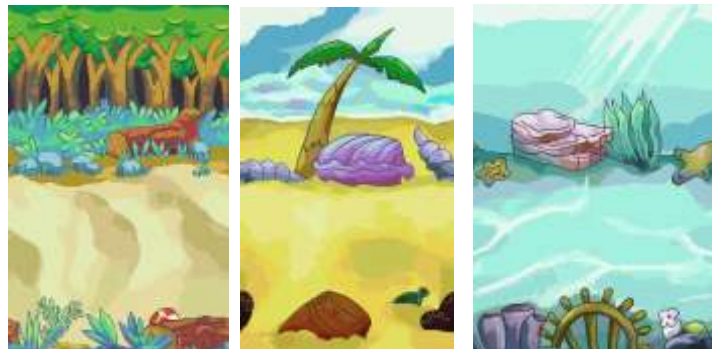
Gambar 5.49. Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi berjalan.

- Berjalan



Gambar 5.50. Sprite Sheet karakter Segawon Patih melakukan animasi bertahan.

5.2. Desain Final *Environment*



Gambar 5.51. Stage 1, 2 dan 3 dalam ingame.



Gambar 5.52. Sprite Sheet stage hutan melakukan animasi.

Background lebih panjang digunakan dengan menyisipkan aspek etnik Indonesia. Stage hutan terdapat rumah gadang dan jam gadang asal Sumatera dan digambar dengan *pixel art*.



Gambar 5.53. Stage hutan dengan tile lebih panjang..

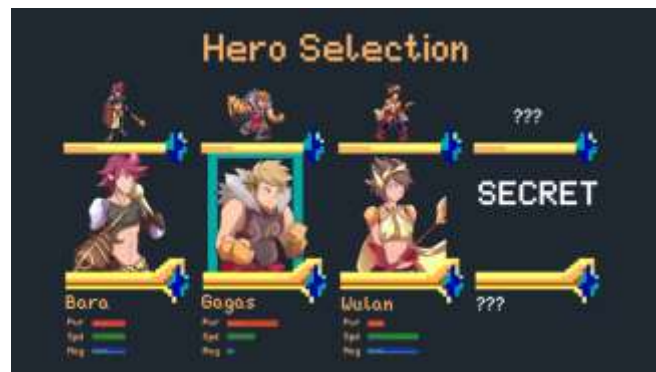
5.3. Desain Final *User Interfaces*



Gambar 5.54. Tampilan *title menu*.



Gambar 5.55. Tampilan *main menu*

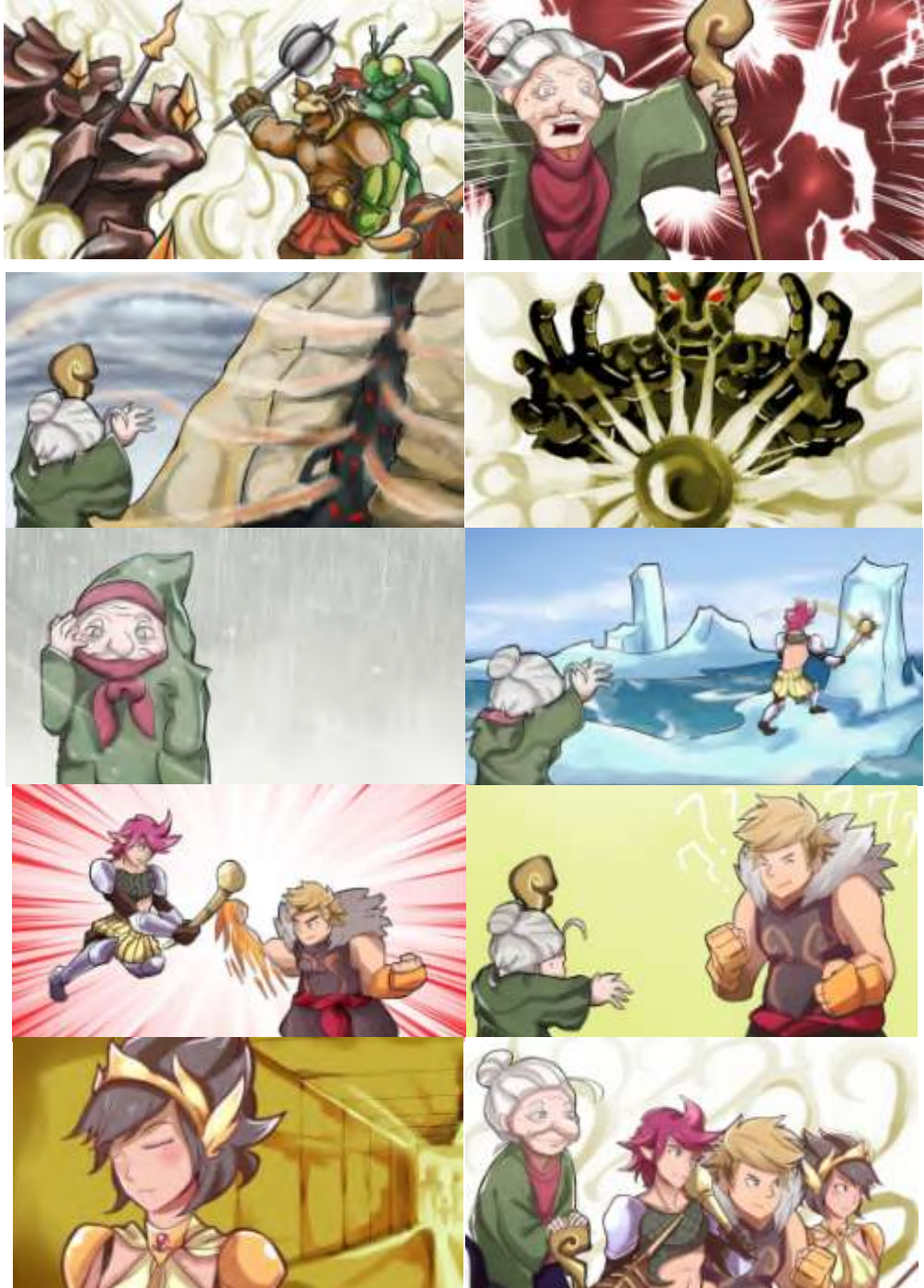


Gambar 5.56. Tampilan *character selection*



Gambar 5.57. Tampilan *Ingame*

5.4. *Still Images dari Opening Game*



Gambar 5.58. *Cutscene Opening Video game Barasamaya*

5.5. Cuplikan Dialog Transisi antar *Stage*.



Gambar 5.59. *Cutscene* dialog *Video game* Barasamaya

Interview Protocol

Judul Skripsi: PERANCANGAN *INDIE VIDEO GAME* "BARASAMAYA"
JENIS *BEAT'EM UP* BERTEMA ETNIK FANTASI DENGAN GAYA VISUAL
PIXEL ART

Tanggal: 13 Oktober 2015

Waktu: 11.00-12.00

Tempat: Jalan Kendangsari no.51, Surabaya

Interviewer: Bima Surya Permana

Interviewee: Eka Pramudita Muharram (Co-Founder Mojiken Studio)

Alat Pendukung: Alat perekam suara dan buku catatan.

Interview ini untuk menggali data lebih lanjut tentang tren gamer Indonesia, proses desain game, kelemahan dan kekuatan dari platform game tertentu dan tips dan trik dalam game development.

1. Iklim perindustrian game development di Indonesia bagaimana?

Jawab: Iklim game development di Indonesia sedang marak-maraknya terbukti dengan banyak diselenggarakannya acara game developing regional dan internasional. Banyak developer game indie bermunculan bahkan Makassar sudah bermunculan developer game indie. Beberapa developer pun tidak diketahui keaktifannya karena tidak bergabung dalam organisasi Gamedevind namun tetap berkarya. Iklim cukup bagus dan mengarah kearah yang tepat dan investor juga melirik ke game developer Indonesia. Indonesia memiliki masa depan yang cerah baik sebagai produsen maupun pasar game di dunia.

2. Perlukah game developer Indonesia mencari tahu tren yang diminati oleh gamer Indonesia?

Jawab:

Indonesia pertumbuhan pengguna mobile phone sangat cepat hal inilah yang harus diperhatikan oleh game developer Indonesia untuk mencari tahu tren yang sedang disukai oleh gamer Indonesia. Pasar game Indonesia

sangat menggiurkan bagi developer dalam negeri maupun luar negeri. Pada kenyataannya banyak developer luar negeri merilis game dalam bahasa Indonesia.

3. Apakah IP game asal Indonesia di terima dengan hangat oleh gamer Indonesia?

Jawab: IP dari Indonesia lagi gencar dikembangkan terutama komik. IP berupa komik atau game sangat diterima hangat oleh konsumen Indonesia. Seperti contoh Popcon kemarin dimana seluruh IP Indonesia berkumpul merchandise dan goodiesnya terjual habis sebelum acaranya selesai.

4. Apakah gamer Indonesia mau membeli dan mendukung game yang dibuat oleh developer lokal?

Jawab: Mulai tumbuh kesadaran membeli, namun bukan karena gamenya buatan Indonesia tapi karena gamenya bagus. Seperti contoh DreadOut, konten dari gamenya bagus sehingga dibeli oleh konsumen lokal atau internasional. Beberapa game seperti Icon Pop Quis tidak diketahui siapa yang membuat namun banyak konsumen lokal suka padahal itu buatan dari developer lokal asal Jakarta, Alegrium. Konsumen sekarang memilih game karena bagus bukan karena buatan dari lokal.

5. Apakah platform yang paling diminati oleh gamer Indonesia?

Jawab: Gamer sendiri dibedakan menjadi 3 macam, casual gamer, midcore gamer dan hardcore gamer. Casual Gamer tidak mau disebut gamer, jadi dia hanya main game buat ngisi waktu luang, mereka adalah ibu rumah tangga, pekerja dll biasanya main game di handphone. Midcore gamer mereka yang gamer namun tidak mau disebut gamer, mereka memainkan game yang mudah dan simpel namun menamatkannya lama seperti clash of clan, brave frontier dll kebanyakan di mobile dan desktop. Hardcore game mendedikasikan waktu dan uang untuk memainkan game, bersedia membeli game dengan harga mahal, biasanya main di PC atau konsol. Jika membuat game di Indonesia tidak bisa di putuskan kalau salah satu market lebih menguntungkan daripada market lain, karena jika secara angka market mobile lebih tinggi namun game yang dibuat harus gratis, tapi

game yang dibuat di PC lebih sedikit yang beli namun bisa jadi lebih menguntungkan karena gamer harus membelinya.

6. Apakah Anda setuju Steam dapat merubah paradigma pembelian game original lebih baik daripada membajak?

Jawab: setuju sekali, mudah digunakan. Jika membeli bisa lewat atm dan tidak harus memiliki kartu kredit. karena hanya digital, tidak perlu menjual fisik, maka biaya pembuatan massal tidak perlu ada dan akhirnya harga bisa ditekan semurah-murahnya dan hampir sama dengan membeli game bajakan. Jika ada yang original kenapa beli bajakan?. Steam secara signifikan merubah paradigma gamer Indonesia untuk beralih memakai game original.

7. Saya membuat game adaptasi Go!Garudaboi ber genre Beat em'Up, kira-kira gaya gambar yang cocok untuk game ini?

Jawab: Gaya gambar sendiri harus disesuaikan dengan IP yang diadaptasi. Jika IP gaya gambarnya kartun akan menjadi aneh jika diubah menjadi realis di adaptasi gamenya. Diliat marketnya, jika diubah gaya gambarnya apa market fans garudaboi dapat menerimanya.

8. Keunggulan gaya gambar yang diusulkan dalam proses game development?

Jawab: Gaya gambar terbaik merupakan gaya gambar yang mampu diselesaikan oleh game developernya sendiri. Tidak ada keharusan game harus 3D atau 2D, pilihan dari gaya gambar yg dipilih developer adalah pertimbangan kemampuan developer dan sumberdaya yang dimiliki developer.

9. Apakah hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses game development?

Jawab: Hal-hal yang harus diperhatikan dalam game developer itu adalah waktu, platform yang dituju. Perkirakan waktu dalam membuat game pada satu platform. dasar-dasar lain yang harus diperhatikan adalah, game feel, mekanik, game art, sound engineering dan lain-lain

User Testing

User testing mengajak 2 orang konsumen video game untuk mengulas konsep dan hasil rancangan video game Barasamaya. Berikut ini adalah identitas koresponden user testing:



Koresponden #1

Nama: Larasadi Harya N
Usia: 25
Kelamin: Laki-laki
Pendidikan: SMA
Pendapatan/bulan: ~1jt
Platform game kesukaan: PC
Genre game favorit: RPG
Lama bermain game/hari:
~5jam/hari
Menyisihkan uang untuk
game:~500rb

Koresponden #2

Nama: Remy Giovanny
Mangowal
Usia: 23
Kelamin: Laki-laki
Pendidikan: S1
Pendapatan/bulan: ~1jt
Platform game kesukaan:
PSVita, PC
Genre game favorit: RPG
Lama bermain game/hari:
~10jam/hari
Menyisihkan uang untuk
game:~800rb

User testing ini dilakukan di tempat yang terpisah dan pada waktu yang berbeda pula. Dalam user testing ini penulis di izinkan untuk merekam hasil diskusi dengan alat perekam dan mencatat hasil diskusi. Teknik untuk menggali data dalam user testing ini adalah koresponden diminta untuk bermain video game Barasamaya, mengecek progress yang sudah penulis lakukan kemu dian mengulas, memberikan saran dan memberikan kritik terhadap obyek desain yang penulis buat.



User testing ini menghasilkan data seperti berikut:

Koresponden #1.

1. Sebaiknya terdapat gerakan "dash" dengan menekan 2 kali tombol maju untuk mempercepat gerakan karakter.
2. Animasi dan desain spesial attack harus menarik.
3. Hit point dapat ditampilkan nilainya baik setelah terkena serangan atau sebelum.
4. Membutuhkan variasi serang dengan kombinasi menekan tombol.
5. Ada variasi serangan dari AI musuh.
6. Setting underwater terlalu simpel.
7. Tile setting cukup pendek.
8. UI diperkaya dengan budaya Indonesia dengan ditambahkan batik.
9. Animasi idle harus lebih banyak gambarnya.
10. Menu pemilihan karakter harus ada yang acak.

Saran dari koresponden #1

1. Inti gameplay dan beberapa desain perlu disempurnakan lagi.
2. Secara desain dan konsep gameplay sudah menarik dan sesuai dengan judul perancangan.
3. Perlu ditambahkan lokal multiplayer.

Koresponden #2.

1. Desain karakter terutama karakter Wulan memperlihatkan kesan etnik Indonesia.
2. Desain musuh beberapa kurang memperlihatkan kesan etnik Indonesia.
3. Animasi dan desain spesial attack perlu ditambahkan.
4. Kustomisasi juga dapat memakai baju adat Indonesia yang lain.
5. Desain karakter sudah menarik.

6. Aspek musuh dan karakter menggunakan fantasi mudah di terima konsumen video game luar negeri.
7. Harus sering kali mengingatkan nama karakter dengan menyertakan nama karakter di UI.
8. Background harus disertakan elemen khas Indonesia.
9. Perlu penjelasan budaya Indonesia di loading screen.
10. Perlu ditambah tutorial bermain game.
11. Karakter Gagas masih kuran terpengaruh budaya dayak, bisa ditambahi mahkota pejuang daya untuk memperkuat kesan Indonesia.
12. Perlu ditambahi gerakan mengelak yang spesifik dan berbeda untuk karakter yang bisa dimainkan.
13. Membutuhkan variasi serang dengan kombinasi menekan tombol.

Saran dari koresponden #2

1. Untuk balancing dan ketentuan leveling membutuhkan bantuan dan kerjasama orang lain karena cukup berat dan sulit.
2. Asesoris dan equipment harusnya hanya memberikan sedikit atribut saja agar leveling tidak berantakan.
3. Game dibuat lebih sulit namun dapat dipelajari dan di kalahkan.
4. Perlu dibuat achievement system agar pemain sering kembali untuk memainkan game.

Kuisisioner

Bagian I

Jenis kelamin :

- a. Laki-laki b. Perempuan

Usia :

- a. < 17 th d. 36 – 45 tahun
b. 17 – 25 tahun e. > 45 tahun
c. 26 – 35 tahun

Pendidikan terakhir :

- a. Kurang dari SMA
b. SMA / sederajat
c. D3
d. S1 / sederajat
e. Lebih dari S1

Pendapatan per bulan :

- a. < Rp 1.000.000,00
b. Rp 1.000.000,00 – 2.000.000,00
c. Rp 2.000.000,00 – 3.000.000,00
d. > Rp 3.000.000,00

4. Pengeluaran rata-rata untuk hobi bermain game perbulan:

- a. <Rp. 100.000
b. Rp. 100.000 - Rp.500.000
c. Rp. 500.000 - Rp. 1.000.000
d. > Rp. 1.000.000

5. Apakah Anda tertarik memainkan game adaptasi dari media lain? (Contoh game MadMax yang diadaptasi dari film MadMax: Fury Road atau Transformer Devastation adaptasi dari kartun Transformer tahun 80an)

- a. Tertarik
b. Tidak tertarik

6. Apa yang membuat anda tertarik memainkan game adaptasi dari media lain?

- a. Tertarik karena gameplay yang menarik
b. Sudah menyukai franchise tersebut
c. Ajakan teman atau rekomendasi dari reviewer
d. Game diproduksi oleh developer yang terkenal dan berkompeten.

7. Apakah Anda mengetahui Webcomic Go!Garudaboi ? (<https://www.facebook.com/GoGarudaboi/?fref=ts>)

- a. Ya
b. Tidak

8. Hal apa yang membuat anda menyukai Webcomic Go!Garudaboi?

- a. Humor
b. Karakter
c. Gaya gambar
d. Cerita

Bagian II

1. Apakah genre game yang Anda sukai?

- a. Action-Adventures (Legend of Zelda OOT)
b. RPG (Pokemon X dan Y)
c. Beat-em Up (Senran Kagura)
d. Fighting (Street Fighter IV)

2. Platform preferensi Anda untuk bermain game(silahkan pilih 1 atau lebih dari 1):

Statistics

		Kelamin	Usia	Pendidikan	Pendapatan	GenreGame	JamMain
N	Valid	312	312	312	312	312	312
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	1.1571	2.1474	2.6571	2.1474	1.8045	2.6571
	Median	1.0000	2.0000	3.0000	2.0000	2.0000	3.0000
	Mode	1.00	2.00	3.00	1.00	2.00	2.00
	Std. Deviation	.36443	.55332	.62711	1.22043	.73295	.86054
	Variance	.133	.306	.393	1.489	.537	.741
	Range	1.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00

Statistics

		UangBeliGame	TertarikGameTra ns	AlasanKetertarik an
N	Valid	312	312	312
	Missing	0	0	0
	Mean	1.7949	1.2981	1.2724
	Median	2.0000	1.0000	1.0000
	Mode	2.00	1.00	1.00
	Std. Deviation	.77930	.45815	1.17016
	Variance	.607	.210	1.369

Statistics

		UangBeliGame	TertarikGameTra ns	AlasanKetertarik an
N	Valid	312	312	312
	Missing	0	0	0
	Mean	1.7949	1.2981	1.2724
	Median	2.0000	1.0000	1.0000
	Mode	2.00	1.00	1.00
	Std. Deviation	.77930	.45815	1.17016
	Variance	.607	.210	1.369
	Range	3.00	1.00	4.00

Statistics

		TahuGarudaboi	PoinKekuatanGa rudaboi
N	Valid	312	312
	Missing	0	0
	Mean	1.4487	1.0962
	Median	1.0000	1.0000
	Mode	1.00	.00
	Std. Deviation	.49816	1.22817
	Variance	.248	1.508

Statistics

		TahuGarudaboi	PoinKekuatanGarudaboi
N	Valid	312	312
	Missing	0	0
	Mean	1.4487	1.0962
	Median	1.0000	1.0000
	Mode	1.00	.00
	Std. Deviation	.49816	1.22817
	Variance	.248	1.508
	Range	1.00	4.00

Frequency Table

Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	263	84.3	84.3	84.3
	Perempuan	49	15.7	15.7	100.0
Total		312	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<17 tahun	23	7.4	7.4	7.4
	17-25 tahun	225	72.1	72.1	79.5
	26-35 tahun	59	18.9	18.9	98.4
	>35 tahun	5	1.6	1.6	100.0
	Total	312	100.0	100.0	

Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang dari SMA	6	1.9	1.9	1.9
	SMA sederajat	115	36.9	36.9	38.8
	D3/S1 sederajat	171	54.8	54.8	93.6
	diatas S1	20	6.4	6.4	100.0
	Total	312	100.0	100.0	

Pendapatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<1.000.000	140	44.9	44.9	44.9
	1.000.000-2.000.000	58	18.6	18.6	63.5

2.000.000-3.000.000	42	13.5	13.5	76.9
>3.000.000	72	23.1	23.1	100.0
Total	312	100.0	100.0	

GenreGame

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Aksi Petualangan	105	33.7	33.7	33.7
RPG	178	57.1	57.1	90.7
Beat em'Up	14	4.5	4.5	95.2
Fighting	15	4.8	4.8	100.0
Total	312	100.0	100.0	

JamMain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid <1 jam	18	5.8	5.8	5.8
1-3 jam	133	42.6	42.6	48.4
3-5 jam	99	31.7	31.7	80.1
>5 jam	62	19.9	19.9	100.0
Total	312	100.0	100.0	

UangBeliGame

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<100.000	123	39.4	39.4	39.4
	100.000-500.000	140	44.9	44.9	84.3
	500.000-1.000.000	39	12.5	12.5	96.8
	>1.000.000	10	3.2	3.2	100.0
	Total	312	100.0	100.0	

TertarikGameTrans

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tertarik	219	70.2	70.2	70.2
	Tidak Tertarik	93	29.8	29.8	100.0
	Total	312	100.0	100.0	

AlasanKetertarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.00	92	29.5	29.5	29.5
	Gameplay	111	35.6	35.6	65.1
	Kenal franchise	63	20.2	20.2	85.3

Rekomendasi	24	7.7	7.7	92.9
Dev. Terkenal	22	7.1	7.1	100.0
Total	312	100.0	100.0	

TahuGarudaboi

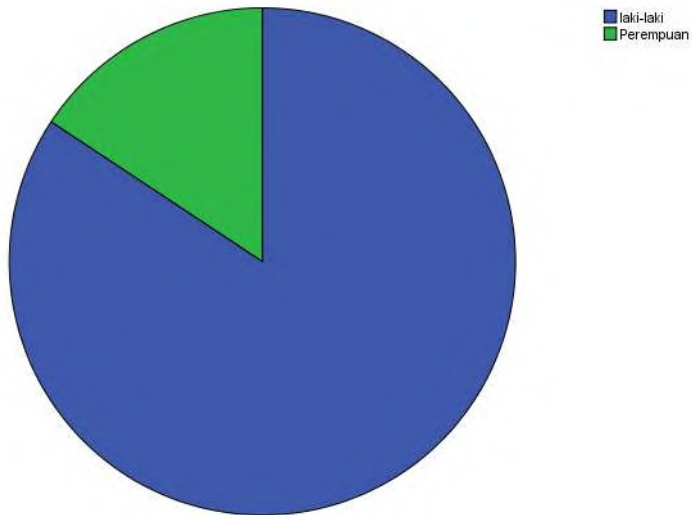
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tahu	172	55.1	55.1	55.1
Tidak tahu	140	44.9	44.9	100.0
Total	312	100.0	100.0	

PoinKekuatanGarudaboi

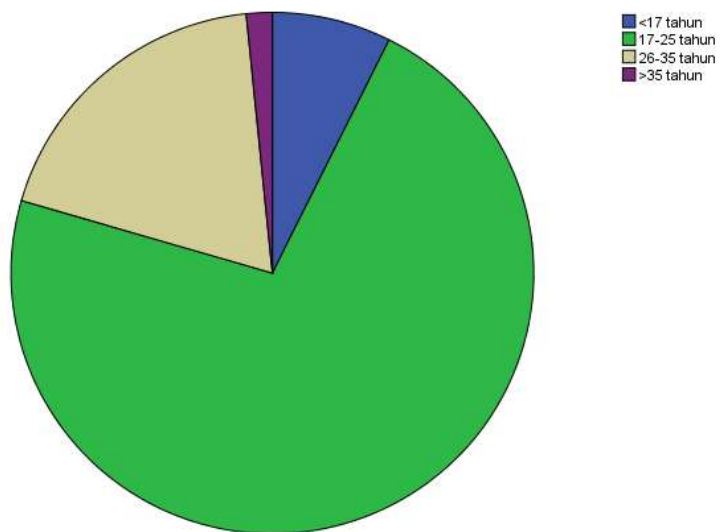
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid .00	140	44.9	44.9	44.9
humor	68	21.8	21.8	66.7
karakter	53	17.0	17.0	83.7
gaya gambar	36	11.5	11.5	95.2
cerita	15	4.8	4.8	100.0
Total	312	100.0	100.0	

Pie Chart

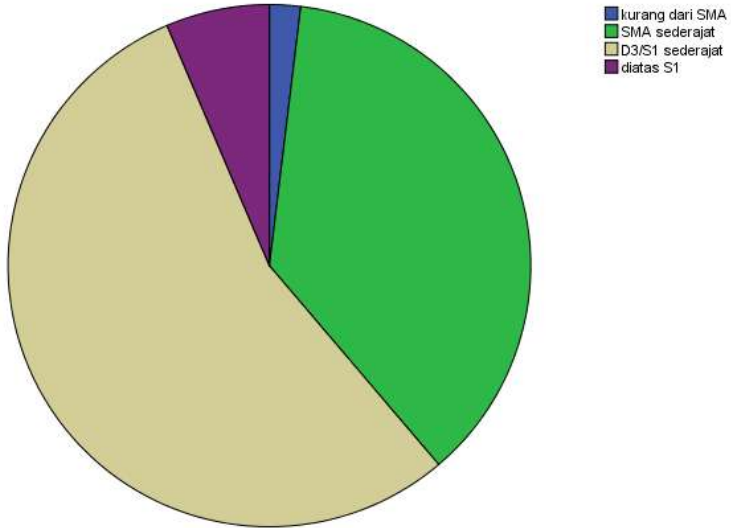
Kelamin



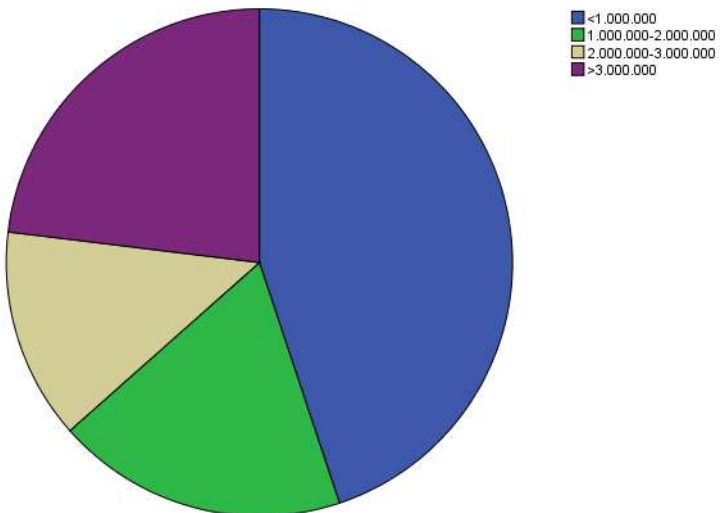
Usia



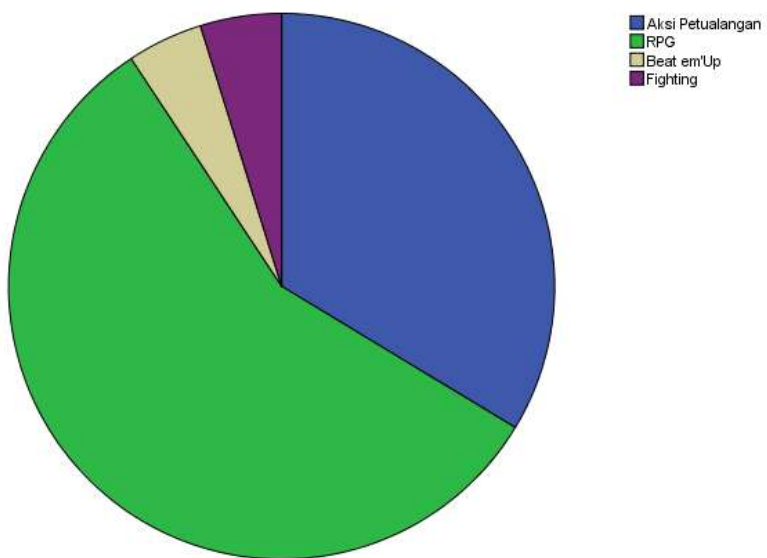
Pendidikan



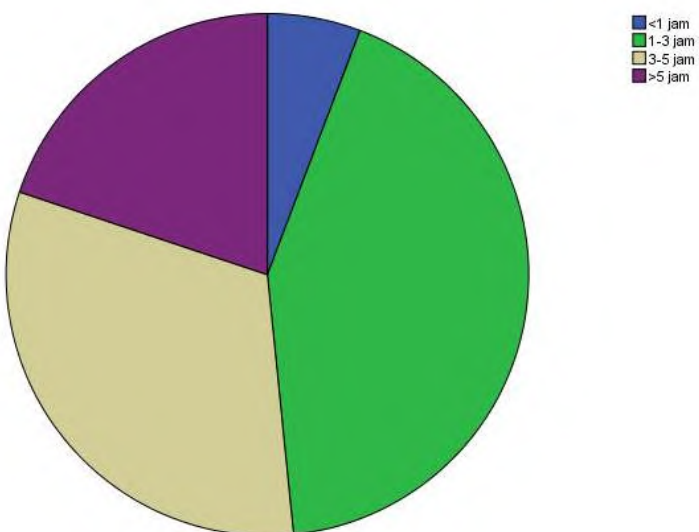
Pendapatan



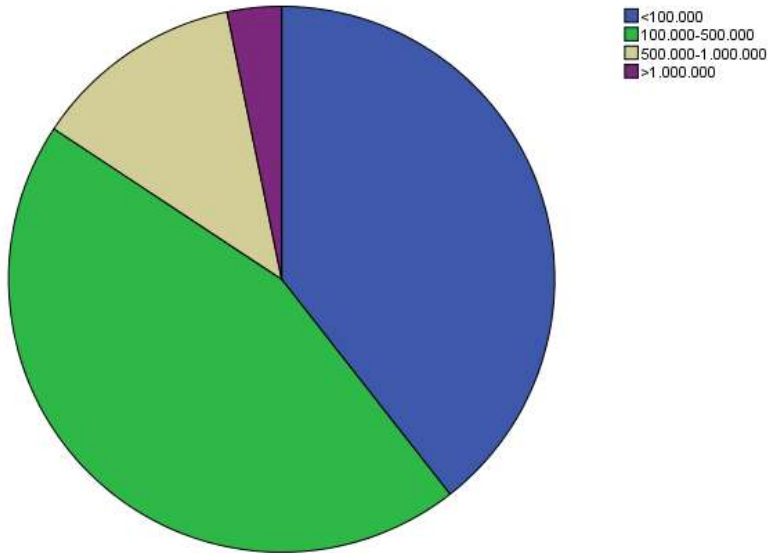
GenreGame



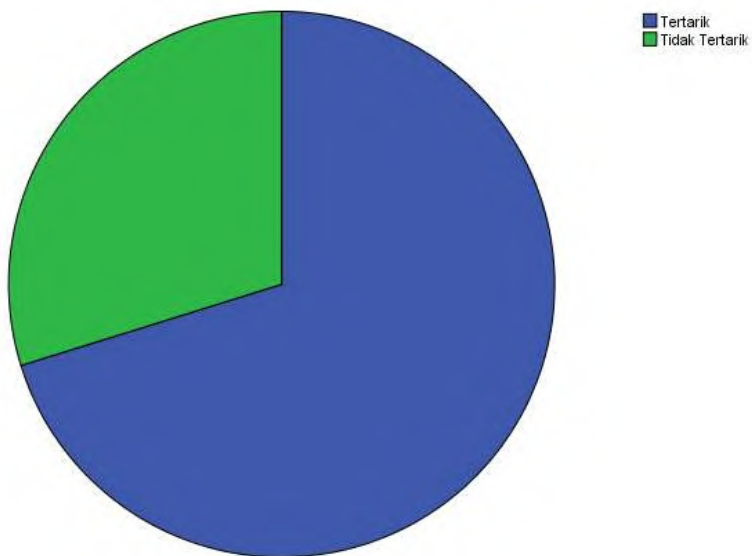
JamMain



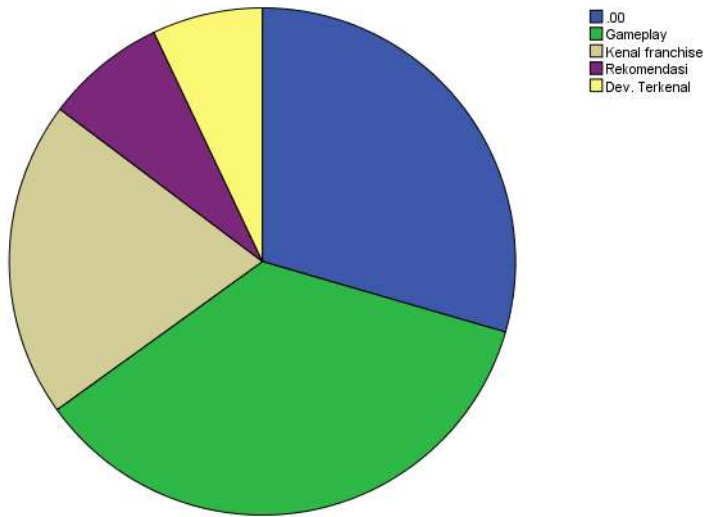
UangBeliGame



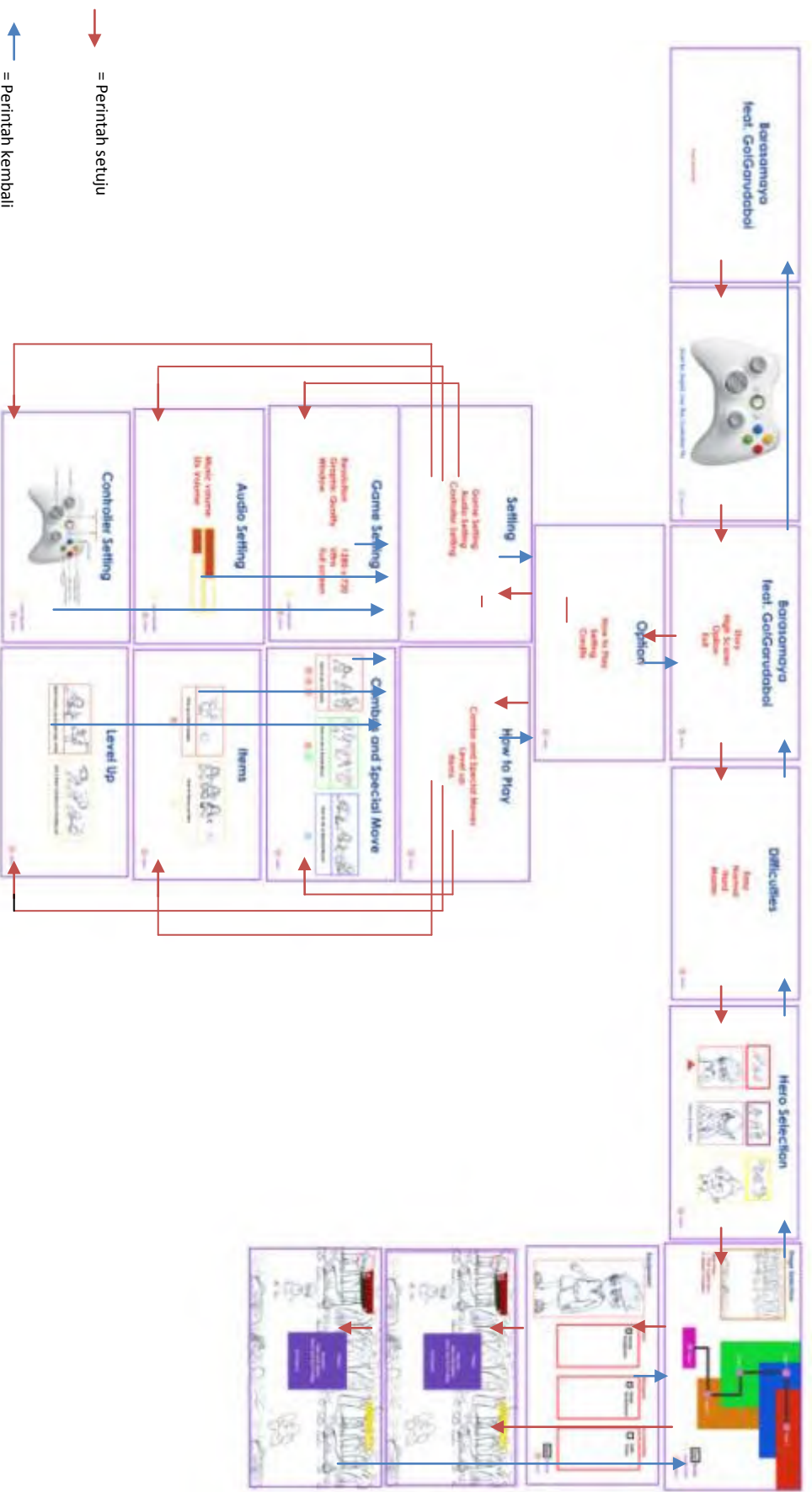
TertarikGameTrans



AlasanKeterarikan



KONSEP DESAIN ANTAR MUKA



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari Perancangan *Indie Video Game* "Barasamaya", maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan berhasil memadukan *video game* dengan budaya Indonesia, hal ini dapat diperlihatkan dalam desain karakter menggunakan ornamen-ornamen khas Indonesia dan setting *video game* terdapat Rumah Gadang sebagai perwakilan budaya asal Sumatera. Pernyataan ini juga sudah diujikan lewat user testing dan mereka paham jika ini *video game* berlatar etnik Indonesia dengan melihat elemen visual didalam *video game* Barasamaya.
2. Konsep *gameplay* memiliki kesan khas jenis *video game* Beat em' Up. Konsep *gameplay* ini tetap harus disempurnakan lagi untuk membuat pemain tertarik dan memaikan *video game* Barasamaya kembali.
3. Konsep karakter meiliki kesan etnis Indonesia terutama pada karakter Wulan. Perancangan karakter pada *video game* tidak cukup hanya memiliki desain mengacu etnis Indonesia jika ingin mengenalkan budaya Indonesia, namun animasi dan gerak karakter dapat dipadukan dengan gerak silat daerah Indonesia agar lebih menarik dan mewakili Budaya Indonesia.
4. Pembuatan setting *background* memerlukan kesan yang menunjukkan Indonesia untuk memperkuat pesan jika *video game* diambil dari budaya Indonesia. Penggunaan setting *background* model tile dirasa redundan dan perlu ada variasi yang lain.
5. Gaya gambar *pixel art* menyatakan pesan *indie video game* dan para koresponden menangkap pesan tersebut. Animasi karakter yang dibuat satu per satu secara cocok untuk dibuat pada gaya *pixel art* daripada menggunakan software animasi seperti contoh: *spriter*.

6. Desain antarmuka sudah dapat diimplementasikan dengan baik namun butuh kesan etnis Indonesia yang lebih kuat, seperti contoh penggunaan aksèn batik pada *background* antarmuka.
7. Konsep fantasi etnis Indonesia tepat diambil jika video game Barasamaya akan dijual lewat Steam atau di distribusikan secara gratis di itch.io karena masyarakat luar negeri bisa tertarik dan tidak merasa asing dengan pemilihan desain karakter.

6.2. Saran

Perancangan *Video Game* “Barasamaya” memiliki beberapa hal yang belum disempurnakan penulis sehingga dapat menjadi probabilitas perancangan kedepannya. Hal-hal tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penulis tidak dapat menemukan fasilitas untuk merekam suara narator dengan maksimal sehingga memakai fasilitas seadanya. Hal ini menyebabkan keputusan untuk menghilangkan narator membaca narasi saat *opening game*.
2. Variasi permainan baik *gimmick* atau *mini game* berlu disisipkan untuk mengurangi kejenuhan dengan permainan yang monoton. Hal ini dapat menjadi pertimbangan di perancangan game kedepannya.
3. Barasamaya memiliki 3 protagonis maka akan menarik jika dibuatkan spin-off yang mengisahkan karakter Wulan atau Gagas. Terutama karakter Wulan karena pada masa ini sedang populer karakter protagonis wanita yang kuat, Contoh: Avatar Korra, Ryuko dari Kill La Kill dll.
4. Perlunya disisipkan informasi tentang kebudayaan Indonesia lewat informasi pada layar loading atau pembuatan menu khusus yang berisi kisah Barasamaya dan budaya Indonesia yang mempengaruhinya.
5. Penelitian selanjutnya dapat berupa "Brand Activation" untuk membranding *video game* Barasamaya dengan tujuan mengenalkan gameplay dan keunikan *video game* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AlphaOmegaSin. " AlphaOmegaSin Plays Streets of Rage 2 " .Diakses pada 28 Mei 2016, dari <https://www.youtube.com/watch?v=zxA2AvpzVC4>
- Daniel Silber, Taylor & Francis. 2016. *Pixel Art for Game Developers*. USA: CRC press
- CERO. "CERO Rating Marks" .Diakses pada 27 Mei 2016, dari <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html>.
- Credits, Extra. "So You Want To Be an Indie " .Diakses pada 28 Mei 2016, dari <https://www.youtube.com/watch?v=7wX6W3k2wLQ>.
- GamedevDB. "Database Lokal Developer". Diakses pada 30 September 2015 , dari <https://bit.ly/gamedevDB>.
- Gamedevid. " Database Anggota Forum gamedevid.org". Diakses pada 30 September 2015 , dari <https://forum.gamedevid.org/index.php>.
- GameforLife. 2010. "Beat'em-Ups 101: All You Need to Know About Brawlers". Diakses pada 11 November 2015, dari <http://www.racketboy.com/retro/beatemups/beatem-ups-101-all-you-need-to-know-about-brawlers>.
- Gamespot. 2010. "Scott Pilgrim vs. The World: The Game" .Diakses pada 4 September 2015, dari <http://www.gamespot.com/scott-pilgrim-vs-the-world/>.
- Garret, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. USA.
- GGG. " GGG#162 Pixel Art " .Diakses pada 28 Mei 2016, dari <https://geeksguideshow.com/2015/08/05/ggg162-pixel-art/>.
- OJ. 2015. "RPG Elements". Diakses pada 4 November 2015, dari <http://www.giantbomb.com/rpg-elements/3015-3603/>.
- PEGI. " What Do The Labels Mean " .Diakses pada 27 Mei 2016, dari <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>.
- Nguyen, Hung. 2012. "Human Computer Interacton In Game Design". Tesis. Business Information Technology of Oulu University of Applied Sciences.

Novan Delfiano, Dimas. 2013. "Perancangan User Interface Game Mobile Garudayana: Ashura Hunter". Skripsi. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design, A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann.

Whittall-Hill, Richard. 2015. *The Indie Game Developer Handbook*. Burlington: Focal Press

BIODATA PENULIS



Dilahirkan di Mojokerto, 24 Desember 1992, Bima Surya Permana telah menempuh pendidikan di TK Tunas Rimba Mojokerto, SDN Pulorejo 2 Mojokerto, SMPN 1 Dawarblandong Mojokerto dan SMAN 1 Sooko Mojokerto. Saat ini sedang berusaha untuk menyelesaikan studi S1-nya di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual ITS Surabaya. Penulis memiliki ketertarikan dan minat dalam dunia *video game* dan *video game development*. Minatnya di bidang *video game development*

diwujudkan dalam "*Perancangan Indie Video Game Barasamaya Jenis Beat`em Up Bertema Etnik Fantasi dengan Gaya Visual Pixel*" sebagai judul tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1. Penulis memiliki cita-cita untuk memiliki studio game pribadi demi merampungkan konsep *video game* "Barasamaya".