



TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - RD 141558

PERANCANGAN KARAKTER *GAME RPG*

BERDIRINYA KERAJAAN SINGOSARI UNTUK APLIKASI

PERMAINAN DENGAN GAYA VISUAL *CHIBI*

ALBERTA BERLIAN PUSPOSARI

NRP 3411100058

Dosen Pembimbing :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

NIP. 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 VISUAL COMMUNICATION OF DESIGN - RD 141558

CHARACTER DESIGN RPG GAME OF

THE BEGINNING SINGASARI KINGDOM FOR GAME APPLICATION

WITH CHIBI STYLE

ALBERTA BERLIAN PUSPOSARI

NRP 3411100058

Academic Advisor :

Rahmatsyam Lakoro,S.Sn, MT

NIP. 19760907 200112 1001

STUDI PROGRAM VISUAL COMMUNICATION OF DESIGN

DEPARTMENT INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUTE TECHNOLOGY SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KARAKTER *GAME RPG*
BERDIRINYA KERAJAAN SINGOSARI UNTUK APLIKASI PERMAINAN
DENGAN GAYA VISUAL *CHIBI***

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 :

Alberta Berlian Pusposari

NRP. 3411100058

Surabaya, 29 Juli 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

Mengetahui,

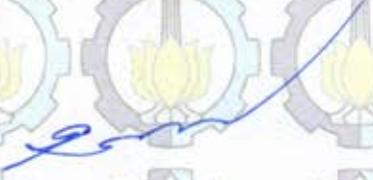
Ketua Jurusan Desain Produk Industri

Disetujui,

Dosen Pembimbing


Ellyla Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph. D.

NIP. 19751014 200312 2001


Rahmatsyam Lakoro.S.Sn, MT

NIP. 19760907 200112 1001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari Untuk Aplikasi Permainan Dengan Gaya Visual Chibi”**

Kelancaran dan keberhasilan penulisan Laporan ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia, rahmat serta lindungannya yang begitu melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
2. Untuk kedua orang tua penulis tercinta Harsono, BA dan Lilik Widjojo, BA yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil yang sangat besar.
3. Kakak – kakakku yang tercinta Glory Intani Pusposari dan Lidia Megawati Pusposari, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Rahmatsyam Lakoro,S.Sn, MT selaku dosen pembimbing TA atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Johnson A.G Sonaru, selaku Bagian Humas Budaya Kabupaten Malang yang membantu memberikan informasi yang dibutuhkan.
6. Maulidan Bagus Afridian Rasyid, selaku *developer game* yang membantu memberikan arahan.
7. Pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Mojokerto yang membantu memberikan izin dan arahan untuk situs- situs bersejarah.
8. Sahabat tercinta Mita Vegalisa, Febrina Dahlia, Widya Desiyanti, Audia Putri, Nindita Karina dan Bima Surya, DKV 2011 yang membantu dan selalu menginspirasi.
9. Teman – teman Tugas Akhir R.108 yang bersama – sama berjuang untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

10. Dan semua pihak – pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.

Terima kasih atas semuanya.

Tentunya Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penyusun berharap mudah-mudahan Laporan Tugas Akhir ini dapat membantu serta menambah wawasan dalam memahami sistem kerja dalam pembuatan karakter *game mobile*.

Surabaya, 29 Juli 2016

Penulis

**PERANCANGAN KARAKTER *GAME RPG* BERDIRINYA
KERAJAAN SINGOSARI UNTUK APLIKASI PERMAINAN DENGAN
GAYA VISUAL *CHIBI***

Nama Mahasiswa : Alberta Berlian Pusposari
NRP : 3411100058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual -Desain Produk Industri-FTSP
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro,S.Sn, MT

ABSTRAK

Kerajaan Singosari merupakan kerajaan yang berawal dari daerah Tumapel. Letaknya di daerah pegunungan yang subur di wilayah Malang dengan pelabuhannya bernama Pasuruan. Menurut Humas Budaya Kabupaten Malang, minat responden terhadap sejarah berdirinya Kerajaan Singosari sangat kurang. Menurutny salah satu alasan hal tersebut karena sampai saat ini belum ada media untuk menggambarkan sejarah tersebut. Karena itu dirancang game RPG (*Role Playing Game*) untuk menggambarkan berdirinya sejarah Kerajaan Singosari. RPG adalah sebuah game yang pemain dapat berperan menjadi sebuah karakter. Pemain akan menjalankan peran dengan berbagai atribut untuk mencapai misi tertentu dengan pertarungan 3 x 3.

Metode riset yang digunakan adalah dengan melakukan penggalian data berkaitan dengan artefak peninggalan yang meliputi Kerajaan Singosari, Majapahit dan Kediri. Dengan cara pengamatan langsung maupun internet. Hasil kegiatan tersebut dikaji melalui studi pustaka dan minat dari responden. Kemudian dikomparasikan dengan kompetitor dan komparator. Lalu mulai ditentukan konsep utama *game* untuk mengikat konsep dari karakter, Enviro, dan *UI*. Dari konsep *game*, kemudian diturunkan lagi menjadi konsep karakter *game* yang akan dirancang.

Proses desain karakter *game* ini dibuat dengan melakukan studi karakter. Dalam *game* ini akan ada karakter dengan postur normal dan postur *chibi*. Versi *chibi* ini dibuat untuk membuat pemain lebih mudah memainkan dan mengingat karakter. Versi *battle* dan ekspresi karakter untuk menunjang permainan *game mobile*. Perancangan karakter ini dapat menyampaikan informasi sejarah berdirinya Kerajaan Singosari era pemerintahan Ken Arok karena sudah mengikuti minat responden dan telah melakukan riset media serta konten sejarah

Kata kunci: *game*, karakter, singasari, ken arok

**CHARACTER DESIGN RPG GAME OF THE BEGINNING SINGASARI
KINGDOM FOR GAME APPLICATION WITH CHIBI STYLE**

Student Name : Alberta Berlian Pusposari

NRP : 3411100058

Study Program : Visual Communication of Design- Industrial Product Design-FTSP

Lecturer : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT.

ABSTRACT

Singosari kingdom was a kingdom that originated from Tumapel. It is in a mountainous area in the fertile region with its port named Malang, Pasuruan. According to the Culture Relations Malang, so declining interest of respondents to the history of the kingdom of Singosari. He said one of the reasons it is because until now there is no media to describe the history. Because it's RPG (Role Playing Game) game designed to illustrate the history of the founding of the kingdom of Singosari. RPG is a game that players may play into a character. Players will assume the role with a variety of attributes to achieve a specific mission to fight three opponents there.

The research method uses by extracting the data associated with artefacts covering Singosari kingdom, Majapahit and Kediri by direct observation or the internet. The result o these activities assessed through literature and interest of the respondents. Then adjusted to a comparator and competitor. Then began the game's mainconcept is determined to bind the concept of character, enviro, and UI. From the concept of the game, then lowered again to the concept of the game character to be designed.

This game character design process made by studying the character. In this game there will be a character with normal posture and posture chibi. Chibi version is designed to make players more play and remember the characters. Version of the battle and the expression of character to support mobile game play. The design of the character can convey information in the history of the Singosari Kingdom, the leadership of Ken Arok because it follows the interests of respondents and has researched the history of media and content.

Keywords: games, character, Singasari, Ken Arok

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan dan Relevansi	5
1.5 Lingkup Proyek	6
1.6 Metodologi Perancangan	6
BAB II : STUDI LITERATUR	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Desain Karakter	7
2.1.2 Klasifikasi Karakter	7
2.1.2.1 Karakter Berdasarkan Sifat	7
2.1.2.2 Karakter Berdasarkan Tampilan	9
2.1.2.3 Karakter Berdasarkan Peran.....	10
2.1.3 Pendefinisian Karakter.....	11
2.1.4 Karakter <i>Manga</i>	11
2.2 Kajian tentang <i>Game</i>	15
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	15

2.2.2 Definisi <i>Mobile Game</i>	15
2.2.3 Macam – macam <i>Game</i>	16
2.2.4 Rating <i>Game</i>	16
2.2.5 Pengaruh <i>Game</i>	18
2.2.6 Warna	18
2.2.7 Memahami Karakteristik Remaja.....	19
2.3 Studi Eksisting	22
BAB III : METODOLOGI PERANCANGAN	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.1.1 Tujuan Penelitian.....	27
3.1.2 Analisa Hasil Penelitian Konsep Desain.....	30
3.2 Konsep Desain.....	33
3.2.1 Konsep Komunikasi	33
3.2.1.1 Strategi Komunikasi	35
3.2.1.2 Tujuan Komunikasi	39
3.2.2 Konsep Visual	39
3.2.2.1 Gaya Visual	39
3.2.2.2 Proporsi.....	40
3.2.2.3 Ornamen dan Warna	42
3.2.3 Konsep Teknis dan Material	44
BAB IV : PERANCANGAN PROYEK	47
4.1 Metode Desain.....	47
4.2 <i>Preliminary Design</i>	49
4.3 <i>Comprehensive Design</i>	69
4.4 <i>Prototype</i>	90
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
DAFTAR LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Karakter	14
Tabel 2.2 <i>Rating</i> Umur	17
Tabel 2.3 Tabel Karakter <i>Heroes Change</i>	23
Tabel 4.1 Studi Karakter Ken Arok.....	50
Tabel 4.2 Studi Karakter Ken Dedes	52
Tabel 4.3 Studi Karakter Ken Umang	54
Tabel 4.4 Studi Karakter Mpu Gandring	56
Tabel 4.5 Studi Karakter Tita	58
Tabel 4.6 Studi Karakter Tunggul Ametung	60
Tabel 4.7 Studi Karakter Kebo Ijo	62
Tabel 4.8 Studi Karakter Kertajaya	64
Tabel 4.9 Studi Karakter Ki Lembong	66
Tabel 4.10 Studi Karakter Logawe.....	68
Tabel 4.11 Studi Senjata.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram <i>Smartphone</i>	2
Gambar 2.1 <i>Moi style</i>	12
Gambar 2.2 <i>Exaggerate style</i>	12
Gambar 2.3 <i>Realis style</i>	12
Gambar 2.4 <i>Chibi style</i>	13
Gambar 2.5 <i>Imajinatif style</i>	13
Gambar 2.6 Perbedaan <i>Deformed</i> dan <i>chibi</i>	14
Gambar 2.7 Warna pada penggunaan desain	19
Gambar 2.8 .Karakter <i>Heroes Charge</i>	22
Gambar 2.9 Rating <i>Heroes Charge</i>	22
Gambar 2.10 <i>Screen Battleloot Adventure</i>	24
Gambar 2.11 Rating <i>Battleloot Adventure</i>	25
Gambar 2.12 Rating <i>Battleloot Adventure</i> oleh <i>Tech in Asia</i>	25
Gambar 2.13 Urutan Elemen.....	26
Gambar 2.14 Karakter <i>Battleloot Adventure</i>	26
Gambar 3.1. Skenario <i>Game</i>	38
Gambar 3.2 Contoh Proporsi Karakter	40
Gambar 3.3 Postur tubuh normal dan postur <i>chibi</i>	41
Gambar 3.4 Karakter <i>akatsuki</i> postur normal dan <i>chibi</i>	41
Gambar 3.5 Proporsi wajah normal dan <i>chibi</i>	41
Gambar 3.6 Bentuk detail dan bentuk <i>chibi</i>	42
Gambar 3.7 Contoh <i>ornament</i> pada Singosari, Majapahit dan Kediri.....	42
Gambar 3.8 <i>Pallet</i> Warna.....	43
Gambar 3.9 Teknis Mekanisme	44
Gambar 4.1 <i>Brainstorming mindmap</i> Singosari.....	47
Gambar 4.2 Proses Berpikir	48
Gambar 4.3 Bagan Ken Arok.....	49
Gambar 4.4 Alternatif Karakter Ken Arok	50
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Ken Arok	50
Gambar 4.6 Bagan Ken Dedes.....	51

Gambar 4.7 Alternatif Karakter Ken Dedes	52
Gambar 4.8 Sketsa Karakter Ken Dedes	52
Gambar 4.9 Bagan Ken Umang	53
Gambar 4.10 Alternatif Karakter Ken Umang	54
Gambar 4.11 Karakter Ken Umang	54
Gambar 4.12 Bagan Mpu Gandring	55
Gambar 4.13 Alternatif Karakter Mpu Gandring	56
Gambar 4.14 Sketsa Karakter Mpu Gandring	56
Gambar 4.15 Bagan Tita.....	57
Gambar 4.16 Alternatif Karakter Tita	58
Gambar 4.17 Sketsa Karakter Tita	58
Gambar 4.18 Bagan Tunggul Ametung.....	59
Gambar 4.19 Alternatif Karakter Tunggul Ametung	60
Gambar 4.20 Sketsa Karakter Tunggul Ametung	60
Gambar 4.21 Bagan Kebo Ijo	61
Gambar 4.22 Alternatif Karakter Kebo Ijo.....	62
Gambar 4.23 Sketsa Karakter Kebo Ijo	62
Gambar 4.24 Bagan Kertajaya.....	63
Gambar 4.25 Alternatif Karakter Kertajaya	64
Gambar 4.26 Sketsa Karakter Kertajaya	64
Gambar 4.27 Bagan Ki Lembong.....	65
Gambar 4.28 Alternatif Karakter Ki Lembong	66
Gambar 4.29 Sketsa Karakter Ki Lembong	66
Gambar 4.30 Bagan Logawe	67
Gambar 4.31 Alternatif Karakter Brahmana Lohgawe	68
Gambar 4.32 Sketsa Karakter Logawe	68
Gambar 4.33 Karakter Ken Arok tampak depan dan belakang.....	69
Gambar 4.34 Karakter Ken Arok rakyat dan Auku.....	70
Gambar 4.35 Karakter Ken Arok <i>final</i>	70
Gambar 4.36 Alternatif ekspresi Ken Arok.....	70
Gambar 4.37 Alternatif ekspresi Ken Arok <i>Chibi</i>	71
Gambar 4.38 Karakter Ken Arok	71

Gambar 4.39 Karakter Ken Arok <i>battle</i>	71
Gambar 4.40 Karakter Ken Dedes tampak depan dan belakang.....	72
Gambar 4.41 Karakter Ken Dedes <i>final</i>	72
Gambar 4.42 Alternatif ekspresi Ken Dedes.....	72
Gambar 4.43 Karakter Ken Dedes	73
Gambar 4.44 Alternatif ekspresi Ken Dedes <i>Chibi</i>	73
Gambar 4.45 Karakter Ken Umang tampak depan dan belakang.....	74
Gambar 4.46 Karakter Ken Umang <i>final</i>	74
Gambar 4.47 Alternatif ekspresi Ken Umang.....	74
Gambar 4.48 Karakter Ken Umang	75
Gambar 4.49 Alternatif ekspresi Ken Umang <i>Chibi</i>	75
Gambar 4.50 Karakter Ken Umang <i>battle</i>	75
Gambar 4.51 Karakter Mpu Gandring tampak depan dan belakang.....	76
Gambar 4.52 Karakter Mpu Gandring <i>final</i>	76
Gambar 4.53 Alternatif ekspresi Mpu Gandring.....	76
Gambar 4.54 Karakter Mpu Gandring	77
Gambar 4.55 Alternatif ekspresi Mpu Gandring <i>Chibi</i>	77
Gambar 4.56 Karakter Mpu Gandring <i>battle</i>	77
Gambar 4.57 Karakter Tita tampak depan dan belakang.....	78
Gambar 4.58 Karakter Tita <i>final</i>	78
Gambar 4.59 Alternatif ekspresi Tita.....	78
Gambar 4.60 Karakter Tita	79
Gambar 4.61 Alternatif ekspresi Tita <i>Chibi</i>	79
Gambar 4.62 Karakter Tita <i>battle</i>	79
Gambar 4.63 Karakter Tunggul Ametung tampak depan dan belakang.....	80
Gambar 4.64 Karakter Tunggul Ametung <i>final</i>	80
Gambar 4.65 Alternatif ekspresi Tunggul Ametung.....	80
Gambar 4.66 Karakter Tunggul Ametung	81
Gambar 4.67 Alternatif ekspresi Tunggul Ametung <i>Chibi</i>	81
Gambar 4.68 Karakter Tunggul Ametung <i>battle</i>	81
Gambar 4.69 Karakter Kebo Ijo tampak depan dan belakang	82
Gambar 4.70 Karakter Kebo Ijo <i>final</i>	82

Gambar 4.71 Alternatif ekspresi Kebo Ijo.....	82
Gambar 4.72 Transformasi Kebo Ijo.....	83
Gambar 4.73 Alternatif ekspresi Kebo Ijo <i>Chibi</i>	83
Gambar 4.74 Karakter Kebo Ijo <i>battle</i>	83
Gambar 4.75 Karakter Kertajaya tampak depan dan belakang.....	84
Gambar 4.76 Karakter Kertajaya <i>final</i>	84
Gambar 4.77 Alternatif ekspresi Kertajaya.....	84
Gambar 4.78 Karakter Kertajaya.....	85
Gambar 4.79 Alternatif ekspresi Kertajaya <i>Chibi</i>	85
Gambar 4.80 Karakter Kertajaya <i>battle</i>	85
Gambar 4.81 Karakter Ki Lembong tampak depan dan belakang.....	86
Gambar 4.82 Karakter Ki Lembong <i>final</i>	86
Gambar 4.83 Alternatif ekspresi Ki Lembong.....	86
Gambar 4.84 Karakter Ki Lembong.....	87
Gambar 4.85 Alternatif ekspresi Ki Lembong <i>Chibi</i>	87
Gambar 4.86 Karakter Ki Lembong <i>battle</i>	87
Gambar 4.87 Karakter Lohgawe tampak depan dan belakang.....	88
Gambar 4.88 Karakter Lohgawe <i>final</i>	88
Gambar 4.89 Alternatif ekspresi Logawe.....	88
Gambar 4.90 Karakter Lohgawe.....	89
Gambar 4.91 Alternatif ekspresi Logawe <i>Chibi</i>	89
Gambar 4.92 Karakter Lohgawe <i>battle</i>	89
Gambar 4.93 Tampilan Karakter pada <i>dialog box</i>	90
Gambar 4.94 Tampilan Karakter pada <i>Training Camp</i>	90
Gambar 4.95 Tampilan Karakter pada <i>barrack</i>	91
Gambar 4.96 Tampilan Karakter pada <i>Info Karakter</i>	91
Gambar 4.97 Tampilan Karakter pada <i>game play</i>	92
Gambar 4.98 <i>Mock up</i> Media Sosial.....	92
Gambar 4.99 <i>Mock up merchandise</i>	92

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan Karakter	98
Lampiran 2. RPP Tahun 2013	103
Lampiran 3. Transkrip wawancara	117
Lampiran 4. Kuisisioner	122
Lampiran 5. Foto Interview	118
Lampiran 6. Foto Observasi di Situs – situs bersejarah	119
Lampiran 7. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	120

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

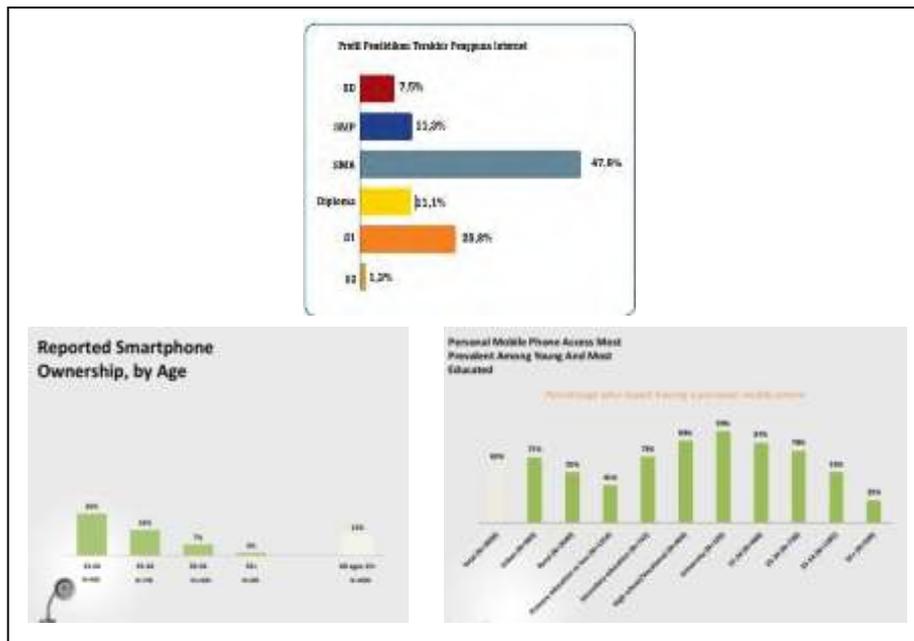
Kerajaan Singosari merupakan kerajaan yang berawal dari daerah Tumapel, yang di kuasai oleh seorang Akuwu (bupati). Letaknya di daerah pegunungan yang subur di wilayah Malang dengan pelabuhannya bernama Pasuruan. Dari kerajaan inilah Singosari berkembang menjadi kerajaan yang besar di Jawa Timur. Meskipun kerajaan Singosari memiliki puncak kejayaan yang sangat singkat namun memiliki nilai historis dan budi pekerti yang cukup tinggi untuk dijadikan pelajaran. Kerajaan Singosari sekaligus merupakan warisan dari Kerajaan Majapahit yang terbentuk di daerah Sulawesi dan Sumatera.

Menurut Johnson A.G Sonaru selaku bagian Humas Budaya Kabupaten Malang. Singosari adalah kerajaan tertua dan merupakan cikal bakal dari Kerajaan Majapahit yang pada sejarahnya akan menguasai Asia Pasifik. Selain itu Jika dilihat dari segi artistik Singosari kurang megah dibanding yang lain, tapi ia memiliki filosofi hebat yaitu perjalanan hidup Ken Arok dan kerajaan yang melahirkan raja – raja hebat seperti brawijaya dan lain-lain. Menurutnya Kerajaan Singosari belum memiliki media yang dapat mengenalkan sejarah dan kebudayaannya secara unik dan berbeda dari pada yang lain. Juga beliau mengatakan belum ada media baru yang mengangkat berdirinya Singosari .¹

Terlihat dari hasil kuesioner peneliti yang mendapatkan bahwa pengenalan sejarah kerajaan Singosari 83% hanya dari pendidikan. Sementara itu dari segi pendidikan, kurikulum pendidikan rpp 2013 tidak bisa menyampaikan pesan setiap sejarah secara maksimal karena adanya keterbatasan waktu. Hal tersebut kurang efisien karena dalam kurikulum hanya tersedia kurang lebih 32 menit untuk memberikan materi kerajaan Singosari secara keseluruhan. Rpp 2013 mengenai sejarah dapat dilihat lebih jelas di lampiran.

¹ *Depth Interview* dengan Humas Budaya Kabupaten Malang.

Dan dari survey yang telah dilakukan² menunjukkan bahwa 99% pengguna *mobile phone* terbesar adalah pengguna dari mahasiswa, serta kalangan berusia produktif dari umur 18 – 26 tahun. Oleh karena itu, maka kalangan tersebut menjadi peluang untuk menjadi target pasar *mobile game*.



Gambar 1.1 Diagram Smartphone

Maraknya *smartphone* di Indonesia, secara tidak langsung mengubah perkembangan dunia game juga. Yahoo! dan Mindshare mengumumkan hasil riset mereka terkait pengguna *smartphone* di Indonesia. Survei yang dilakukan pada pertengahan tahun 2013 tersebut, terdapat 41 juta orang yang memiliki *smartphone*. "Terdapat sekitar 41,3 juta orang pengguna *smartphone* di Indonesia. *Smartphone*, bukan *feature phone*," ujar Leader Business Planning Mindshare Asia Pasific Deepika Nikhilender di kantor Yahoo Indonesia. "Pengeluaran iklan di Indonesia mencapai US\$2,5 miliar, dan 6%-nya merupakan pengeluaran untuk digital mobile," lanjut Deepika. Selain jumlah pemilik *smartphone*, yang dilihat adalah pengguna tablet yang mencapai 6 juta orang. Deepika memperkirakan pada tahun 2017 mendatang akan ada

² dikutip dari Ibid. 2013. Mobile Users in Indonesia. www.slideshare.net dan survey *Profil Pendidikan Terakhir Internet*(oleh APJII-Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)2013

103,7 juta pemilik smartphone serta 16,2 juta pemilik tablet. Mayoritas perangkat-perangkat praktis itu digunakan untuk bersantai, selain tentu saja untuk membunuh waktu, mencari informasi, berkomunikasi, hiburan, dan bekerja.

Dari hasil wawancara dengan Maulidan selaku *mobile game developer* dan juga *stakeholder* dapat disimpulkan bahwa saat ini game mobile lebih unggul karena orang lebih suka pada *simplicity* dimana simple dan mensimpelkan. Hal itu dapat dilihat dari harga yang lebih terjangkau dan keternudahan yang diberikan pada game di smartphone. Selain itu pengaruhi perkembangan jaman juga, karena game tidak hanya sebagai hobi bermain tapi berubah fungsi secara lebih luas karena itu *game console* sudah tidak terlalu *relevan* lagi.

Masih sangat sedikit yang mengangkat game dengan tema sejarah dan budaya. Menurut responden kuesioner yang peneliti sebarakan, 90% menyatakan tidak pernah memainkan game dengan bertema sejarah kerajaan Indonesia. Melihat hal tersebut akan menjadi peluang yang besar untuk membuat perancangan dengan media tersebut.

Bagi yang pernah bermain maupun belum pernah bermain game dengan tema kerajaan di Indonesia mengatakan bahwa mereka masih tertarik untuk memainkan game dengan tema sejarah Kerajaan Indonesia. Dari hasil kuesioner juga menunjukkan responden menyetujui jika muncul sebuah game dengan tema Kerajaan Singosari (82%) karena dapat menambah wawasan kita akan budaya bangsa sendiri (46%) dan cinta akan budaya bangsa (25%). Dan game yang paling disukai adalah RPG(Role Palying Game) atau game yang pemain dapat berperan menjadi sebuah karakter. Pemain akan menjalankan peran dengan berbagai atribut untuk mencapai misi tertentu dengan pertarungan 3 lawan 3.

Terdapat tiga komponen yang penting dari sebuah game, yaitu Karakter, *Environment*, dan *User Interface*. Kenny Shea Dinkin, CCO dari *Making Fun* sekaligus mantan staff Playdom mengatakan bahwa karakter dengan narasi yang dikendalikan oleh karakter (*Character-Driven*) tersebut adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, dan siapa saja yang sudah menghabiskan waktu berjam-jam untuk menyaksikan serial TV bertipe *Character Driven* seperti *Lost* dan *Game of Thrones* pasti tidak menyangkalnya. Kecintaan konsumen terhadap karakter ini menghasikan sebuah loyalitas terhadap IP tersebut dan menjaga mereka untuk kembali memainkan atau menontonnya lagi berkali-kali. Berkaca dari serial televisi ini, Dinkin

menyarankan para *developer game* F2P untuk mencari uang dengan cara bagaimana mereka mengintegrasikan karakter yang mereka buat seperti sutradara serial televisi tersebut mengintegrasikan karakternya ke dalam cerita. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembuatan karakter *game* sebaiknya menggunakan metode seakan – akan sebagai sutradara televisi.

Sebuah artikel dalam yang dinyatakan oleh website desain studio mengatakan bahwa dalam mendesain karakter dibutuhkan beberapa factor penting, Diantaranya adalah : warna, konsep, bentuk, kesederhanaan, perpaduan (kohesivitas), pengulangan (*repeatability*), kepribadian dan keunikan. Desain karakter telah menjadi komponen utama dalam sejarah perjalanan karya fiksi. Bagaimana karakter-karakter tersebut tampil dalam bentuk dan keunikannya sendiri, tetap menjaga kesederhanaan meski dalam bentuk yang agak rumit, mudah diingat, dan berkesan hidup. Namun kebanyakan tokoh itu semua berasal dari luar negeri, belum banyak desain karakter Indonesia yang *memorable* di benak pemain *game*. Dalam *game* ini peneliti ingin menyampaikan sejarah melalui desain karakter dan yang diadopsi dari sejarah kerajaan Singosari. Dengan penggambaran karakter dan yang tepat maka diharapkan mampu membangkitkan gambaran historis dan nilai – nilai budaya dari kerajaan Singosari tersebut.

Sosok raja pada masa berdirinya Singosari memiliki cerita yang sangat menarik karena ia bukan dari golongan atas (melainkan kelas sudra). Dia dianggap mendobrak sebuah alur tumpu pemerintahan di era itu. Dan dari penelitian yang peneliti lakukan hampir 75 % remaja mengira peristiwa Keris Empu Gandring sebagai peristiwa bersejarah berdirinya Singosari.

Alasan lain mengangkat tema *game* sejarah berdirinya Singosari karena tokoh dari rajanya sangat mirip dengan remaja saat ini. Remaja pastinya pernah berbuat kesalahan, pernah memberontak, pernah melakukan hal negatif dimasa lalu. Tapi hendaknya jangan berlarut – larut dalam keterpurukan namun jadikan hal tersebut menjadi sebuah pembelajaran. Karena dalam hidup ini tidak ada suatu kebetulan melainkan semuanya memiliki makna, meskipun saat ini kita belum mampu memahaminya. Juga memberikan kita semangat bahwa kesuksesan bisa dicapai dengan kerja keras dan kemauan yang besar oleh semua kalangan. Karena kesuksesan milik semua orang yang berusaha dan bekerja keras untuk mendapatkannya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan wawasan masyarakat terhadap sejarah Singosari, seperti yang dikomentari oleh koordinator wilayah Malang oleh Badan Pelestarian Peninggalan Purbakala
2. Belum ada media yang cocok dan menarik untuk menggambarkan Sejarah Kerajaan Singosari.
3. Dibutuhkan perancangan karakter *mobile game* yang dapat mengantarkan cerita dan pesan moral sejarah Kerajaan Singosari secara optimal.
4. Adanya kesalahan persepsi peristiwa terbentuknya kerajaan Singosari.

1.3 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang dijabarkan pada latar belakang di atas maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :“Bagaimana merancang karakter *mobile game* sejarah Kerajaan Singosari ?”.

1.4. Tujuan dan Relevansi

1. Menciptakan *game* sejarah Kerajaan Singosari terutama dikalangan anak remaja.
2. Diharapkan perancangan konsep hirarki dan visual yang mewakili pada desain karakter dapat membantu dan memudahkan pemain *mobile game* untuk menyelami cerita sejarah kerajaan Singosari dan menerima *experience* bermain sebagai Ken Arok yang disajikan dalam *mobile game* secara optimal
3. Bagi pihak pelaku industri *game*, penelitian ini diharapkan dapat menjadi partisipan perkembangan *game* Indonesia khususnya *game* komunikasi sejarah dan budaya. Serta menjadi referensi fungsi *game* sebagai media baru penyampaian budaya dan sejarah Indonesia.
4. Bagi pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi untuk wilayah Singosari.
5. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penelitian ini berguna sebagai contoh perancangan serupa untuk memperkenalkan sejarah Kerajaan Singosari.

1.5. Lingkup Proyek

Ruang lingkup output adalah perancangan karakter game mobile bertema fiksi dengan *basis* sejarah dan budaya faktual Singosari.

1. *Output* desain yang akan dikeluarkan merupakan karakter *mobile game*. Karakter yang dimaksud meliputi : postur, ekspresi, atribut, senjata, pakaian dan pembabakan sejarah.
2. Cerita dalam *game* akan mengangkat sejarah pada masa berdirinya kerajaan Singosari.
3. *Target audiensnya* adalah kalangan pemain *mobile game* berumur 18 – 26 tahun .

1.6. Metode Perancangan

Metode studi meliputi studi eksisting, studi literatur, observasi, studi desain dan studi elemen pendukung, *depth interview*, kuesioner.

A. Studi Literatur

1. Studi mengenai psikologi remaja.
2. Studi mengenai *game* dan karakter
3. Studi mengenai elemen – elemen visual serta desain yang sesuai dengan tema Kerajaan Singosari selama proses riset penelitian berlangsung.

B. Studi Eksisting

Mencakup studi tentang *game* populer yang disukai

C. Riset Target Konsumen

1. Mengadakan riset melalui wawancara atau *depth interview* dengan pihak yang berkompeten dibidangnya.
2. Melakukan observasi peninggalan – peninggalan yang sudah ditemukan berkaitan dengan Kerajaan Singosari, Kediri dan Majapahit.
3. Mengadakan riset kuesioner terhadap responden yang suka bermain *game* dan mempunyai *gadget*.
4. Riset dibatasi pada wilayah Jawa Timur dan remaja berusia 18 – 26 tahun.

BAB II

STUDI LITERATUR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Desain Karakter

“ Desain Karakter “ adalah cara yang seniman lakukan untuk menyatukan perencanaan, sketsa, konsep, dan perbaikan untuk menghasilkan karakter, bahkan ketika karakter tidak secara khusus terikat pada alur cerita, kita diajak untuk menanggapi secara emosional untuk penampilannya.¹ Sedangkan menurut Scott Mc Cloud desain karakter adalah cara menciptakan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian. ²

Bila dikaitkan dengan ilmu ilustrasi, menurut *The Visual Dictionary of Illustration* definisi karakter adalah sebuah ilustrasi yang memiliki fitur dan atribut manusia untuk menggambarkan peran dipercaya dalam narasi seperti novel grafis, buku anak- anak, permainan komputer dan film animasi.

2.1.2 Klasifikasi Karakter

2.1.2.1 Karakter Berdasarkan Sifat

a. Protagonis

Sifat yang baik (*good personality*), karakter yang baik seperti ceria, *positive thinking, humanism mind set oriented, care to others*, tidak menarik. Selain itu, sederhana, berwibawa, disegani lawan bukan karena lawan takut dengannya, tetapi karena menghormatinya dan menyukai sifat tokoh utamanya yang peduli pada yang lainnya, tidak mudah marah dan sifat-sifat positif lainnya.³

b. Antagonis

Sifat yang buruk (*bad personality*), karakter yang mempunyai sifat *negative thinking, prejudice to others* (prasangka buruk), *easy judging* (mudah menghakimi orang lain tanpa meneliti masalah lebih lanjut). Selain itu, mudah

¹ Opcit, Hedgpeth, Kevin & Missal

² McCloud, Scott, Membuat Komik hal 62

³ M. S. Gumelar. Comic Making. 2011 hal 7

mengasumsikan orang lain dengan pendapat pribadi, misalnya : oh si A ternyata begini dan begitu, tanpa klarifikasi dan menanyakan dulu pada orang tersebut, padahal belum tentu seperti yang dia pikirkan.

Karakter yang *ignorant*, tidak mau tahu dan tidak peduli (pokoknya bila tidak sesuai dengan apa yang saya pikirkan, maka pasti salah), *religious terrorism mind set oriented*, munafik (sebenarnya mau tapi bilang tidak mau), serakah, pelit dan egois.

Suka menekan orang lain demi kepentingan, penjilat, munafik, piliplan tidak pernah melakukan apa pun tetapi mengklaim hasil karya orang lain sebagai miliknya, suka memfitnah, sadis, mampu membunuh orang dan makhluk lainnya yang menghalangi jalannya.

Menciptakan keseganan pada orang lain dengan menunjukkan kekuasaan, kekuatannya dan kebengisannya pada orang lain dan semua sifat buruk yang pernah dan belum pernah dipikirkan oleh manusia lainnya

c. *Wise Character (Netralis)*

Sifat netral (*neutralism personality*), karakter yang netral, tidak memihak, cenderung sebagai *the watcher* atau pengawas saja, melihat semuanya harus terjadi agar kita semua mendapatkan pelajaran dan memetik moral agar naik level bijaksana kita ke level yang lebih tinggi.

Karakter bijak atau *elder*, orang yang dituakan, belum tentu orangnya benar tua umurnya, namun bisa juga masih muda atau anak – anak tetapi sudah bijaksana. Karakter ini kadang unik, dia mungkin lebih hebat, tetapi tidak mau ikut campur, padahal jika ia ikut campur bisa membuat perbedaan.⁴

Pada *game* ini, peneliti hanya akan mengambil dua unsur jenis karakter berdasarkan sifat yaitu karakter yang bersifat protagonis dan antagonis saja untuk menonjolkan peranan karakter pada *game* sesuai dengan sejarah.

⁴ M. S. Gumelar. Comic Making. 2011

2.1.2.2 Karakter Berdasarkan Tampilan

a. *Accent* (Logat Bicara dan Gaya Bicara)

Menyiratkan suatu karakter berasal dari suatu tempat tertentu. Misal tokoh A berasal dari Bali, maka gaya bicaranya juga menggunakan logat bali. Dan bila perlu, libatkanlah sedikit kata – kata dan bahasa Bali, misalnya : *Kenken Khabare?*, yang artinya “ Bagaimana kabarnya”, atau kata – kata yang melibatkan huruf H, contohnya kata “ITU”, menjadi “ITHU”. Bila salah satu karakter berasal dari Madura, maka tambahkan kata *Ndu Remak* (bagaimana) dan *Tak Ieu* (iya kan), sangat diperlukan sebagai ciri khas asalnya karakter tersebut.

Logat bicara atau pun bahasa yang digunakan dalam game ini akan menggunakan bahasa Indonesia sehari – hari yang digunakan di wilayah Jawa.

b. *Kostum. Gaya Rambut dan Aksesoris*

Dengan gaya kostum, gaya rambut dan aksesoris akan membuat karakter menjadi semakin terlihat jelas tampilannya sejak awal, walaupun karakternya belum berbicara.

Misalnya karakter tersebut memakai pakaian ciri khas dayak lengkap dengan aksesoris dan senjata khasnya, Mandau, maka saat karakter tersebut muncul, penikmat karya kita langsung tahu karakter tersebut dari daerah mana. Bila seseorang karakter memakai pakaian Papua, berarti dia dari Papua? Belum tentu juga, siapa tahu dia memang sedang ikut kanaval misalnya. Maka kadang menggunakan kostum juga harus sesuai konteksnya atau keterkaitannya. Tetapi yang pasti kalau memang tokoh tersebut menjadi tokoh tetap atau tidak, tampilan kostum bisa memberi nilai plus untuk memperkuat karakter.

Gaya kostum, rambut dan aksesoris yang dipakai penulis disesuaikan dengan referensi yang didapat melalui penelitian pada archa dan bukti lainnya, kemudian didesain dengan desain yang *simple* tanpa mengurangi maknanya.

c. *Rumah dan Lingkungan*

Karakter yang biasa dibuat bisa dilihat dari mana asalnya, juga bisa dilihat dari bentuk rumah, lingkungan, dan habitat. Misalnya : tokoh A adalah murid

smp yang berasal dari Bali, tapi dia tidak berpakaian adat Bali karena semua anak smp Indonesia kurang lebih memakai seragam yang sama.

Tetapi rumah, lingkungan, *foreground*, *back-ground* menggambarkan banyak indikasi suasana yang kental citra Bali dalam tampilan ceritanya. Misalnya ada candi / Pura, penari Bali, pakaian khas Bali, kegiatan keagamaan di Bali misalnya Galungan dll.

Lingkungan yang diangkat disini meliputi candi dan peninggalan archa lainnya yang berkaitan dengan Kerajaan Singosari.

2.1.2.3 Karakter Berdasarkan Peran

a. Karakter Utama

Karakter utama tidak harus baik, boleh jahat. Karakter utama juga tidak harus selalu manusia, boleh non manusia, seperti *monster*, *robot*, *alien* dan lain – lainnya. Apakah harus *humanoid* yang bentuknya seperti manusia ? Tidak harus juga, semuanya terserah pada kita.

Agar karakter utama mempunyai keunikan (*unique personality*) dan mudah diingat (*quantum memorizing*), maka misalnya untuk karakter protagonist yang baik sudah jelas, yaitu harus mempunyai sifat sabar, bijaksana dan lainnya.

Pada perancangan game ini mengangkat karakter utama dari Raja kerajaan Singosari pertama yaitu Ken Arok dan Ken Dedes.

b. Karakter Lawan Utama

Karakter lawan yang utama tidak harus jahat, boleh baik. Karakter lawan juga tidak harus berbentuk manusia, boleh non manusia, seperti *monster*, *alien* dan lainnya. Apakah harus *humanoid* yang bentuknya seperti manusia ? Tidak harus juga, semuanya terserah pada kita. Agar karakter lawan utama mempunyai keunikan (*unique personality*), beri dia keunikan lainnya seperti dia penjahat, tetapi suka memberi uang kecil pada pengemis misalnya.

Karakter lawan utama pada perancangan karakter *game* Singosari yang diangkat adalah Tunggul Ametung dan Raja Kertajaya.

c. Karakter Pendukung

Karakter – karakter yang merupakan teman atau karakter lainnya yang mendukung karakter utama dan musuh karakter utama. Karakter pendukung tersebut juga tidak harus manusia, boleh aja non manusia, seperti *monster*, *alien* dan lainnya.

Sedangkan untuk karakter pendukung yang akan dimunculkan adalah karakter Tita (fiksi, digambarkan sebagai sahabat dekat dari Ken Arok), Ken Umang, Mpu Gandring, Lohgawe. Sedangkan karakter pendukung untuk lawan karakter utama di perankan oleh Kebo Ijo.

2.1.3 Pendefinisian Karakter

Dari penjabaran diatas karakter adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian (*personality*) dari suatu tokoh yang kita buat.

Karakter terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (*personality*) yang kita berikan pada suatu tokoh karakter yang akan kita desain, sehingga tokoh tersebut mempunyai sifat- sifat yang kita inginkan.⁵

Ada juga yang mendefinisikan bahwa karakter adalah apa yang penonton ikuti dengan cara emosional, bisa dengan mencintai mereka, membenci mereka, atau hanya karena terpesona oleh mereka, tetapi dalam hal apapun, dengan mengamati dan mengidentifikasi mereka.

2.1.4 Karakter *Manga*

Manga berasal dari bahasa Jepang yang berarti “Komik” dalam bahasa Indonesia. Secara harfiah, *manga* memiliki arti “Gambar Aneh” atau "sketsa spontan". Manga telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa di negara-negara di luar Jepang termasuk Cina, Perancis, Italia, Malaysia, Indonesia dan lainnya.

Manga khas Jepang umumnya menggunakan *gaya/style* sederhana dalam menggambar *manga*. Ciri khasnya adalah mata besar, mulut kecil dan hidung mungil. Ada juga gaya menggambar *Lolicon* maupun *Shotacon*. Tapi tidak semua *manga*

⁵ M. S. Gumelar. *Comic Making*. 2011

digambarkan dengan sederhana. Beberapa *mangaka* menggunakan *style* yang realistis, walaupun dalam beberapa elemen masih bisa dikategorikan *manga*.

Gaya gambar *manga* sebenarnya ada beberapa, antara lain :

- *Moi style*

Umumnya *manga* yang ditujukan usia remaja karena karakternya imut dan manis.



Gambar 2.1 *Moi style*

Sumber: www.google.com

- *Exaggerate style*

Karakter yang dibuat dengan dilebih – lebihkan. Misalnya per-kepala lebih panjang dari umumnya (tidak proporsional).



Gambar 2.2 *Exaggerate style*

Sumber: www.google.com

- *Realis style*

Karakter yang digambar mendekati bentuk dari manusia sungguhan. Menggambar *style* ini cukup rumit karena menampilkan lekuk tubuh manusia begitu detail.



Gambar 2.3 *Realis style*

Sumber: www.google.com

- *Chibi style*

Karakter yang dibentuk dengan kesan imut, lucu dan mungil. Sering digunakan sebagai karakter tambahan dalam sebuah maskot untuk *manga*.

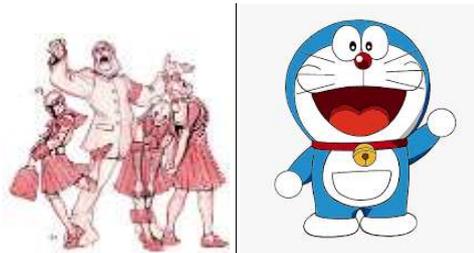


Gambar 2.4 Chibi style

Sumber: www.google.com

- *Imajinatif style*

Karakter tetap mengikuti proporsional tubuh manusia, namun bentuk tubuh bebas sesuai dengan yang diinginkan. Misalkan garis muka, ukuran tangan, lekuk lengan dapat diubah tanpa mengikuti ukuran pada umumnya.



Gambar 2.5 Imajinatif style

Sumber: www.google.com

Gaya Gambar *Chibi*

Karena penulis akan merancang *game* menggunakan gaya gambar *chibi* maka akan dibahas secara lebih mendetail dibawah ini.

Chibi dalam bahasa Jepang berarti “orang pendek” atau “anak kecil”. Kata ini populer di kalangan penggemar *manga* dan *anime*. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek atau kecil. Karakter *chibi* biasanya digunakan untuk menyampaikan humor, emosi *ekstrim* atau kelucuan. Pada kalangan penggemar *anime* dan *manga*, istilah *chibi* sering sering bercampur aduk dengan istilah *super deformed* atau bisa digunakan untuk mendeskripsikan versi anak-anak dari sebuah karakter, karena proporsi mereka lebih dekat kepada seorang anak.

Sedangkan *super deformed* ini adalah karikatur Jepang dimana proporsi karakter dan fitur yang cacat secara berlebihan. Kepala mereka, bersama dengan mata mereka sering diperbesar ke ukuran yang proporsional lebih dari tubuh. Hal ini membuat lebih mudah untuk menunjukkan emosi karakter. Sebuah contoh akan jika kepala karakter mendadak jadi sangat besar, dan mengekspresikan kemarahan. Dan cara memperbesar ukuran pada karakter ini sering digunakan pada karakter chibi untuk mempermudah pengekspresian emosi.



Gambar 2.6 Perbedaan deformend(kiri) dan chibi style(kanan)

Sumber:www.google.com

Karakter terkenal dengan proporsi *chibi*

Tabel 2.1 Tabel Karakter

Versi Normal	Versi Chibi
	
	
	

Beberapa contoh diatas sudah tidak asing lagi bagi kita, mereka adalah salah satu karakter dalam berbagai serial komik maupun animasi yang ada, yaitu *bleach*, *akatsuki* (dalam serial *naruto*), dan *one piece*. Mereka dikenal oleh masyarakat sebagai karakter dewasa (normal) namun banyak diantaranya yang membuat versi *chibi* seperti diatas. Biasanya digunakan untuk maskot *manga* tersebut agar lebih mudah diingat dan lebih populer. Untuk posturnya kebanyakan menggunakan perbandingan 1:4, pewarnaan flat, kaya ekspresi dengan mata bulat besar dan kaki yang mungil.

2.2 Kajian Tentang Game

2.2.1 Definisi Permainan (Game)

Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh satu atau beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

2.2.2 Definisi Mobile Game

Mobile game merupakan *game* yang dimainkan melalui *platform mobile* seperti *handphone*, PDA, dan *tablet*. Hal unik yang dapat diamati dari *mobile games* adalah layar *output* dari *mobile games* relatif berukuran kecil, *input* yang berbeda dari *video game* di *platform* lainnya, sistem operasi yang berbeda, kapasitas *hardware* yang lebih rendah dan ketajaman warna yang berbeda sehingga dibutuhkan sebuah solusi desain *user interface* yang baik.

2.2.3 Macam- macam *Game*

Konten *game* dapat dibedakan atas berbagai versi. Versi *game* pun dapat dibedakan menurut tingkatan dan juga *genrenya*.⁶ Menurut Al. Tridhonanto dan Samuel Henry *genre game* dibagi sebagai berikut : *Maze Game, Board Game, Card Game, Battle Card Game, Quiz Game, Puzzle Game, Shoot Them Up, Side Scroller Game, Fighting Game, Racing Game, Turn-Based Strategy Game, Real-Time Strategy Game, SIM, First Person Shooter (FPS), First Person 3D Vehicle Based, Third Person 3D Games, Role Playing Game, Adventure Game, Educational and Edutainment, Sport*. Sedangkan peneliti akan mengakat *game* yang bergenre gabungan antara *Turn-Based Strategy Game* dan *Role Playing Game*, berikut ini penjelasan singkat mengenai dua *genre* yang akan di angkat.

Turn-Based Strategy Game

Game ini memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Pemain melakukan gerakan setelah pemain lainnya melakukannya, jadi pemain harus saling bergantian. Contoh *game* yang terkenal adalah *Empire* dan *Civilization*.

Role Playing Game (RPG)

Di *genre game* ini, kita akan berperan menjadi sebuah karakter. Kita akan menjalankan peran kita dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, inteligensi, kekuatan, dan keahlian. Salah satu *game* yang terkenal dengan RPG pada masa lalu adalah *Ultima*. Kini *genre* ini berkembang menjadi beberapa jenis variasi *RPG* seperti *action RPG*.

2.2.4 Rating *Game*

Rating dalam *game mobile* ada bermacam – macam. Berikut ini penulis akan menjelaskan rating *game* menurut usia oleh NXG Indonesia dibagi menjadi 4, yaitu:

1. SU

Klasifikasi ini mengindikasikan *video game* layak untuk semua usia, termasuk anak- anak. Tidak ada konten *video game* yang dianggap berbahaya atau bermasalah. Rentang umur yang dianjurkan adalah 6 -12 tahun.

1. ⁶ Samuel Hendry .Cerdas Dengan Game, PT Gramedia Pustaka Utama.2010.

2. A12+

Tidak cocok untuk anak dibawah 12 tahun karena mulai terdapat konten kekerasan fantasi tingkat tinggi di dalam *game*. Hendaknya penggunaan *video game* berlabel A12+ ini dibatasi dan diperlukan bimbingan orang tua. Rentang umur yang disarankan adalah 12-15 tahun.

3. R

Klasifikasi ini mengindikasikan bahwa konten *video game* hanya cocok untuk pengguna yang sudah menginjak usia remaja atau pengguna dengan rentang umur 15-18 tahun. Konten *game* ini mulai mengandung konten kekerasan yang intense, simulasi perjudian.

4. D18

Hanya diperuntukkan bagi pengguna dengan rentang umur 18 tahun atau lebih. Banyak konten yang dianggap berbahaya untuk anak- anak.

Sedangkan rating menurut *Internasional Age Rating Coalition (IARC)* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Rating umur

RATING	DESKRIPSI
3	Cocok untuk semua umur. Beberapa kekerasan dalam konteks komikal atau fantasi dapat diterima. Bahasa buruk tidak diijinkan.
7	Dapat berisi beberapa adegan atau suara yang menakutkan bagi anak – anak. Kekerasan ringan (tersirat atau tidak realistic) diizinkan)
12	Kekerasan yang melibatkan karakter fantasi dan atau kekerasan non grafis yang melibatkan karakter seperti manusia atau hewan diizinkan. Ketelanjangan non – grafis, bahasa kasar ringan, dan simulasi perjudian juga diizinkan, namun kata kasar seksual tidak diizinkan.

Tabel 2.2 Rating umur

16	Kekerasan realistic, aktivitas seksual, makian, penggunaan tembakau dan obat – obatan, serta penggambaran aktivitas criminal diizinkan.
18	Kekerasan grafis, termasuk penggambaran dengan sedikit motif dan atau diarahkan ke karakter yang tidak berdaya, dan kekerasan seksual diizinkan. Juga meliputi kontek seksual grafis, tindakan diskriminasi dan atau pujian terhadap obat- obatan terlarang.

Jadi penulis akan membuat sebuah *game* dengan rentang usia umur 18 tahun keatas karena mengingat tema yang digunakan adalah sejarah dalam bentuk *strategi RPG*. Jadi dalam penggolongan oleh NXG Indonesia akan tergolong pada D18 dan pada *Internasional Age Rating Coalition (IARC)* masuk dalam golongan 7+.

2.2.5 Pengaruh Game

Sebenarnya media apa pun akan memberikan pengaruh terhadap penggunanya. Namun itu semua bergantung pada masing – masing individu dalam menyikapinya. Suka maupun tidak suka namun teknologi sudah masuk jauh ke ruang pribadi tiap manusia dengan segala pengaruhnya. Berikut ini beberapa contoh pengaruh positif *game* yang ditemukan peneliti seperti membuat orang pintar, meningkatkan ketajaman mata, rajin membaca (terutama *RPG*), memulihkan kondisi tubuh, mengenal teknologi baru dari sebuah *game*, meningkatkan kecepatan dalam mengetik, relaksasi.

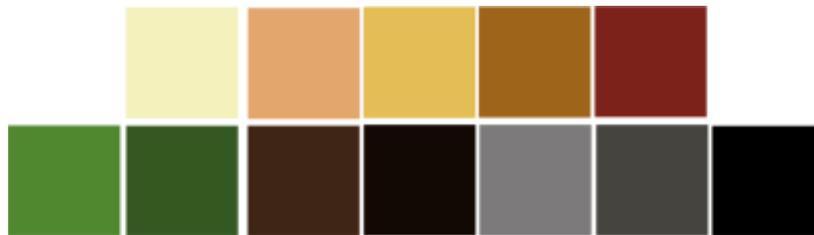
2.2.6 Warna

Setiap warna memberi kesan tersendiri karena dipengaruhi oleh alam sekitar dan pengalaman kejadian yang pernah dialami sebelumnya. Warna biru terkadang dipengaruhi oleh warna langit atau air laut. Warna hijau yang mengingatkan kita pada sebuah hutan lebat atau tanaman yang subur. Warna merah kadang mengingatkan kita pada darah yang keluar, atau api yang membara melahap sederetan pertokoan. Warna kuning mengingatkan kita pada warna jeruk atau padi yang sudah siap dipanen. Kesemuanya itu merupakan pengalaman atau kejadian yang

pernah dialami untuk sebagai dasar berpiir dalam menghadirkan warna di media komunikasi.

Warna tradisional menurut pemahaman orang Jawa merupakan simbol dari sifat manusia. Pemahaman orang Jawa tersebut adalah bahwa manusia itu dilahirkan oleh Yang Maha Kuasa melalui hubungan suami – istri yang dibesarkan di bumi dengan sifat –sifatnya, hingga akhirnya kembali lagi kepada-Nya. Warna merah – putih itu disimbolkan dari Lingga – Yoni, yaitu kesuburan laki – laki dan perempuan. Merah melambangkan darah; putih melambangkan getah. Jadi, merah – putih adalah lambang kehidupan.

Warna juga bisa dihubungkan dengan watak manusia. Warna yang ada pada sifat manusia tersebut adalah: (1) hijau, memberi pengertian *ayem* (tentram); (2) merah, memberi pengertian *trengginas* (cekatan), terampil, dan mapan; (3) hitam, memberi pengertian *langgeng* (abadi); (4) biru, memberi pengertian sabar. (5) *egosentras*, berwarna hitam, juga dikenal dengan nama *Aluamah* yang mempunyai sifat angkara murka; (6) *eros*, berwarna kuning, juga dikenal dengan nama *Supiyah* yang mempunyai sifat budi yang kurang baik; (6) *polemas*, berwarna merah, juga dikenal dengan nama *Amarah* yang mempunyai sifat pemaarah; (7) *religios*, berwarna putih, juga dikenal dengan nama *Mutmainah*, yang mempunyai sifat jujur.



Gambar 2.7 Warna pada penggunaan design

2.2.7 Memahami Karakteristik Remaja

Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang – orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak – anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh

untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu mengatasi dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya (Monks dkk., 1989). Namun, yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

Perkembangan intelektual yang terus - menerus menyebabkan remaja mencapai operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih *abstrak*, menguji *hipotesis*, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya daripada sekedar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini yang membedakan fase remaja dari fase – fase sebelumnya. (Shaw dan Costanzo, 1985).

Karakteristik Perkembangan Remaja

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri, oleh Erickson disebut juga identitas ego (*ego identity*) (Bischof,1983). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak – anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak – anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, tetapi jika mereka diperlakukan sebagai orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.

Oleh karena itu, ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja,yaitu sebagai berikut.

1. Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari pemberian orang tuanya. Akibatnya, mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Khayalan remaja putra biasanya berkisar pada soal prestasi dan jenjang karier, sedang remaja putrid lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negative. Sebab,khayalan ini kadang – kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide – ide tertentu yang dapat direalisasikan.

2. Aktifitas Berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam – macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam – macam larangan dari orang tua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama – sama (Singgih DS., 1980).

Maka pada perancangan itu akan ada aktifitas untuk membuat grub, share kepada teman yang akan mendapatkan reward tertentu.

3. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

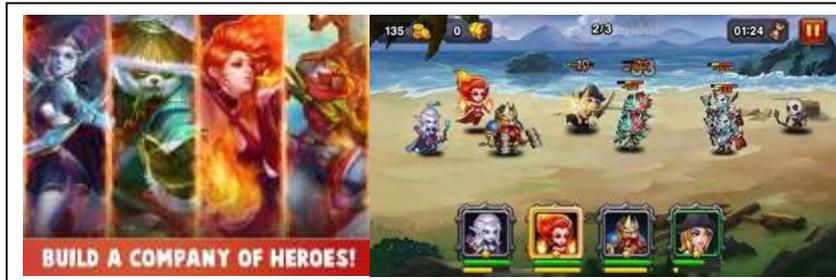
Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Karena didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, didorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa yang menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang sering dilakukan orang dewasa. Akibatnya tidak jarang secara sembunyi – sembunyi, remaja pria mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Seolah – olah dalam hati kecilnya berkata bahwa remaja ingin membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu berbuat seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja putri seringkali mencoba memakai kosmetik baru, meskipun sekolah melarangnya.

Maka pada *game* ini penulis akan membuat target *audience* agar penasaran dan ingin mengetahui kelanjutan dari *game* tersebut dengan menaklukan setiap levelnya.

2.3 Studi Eksisting

Studi Kompetitor

Heroes Charge



Gambar 2.8. Karakter Heroes Charge
(http://play.mob.org/game/heroes_charge.html)

Developer game mobile bertitel uCool yang telah meluncurkan game *Heroes Charge* baik untuk pengguna android maupun yang pengguna IOS. Untuk game ini sendiri mendapat rating 4.4 di *playstore* saat ini, di mana rating 5 mendominasi hasil rating yang di berikan oleh player. Penulis sendiri memberikan rating 5 karena cukup puas dengan gamenya.



Gambar 2.9 Rating Heroes Charge

Sumber : <http://gameskilo.blogspot.com/2014/10/heroes-charge.html>

Game *Heroes Charge* ini lumayan diapresiasi terbukti baru aja di luncurkan awal bulan september ini dan sudah diunduh lebih dari 500 ribu di *google play*. Dengan kualitas grafis yang cukup lumayan dan teknik bermain yang tidak terlalu sulit, wajar jika game ini mendapat sambutan yang luar biasa terbukti dengan banyaknya *guild* dari seluruh dunia dengan persaingan yang ketat baik itu antar *guild* maupun antar individu.

Karakter pada game ini memiliki dua postur tubuh dalam tampilannya. Ada postur normal dan postur *chibi* untuk mode *battle*. Terdapat 3 tipe berupa tipe *strength* dengan logo merah, tipe *agility* dengan sepatu berwarna hijau, dan hero

tipe *inteligent* dengan otak warna biru dan terdapat posisi untuk penempatan beberap hero seperti posisi *Front* (depan), posisi *Central*(tengah), posisi *Back*(belakang). Posisi hero paling belakang terkadang bisa menghindari serangan lawan.

Tabel 2.3 Tabel Karakter Heroes Charge

1. Medusa	
Karakter yang sudah dikenal	Karakter di game
	
2. Kungfu Panda	
	
3. Thor	
	
4. Sung go kong	
	

Karakternya banyak yang mengadopsi dari tokoh – tokoh yang sudah dikenal seperti medusa, panda, dll. Dan memadukannya dengan konsep nuansa bajak laut. Dari sebagian kecil tokohnya dapat kita simpulkan bahwa karakternya mengubah desain visual namun menyisakan ciri khas yang membuat penulis bisa mengetahui langsung adaptasi tokoh tersebut

Studi Komparator

Battleloot Adventure



Gambar 2.10 Screen Battleloot Adventure

Sumber : playstore android

Game ini menceritakan keserakahan raja dari kerajaan Kameloot, dimana ia menarik pajak yang sangat tinggi kepada rakyatnya. Karena hal tersebut membuat rakyatnya merasa sangat menderita. Namun suatu saat sang raja memberikan sayembara pertarungan yang berhadiah pajak gratis bagi seluruh rakyat. Karena itu empat kota besar yang ada disitu berlomba – lomba untuk memenangkan sayembara tersebut.

Untuk game ini sendiri mendapat rating 4.1 di playstore saat ini, di mana rating 5 mendominasi hasil rating yang di berikan oleh player.



Gambar 2.11. Rating Battleloot Adventure

Sumber : playstore android

Sedangkan berikut ini penilaian yang diberikan oleh *Tech in Asia* yang berkaitan dengan game *Battleloot Adventure*.



Gambar 2.12. Rating Battleloot oleh Tech in Asia

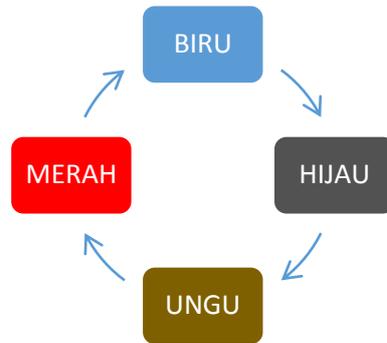
Sumber : www.TechinAsia.com

Sebuah *game* petualangan dengan *battle* berjenis *turn – based*, lengkap dengan *skill* dan *combo* yang bisa digunakan untuk mendapatkan *damage* maksimal ketika menyerang musuh. *Game* ini dikemas dengan grafis kartun yang bisa dikatakan lucu, seperti karakter bergaya gambar *chibi*. Karakter tokoh dan musuhnya akan saling bergiliran untuk menyerang. Ada empat penggolongan karakter yang ada pada *game* ini, yaitu : *Warrior*, *Cleric*, *Mage* dan *Rogue*. Masing – masing akan memiliki *attribute* atau elemen yang berbeda – beda.

- *Warrior* : biru
- *Cleric* : hijau

- *Mage* : ungu
- *Rogue* :merah

Urutan dalam elemen tersebut seperti berikut :



Gambar 2.13. Urutan element

Karakter *chibi* yang kita mainkan berbentuk manusia dengan ukuran tubuh yang lebih kecil atau *super deformed*, sedangkan lawannya berbentuk hewan.



Gambar 2.14. Karakter Battleloot

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam penelitian perancangan judul yang diangkat sebagai tugas akhir ini adalah Perancangan Karakter Game Kerajaan Singosari. Pada judul tersebut maka ada hal – hal yang perlu saya selidiki dan telusuri, yaitu pembuatan media game dan karakter seperti apa yang cocok untuk menyampaikan konten Singosari secara berkualitas untuk para remaja peneliti menggunakan metode penelitian dalam dua tahapan yang diawali penelitian yang bersifat kualitatif yang berupa depth interview, penyebaran kuesioner, observasi ke bebrbagai peninggalan Singosari serta studi beberapa literatur dan eksisting yang berkaitan dengan judul perancangan. Kemudian tahapan kedua yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan metode brainstorming.

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian perancangan judul yang diangkat sebagai tugas akhir ini adalah Perancangan Karakter Game Kerajaan Singosari. Pada judul tersebut maka ada hal – hal yang perlu peneliti selidiki dan telusuri, yaitu pembuatan media game dan karakter seperti apa yang cocok untuk menyampaikan konten Singosari untuk para remaja. Berikut ini beberapa tujuan penelitian yang sedang dirancang :

1. Menciptakan game sejarah Kerajaan Singosari terutama dikalangan anak remaja.
2. Diharapkan perancangan konsep hirarki dan visual yang mewakili pada desain karakter dapat membantu dan memudahkan pemain *mobile game* untuk menyelami cerita sejarah kerajaan Singosari dan menerima *experience* bermain sebagai Ken Arok yang disajikan dalam *mobile game* secara optimal
3. Bagi pihak pelaku industri *game*, penelitian ini diharapkan dapat menjadi partisipan perkembangan game Indonesia khususnya game komunikasi sejarah dan budaya. Serta menjadi referensi fungsi game sebagai media baru penyampaian budaya dan sejarah Indonesia.

Berikut ini beberapa penelitian yang saya lakukan untuk mendapatkan data – data untuk menunjang perancangan tersebut :

1. Data Primer melalui dept interview
Penelitian riset ini telah dilakukan kurang lebih selama 3 -4 bulan pada saat perkuliahan dkv konseptual berlangsung dengan di kota Surabaya dan juga Malang.

Subyek pertama dalam penelitian meliputi orang – orang yang berkompeten dibidangnya untuk pengambilan data secara depth interview. Hal ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai pandangan mereka mengenai fenomena yang terjadi. Untuk pengambilan data melalui depth interview, penulis telah melakukan wawancara dengan :

Developer Maulidan Games

Wawancara dilakukan pada 2 Desember 2014.

Maulidan Bagus Afridian Rasyid.

Orang yang sudah tertarik dengan game sejak kecil. Membuat game sendiri saat era flash masuk Indonesia, beliau paham orang Indonesia mampu buat game saat sma. Saat kuliah ia baru paham membuat game yang dapat diuangkan. Membentuk game Developer selama 2 tahun, setelah uang sudah mulai terkumpul ia mulai mengajak beberapa anggota lainnya yang berkomitmen sama pada tahun 2011. Sampai sekarang anggotanya sudah 8 orang bergerak dibidang flash dan unity, platformnya mobile dan web Pembuatan satu game selama satu bulan. Satu game dalam satu platform kurun waktu satu bulan mereka mendapatkan \$1000 - \$2000.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang

Wawancara dilakukan pada 3 Desember 2014.

Johnson A.G Sonaru selaku Bagian Humas Budaya Kabupaten Malang.

Berasal dari Sulawesi lalu pindah ke Jawa

2. Data Primer melalui kuesioner

Kuesioner riset diberikan pada target audience yaitu remaja usia 18 – 26 tahun pada bulan Desember 2014. Pertanyaan yang diajukan berupa pilihan ganda berjumlah 28 soal, meliputi data – data yang berkaitan dengan game, Kerajaan Singosari dan desain yang diinginkan.

Data Responden

Media Penyebaran : Manual

Lama Penyebaran : 2 minggu

Jumlah Responden : 100 orang

Area Penyebaran : Surabaya dan sekitarnya (Jawa Timur)

Jenis Kelamin	: Laki – laki dan perempuan
Usia	: 18 – 26 tahun
Pendidikan	: SMA dan Mahasiswa
Hobby	: Main game
Gadget	: Pengguna Smartphone

1. Geografis

Berdasarkan letak geografis, proses keterkaitan dengan penelitian dan target audien remaja yang berada dalam lingkup wilayah Jawa Timur.

2. Demografis

Segmen demografis dipilih berdasarkan latar belakang target audien yang akan menggunakan game bertema Kerajaan Singosari dan manfaat yang diperoleh dari perancangan karakter game sejarah Kerajaan Singosari dengan detail sebagai berikut :

- Remaja laki – laki dan perempuan .
- Usia 18 – 26 tahun.
- Pengeluaran per-bulan rata – rata diatas Rp 1.500.000,00 .
- Pendidikan sma,mahasiswa.umum.
- Bermain game.
- Pengguna Smartphone.

3. Psikologis

Segmentasi psikologis dapat diikat dengan kecenderungan target audeien, seperti :

- Lifestyle modern
- Penikmat hiburan, seperti game, film,animasi dll
- Game yang disukai pada rating game 7+ atau dewasa.
- Menyukai kegiatan bersosialisasi melalui media maya

3. Data Primer melalui observasi peninggalan

Peninggalan yang akan di observasi meliputi peninggalan Kerajaan Singosari, Majapahit dan Kediri. Berikut ini beberapa tempat yang akan diambil datanya oleh peneliti :

- a. Candi Singasari, Kab.Malang, Jawa Timur.
- b. Archa Dwarapala, Kab. Malang, Jawa Timur.
- c. Pemandian Ken Dedes, Kab. Malang, Jawa Timur.

- d. Archa Joko Dolog, Surabaya, Jawa Timur.
- e. Museum Mpu Purwa, Kota Malang, Jawa Timur.
- f. Museum Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur.
- g. Museum Airlangga, Kota Kediri, Jawa Timur.

4. Data Sekunder melalui studi literature dan eksisiting

Proses pencarian data selanjutnya adalah melalui studi literatur serta observasi melalui secara langsung dan media sosial untuk mengetahui fenomena yang sedang berlangsung serta beberapa tren desain yang sudah pernah ada menyangkut Kerajaan Singosari sehingga bisa menjadi gambaran dan acuan untuk proses desain berikutnya.

3.1.2 Analisa Hasil Penelitian

- Remaja usia 18– 26 tahun bermain game terbilang sering setidaknya hampir setiap hari menyisihkan waktu untuk bermain.
- Remaja usia tersebut sangat suka bermain game dengan durasi yang tidak cukup lama. Alasannya bermain game karena hobi dan melepas lelah. Hampir semua responden bermain sendiri.
- Responden setuju dimunculkannya game dengan mengangkat Kerajaan Singosari dengan genre rpg strategi. Alasan mereka menyetujui adanya game dengan mengangkat Kerajaan Singosari karena menganggap sejarah lokal Indonesia menarik dan dapat menambah wawasan pemainnya dan agar agar budaya bangsa tidak hilang atau pudar.
- Cerita yang diangkat adalah kehidupan seorang tokoh calon raja dan penguasa yaitu Ken Arok. Responden lebih mengenal Ken Arok dari pada raja – raja Singosari lainnya. Mereka mengetahui tokoh Ken Arok dari buku pelajaran dan buku lainnya sisanya mengetahui dari internet. Karena minimnya media yang memberikan informasi sejarah maka diperlukannya media baru yang lebih menarik.
- Saat ini mobile game di Indonesia lumayan pesat namun masih belum pada puncaknya dan akan terus meningkat. Pada tahun 2014 ini industri game di Indonesia semakin meningkat dalam arti jumlahnya meskipun tidak banyak yang akan mampu bertahan. Banyak para provider dan pihak lain yang mulai mendukung tumbuhnya developer game mobile saat ini. Contoh baru – baru dari google di adakan start

Surabaya. Sebenarnya membuat studio itu mudah tapi menanamkan sistem pembagian dll. Game Developer Arek Surabaya hampir sebulan sekali terus bertambah.

- Saat ini game mobile lebih diminati karena orang lebih suka pada simplicity dimana simple dan mensimpelkan.

1. Harga

Pada saat game console, kita tidak akan bisa bermain tanpa memiliki alatnya, sedangkan harga alat itu sendiri kita tahu harganya jutaan rupiah. Dengan harga segitu maka penggunaanya orang tertentu saja (dari kalangan mampu ke atas). Belum lagi game console yang asli harganya mencapai 100 ribu. Sedangkan mobile android hanya dengan 600 ribu saja kita sudah bisa memilikinya, game yang dibeli dari store pun terbilang terjangkau.

2. Kemudahan

Bermain *game* dengan *console* hanya dapat bermain diwaktu dan tempat tertentu saja. Sedangkan bermain dengan *mobile game* kita bisa bermain dimana saja. Saat berada dijalan, menunggu orang maka *mobile game* digunakan untuk mengusir rasa bosan menunggu dll. *Service mobile* ada dimana pun sudah sangat memadahi. Pada *mobile game* jika terdapat *update game* dapat langsung terpusat pada *mobile* kita. Dimana kemudahan tersebut ada bagi *user*, bagi *developer* sehingga pasar pun tercipta.

- Dari salah satu riset yang beliau baca, pasar *mobile game* saat ini dari segi umur adalah 18 tahun sampai 24 tahun yang paling besar. Namun buka berarti umur lainnya tidak besar, hanya saja umur 18 – 24 tahun yang paling berada pada pusatnya.
- Untuk saat ini *game* yang sedang ngetrend masih dengan *genre – genre* yang *casual* dan *RPG*. *Game casual* dimana orang tidak perlu mempelajari cara bermain yang rumit namun bisa menjalankannya. Sehingga dengan otak yang sedang setres, para pengguna masih bisa menaikannya. Ex: *angry bird*. Sedangkan *game RPG* memiliki kerumitan yang lebih dipikirkan dan pebutannya sangat lama.
- Selama *game* tersebut sudah ada pembeda antara karakter satu dengan karakter yang lain secara sifat dan peran maka sudah dikatakan *RPG* walaupun tidak *turn base*. Kalo *genre* strategi berbicara bagaimana caranya menyelesaikan misi

dengan mengatur komposisi pemain. Tapi *game* strategi bagusya menggunakan *RPG*.

- Jika dilihat dari film – film yang populer saat ini. Seperti mahabarata yang pasar penontonnya pemingkat. Meskipun mahabarata bukan budaya dari Indonesia murni namun juga mengadopsi dari India. Bisa dikatakan tema budaya semacam itu pada era saat ini peluangnya masih akan besar. Juga munculnya salah satu studio yang akan membuat *game* dengan judul Mahabarat Wars. Jadi bisa disimpulkan bahwa *game* dengan tema budaya seperti itu sedang naik daun dan memberikan peluang yang besar di pasaran. Beliau rasa tokoh budaya Indonesia sendiri bisa di padukan dengan *game* tema RPG yang memiliki karakteristik atau kemampuan berbeda – beda di setiap karakternya.
- Minat kebudayaan pada generasi muda kita saat ini masih kurang / belum maksimal karena :Media untuk mengenal sejarah dan kebudayaan sangat kurang. Perlu adanya suatu kegiatan yang merevolusi kebudayaan agar kebudayaan bisa memberikan daya tarik kepada masyarakat terutama kalangan muda. Kurangnya pendidikan dalam kurikulum kita saat ini yang hanya berorientasi pada pada kurikulum satu arah. Pendidikan dalam Keluarga kurang ditanamkan. Orang tua mempunyai kewajiban untuk memperkenalkan budaya bangsa, Dunia usaha, Pemerintah, Komunitas dan pelaku – pelaku wisata.
- Kerajaan Singosari menarik karena: Singosari adalah kerajaan tertua dan merupakan cikal bakal dari Kerajaan Majapahit yang pada sejarahnya akan menguasai Asia Pasifik. Jika dilihat dari segi artistik Singosari kurang megah dibanding yang lain, tapi Ia memiliki filosofi hebat yaitu perjalanan hidup Ken Arok dan Kerajaan yang melahirkan raja – raja hebat seperti brawijaya dll.
- Ken arok diidentifikasi sebagai sosok yang membunuh Tunggul Ametung dengan kerisnya Empu Gandring untuk mendapatkan Ken Dedes dan menjadi raja. Ken Dedes itu adalah wanita yang cantik sekali, luar biasa. Siapapun laki – laki yang melihat ken dedes akan menarik perhatian pria. Selain itu memiliki daya tarik dan kepribadian yang kuat sebagai ratu. Ken arok itu adalah seorang ahli perang. Wilayah Ken Arok dulunya bernama Tumampel. Tumampel kemudian melawan kerajaan doho Kediri, buktinya berada di Kecamatan Pujon dan Katang. Diatas gunung tersebut terdapat banyak makam - makan prajurit dari Kerajaan Kediri. Di sana ada yang disebut dengan nama sumur upas. Pada saat terjadi perang, Ken Arok dan para pasukannya berada di posisi diatas dan pasukan dari Kerajaan

Kediri berada dibawahnya. Dengan adanya sumur upas tersebut pasukan Ken Arok mencelupkan panah dan tombaknya ke dalam sumur itu untuk mengalahkan pasukan dari Kerajaan Kediri.

- Tren desain yang sedang berlangsung selama melakukan penelitian akan digunakan sebagai patokan visual dan pembuatan morfologi untuk pembuatan karakter

3.2 Konsep Desain

3.2.1 Konsep Komunikasi

Dalam perancangan ini, karakter yang dirancang dalam *game* dengan *genre RPG Strategi*. Hal tersebut diputuskan melalui hasil *depth interview* dan kuesioner. Rpg disini adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh nyata yang dikemas fiksi dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan.

Seperti sebuah novel atau film, permainan RPG mempunyai daya tarik karena permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. RPG biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok.

Sedangkan strategi adalah sebuah permainan yang merupakan kebalikan dari video game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Pemain game strategi melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan game action.

Namun pada perancangan ini strategi yang dimaksud adalah *turn based Strategy*. *Turn based Strategy*, *game* yang berjalan secara bergiliran, saat kita

mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya.

Dengan *game* yang penulis rancang sedemikian rupa akan menjadi *game* yang atraktif. Atraktif yang bagaimana? Atraktif yang dalam arti kita sebagai pemain seakan – akan dapat masuk atau ikut serta pertarungan yang akan dilakukan. Jadi kita lebih dapat memahami sejarah dengan gampang karena ada rasa keikutsertaan tersebut.

Game tersebut terdiri dari beberapa level yang akan melawan bos kecil dan bos besar. Saat mampu mengalahkan bos kecil dan bos besar maka karakter utama akan mengalami evolusi. *Game* ini juga memiliki pengantar informasi dengan menggunakan komik sederhana. Hal itu diputuskan melalui hasil FGD yang dilakukan oleh 6 orang penggemar game.

Kebenaran dalam sebuah dunia fiksi adalah keyakinan yang sesuai dengan pandangan pengarang terhadap masalah hidup dan kehidupan. Kebenaran dalam karya fiksi tidak harus sejalan dengan kebenaran yang berlaku di dunia nyata, misalnya kebenaran dalam segi hukum, moral, agama, logika dan sebagainya. Meskipun sebuah karya tergolong imajiner tetapi ia memiliki golongan yang disebut Fiksi Non Fiksi (Nonfiction Fiction). Sebuah bentuk karya fiksi yang dasar ceritanya merupakan sebuah fakta. Salah satunya adalah *Historical fiction*.

Historical fiction adalah fiksi yang dasar penulisannya merupakan sejarah. Terikat oleh fakta – fakta sejarah, tetapi fiksi ini memberikan ruang gerak untuk fiksionalitas (ciptaan atau imajinasi), misalnya dengan memberitakan pikiran dan peranan tokoh lewat percakapan dan sebagainya.

Historical fiction adalah cara menyampaikan konten dari penokohan karakter yang sedang dirancang dalam cerita sejarah berdirinya Kerajaan Singosari. Dengan memperhitungkan beberapa aspek dalam desain karakter seperti gaya gambar, pemilihan warna dan teknik pewarnaan yang tepat sehingga audience mampu menangkap pesan yang akan disampaikan dari *keyword*. Konsep desain dalam perancangan ini dipilih konsep yang mampu menggambarkan perjalanan hidup karakter yang sangat menarik. Agar penggambaran perjalanan hidup tersebut mampu memberikan informasi mengenai sejarah berdirinya Kerajaan Singosari maka terbentuklah konsep “*Exploration Beginning of Singosari*”

3.2.1.1 Strategi Komunikasi

- Memberikan game Strategi RPG yang bertema sejarah yang dapat mengantarkan experience pemain untuk menyelami cerita Ken Arok saat berdirinya kerajaan Singosari.
- Melalui konten karakter yang disajikan dalam game, pemain dapat lebih mengenali tokoh dan sejarah kerajaan Singasari melalui 3 pembabakan.
- Ilustrasi karakter yang digunakan dipengaruhi oleh gaya gambar manga.
- Memiliki tone warna yang diambil dari warna dasar, pewarnaan berdasarkan tone warna pada watak atau sifat dari karakter itu sendiri dan juga warna alam.
- Mengambil tema dari kebudayaan yang diterapkan pada masa sejarah berdirinya kerajaan Singosari dan juga ornamen-ornamental yang berasal dari Jawa Kuno
- Disertai perubahan transformasi pada diri Ken Arok untuk menunjukkan jalan cerita yang sesuai dengan alur sejarah Singosari, supaya pemain lebih merasakan pengalaman bermain sekaligus belajar sejarah Singosari.
- Kemampuan Karakter

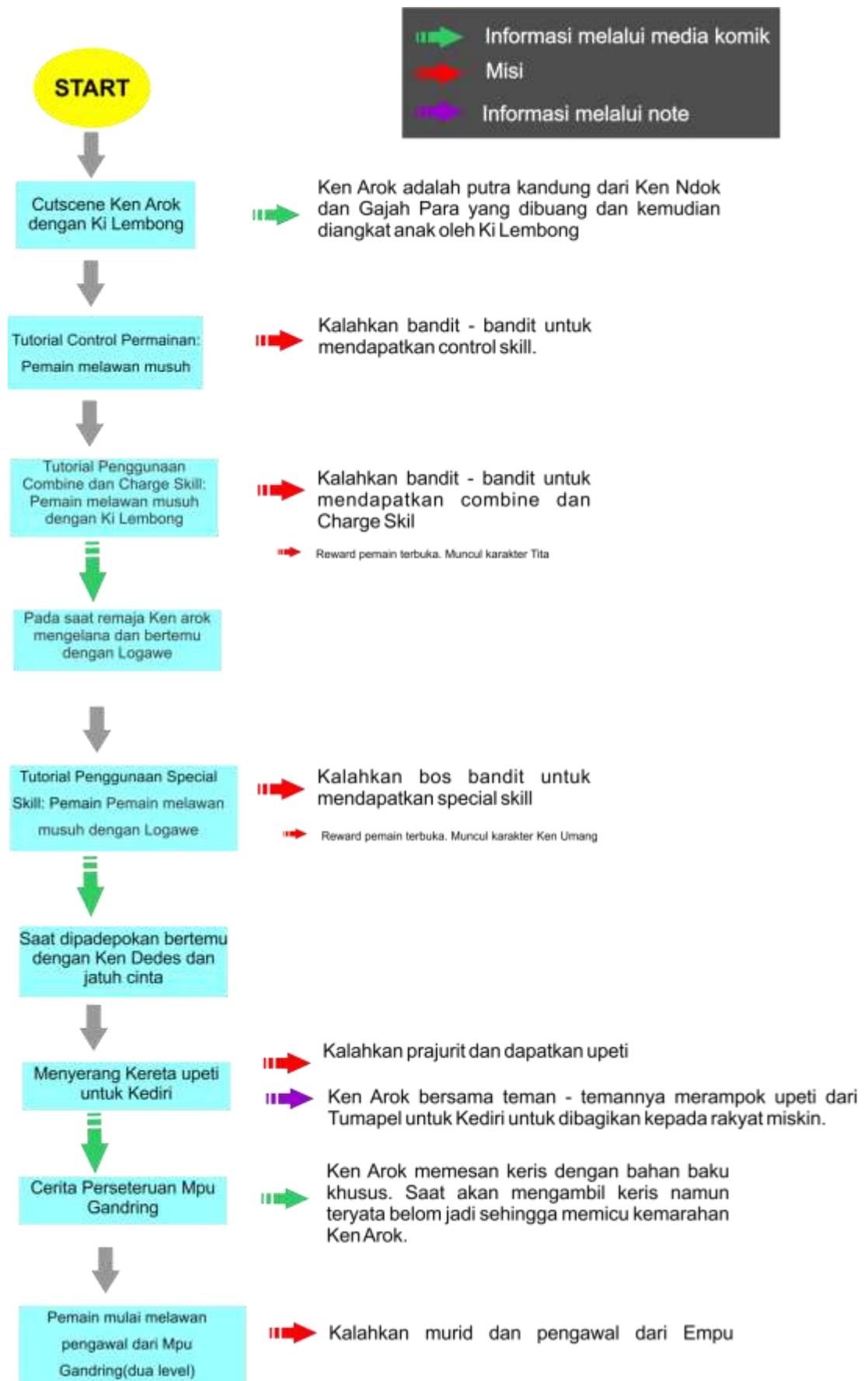
Dalam mengalahkan musuh-musuh raja, pemain dapat menggunakan beberapa strategi perlawanan dalam setiap karakternya:

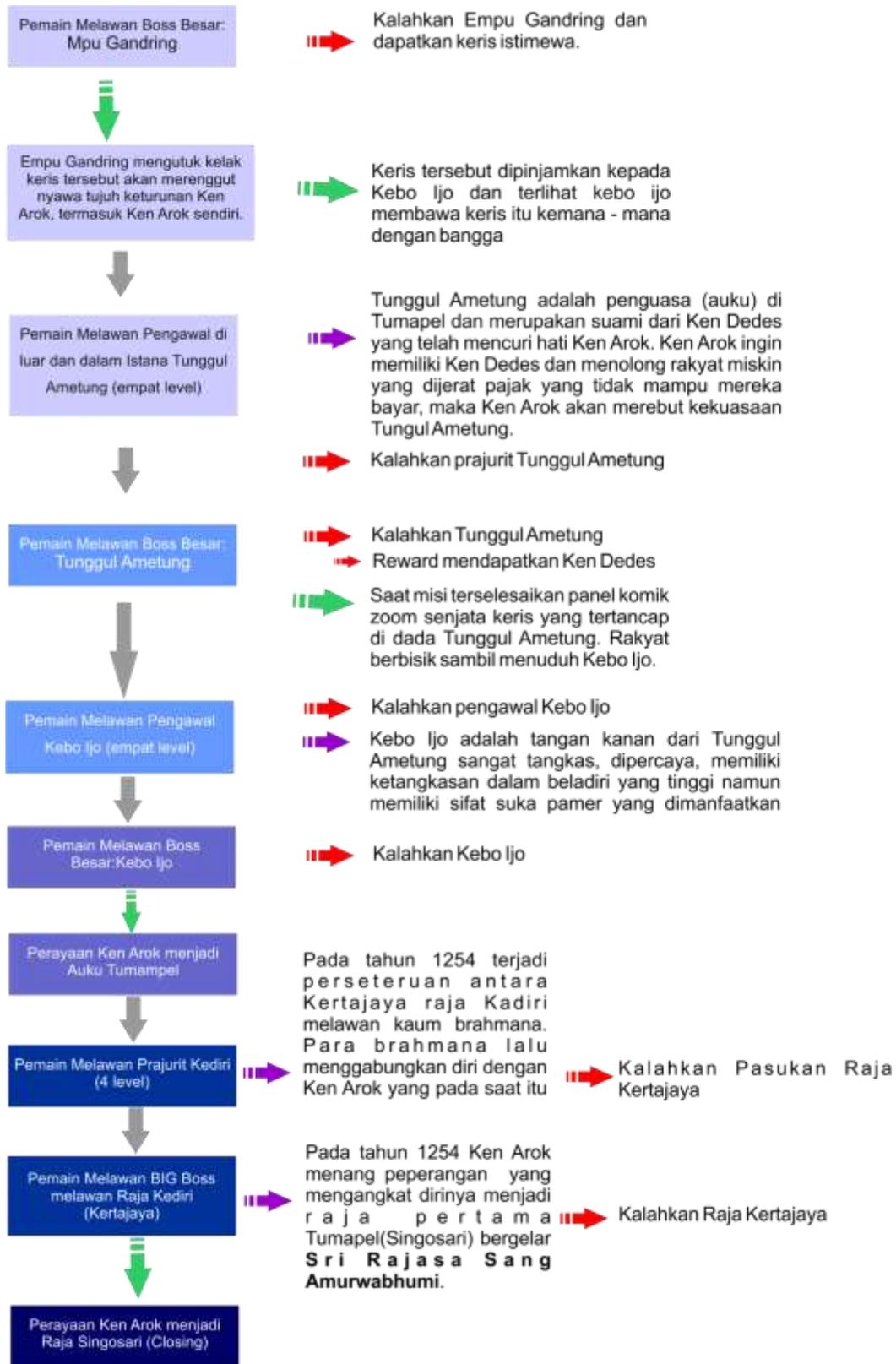
- Attack skill

pemain hanya perlu menggunakan *gesture touch-and-hold* dari karakter penyerang dan memilih musuh yang ingin diserangnya. Pada setiap satu karakter memiliki satu kekuatan yang spesial.

1. Ken Arok menyerang lawan dengan keris. Serangannya besar terhadap lawan, tapi hanya dapat fokus ke satu orang.
2. Ken Umang menyerang dengan serangan panah. Serangan yang dilakukan bersifat menyebar, tetapi damage yang dilakukan tidak terlalu besar.
3. Tita memiliki serangan pedang/pisau biasa tapi dapat mengurangi darah lawan berkurang.
4. Lohgawe menyerang dengan kekuatan supranatural seperti telekinesis kepada lawan dan dapat menyebabkan efek pengurangan darah.

- **Spesial Skill**
 - Dalam permainan ini, karakter masing-masing memiliki satu spesial skill. Spesial skill ini akan ditunjukkan dari indikator bar tersendiri dimana spesial skill hanya dapat digunakan oleh salah satu karakter. Spesial skill akan berpengaruh terhadap sistem penyerangan karakter, dimana serangan karakter dapat menjadi lebih besar dari biasanya sebesar 2 kali lipat. Caranya dengan *touch and hold* kekuatan dari indikator spesial skill, kemudian diarahkan ke karakter yang dituju, dan kemudian karakter akan melakukan serangan yang besar kepada lawan.
 - Senjata yang digunakan dalam pertarungan untuk menyerang lawan:
 - Ken Arok: keris
 - Ken Umang: Panah
 - Tita: Pedang
 - Lohgawe: Sihir
 - Mpu Gandring : Penempa besi
 - Kebo Ijo : Tinju dan Keris
 - Ki Lemong : Keris
- **Pembabakan dalam game yang akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu:**
 - a. **Padepokan**
Dimana pada babak ini akan menjelaskan bagaimana Ken Arok tumbuh dewasa atas bimbingan dari ayah angkatnya Ki Lembong.
 - b. **Tumampel**
Sedangkan pada babak ini akan menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa Ken Arok mendapatkan jabatan auku di Tumampel serta memperistri Ken Dedes. Pada babak ini juga akan dijelaskan bagaimana peristiwa kutukan Mpu Gandring terjadi.
 - c. **Kerajaan Kediri**
Disini lah terjadinya peristiwa perebutan kekuasaan Kerajaan Kediri yang diawali dengan kesombongan raja Kertajaya. Raja Kertajaya menginginkan para brahmana untuk menyembah dirinya, karena para brahmana pun akhirnya menolak dan meminta bantuan Ken Arok, sehingga terjadilah perang di wilayah genter yang mengakibatkan kekalahan raja Kertajaya dan Ken Arok menjabat sebagai Raja Singasari.





Gambar 3.1 Skenario Game

Sumber: Alberta 2016

Selain Informasi sejarah akan disampaikan melalui note yang akan tampil ketika pemain menekan level yang akan diselesaikan, pemain juga dapat mendapatkan informasi yang merujuk kepada sejarah secara pasif(membaca) saat menekan icon tertentu saat memilih karakter untuk dimainkan. Informasi katakter tersebut akan tersedia di lampiran.

3.2.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi pada perancangan kali ini lebih menekankan kepada pemberian informasi dan penguatan kembali kepada remaja tentang sejarah berdirinya Kerajaan Singosari yang terkadang remaja salah persepsi dengan peristiwa perebutan Ken Dedes dari Tunggul Ametung. Selain itu penulis menemukan fakta dalam penelitiannya bahwa pengetahuan remaja saat ini sangat minim karena pengaruh ketidaktersebiannya media informasi. Hal tersebut juga diakui oleh Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Kota Malang.

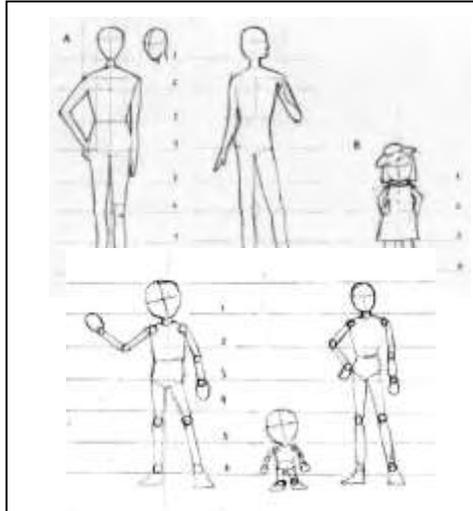
3.2.2 Konsep Visual

3.2.2.1 Gaya Visual

Gaya gambar adalah sesuatu yang mengacu pada proses visualisasi sebuah karakter yang akan diilustrasikan agar memiliki ciri khas dan dapat menggambarkan sejarah dimasa lalu. Setelah melakukan beberapa tanya jawab dan menyebar kuesioner untuk mengetahui pendekatan visual yang sesuai dengan responden umur 18 – 26 tahun, ternyata responden memiliki penyampaian visual dengan terpengaruh oleh gaya gambar yaitu gaya *Manga*. Gaya ini memiliki persentase terbesar karena itu saya mencoba untuk mengaplikasikannya namun tentunya tanpa menghilangkan komponen dari identitas sejarah berdirinya Kerajaan Singosari itu sendiri. Selain itu gaya penyampainnya menggunakan gaya ilustrasi vector. Penggambaran karakter yang dieksekusi menggunakan teknik vector dengan gaya gambar yang tidak terlalu realis juga akan dapat dengan mudah diterima para remaja karena mereka masih cenderung menyukai hal – hal yang simple dan mudah seperti yang dinyatakan dalam wawancara dengan Maulidan.

3.2.2.2 Proporsi

Berikut ini adalah beberapa kriteria desain yang saya ikat dengan beberapa ketentuan



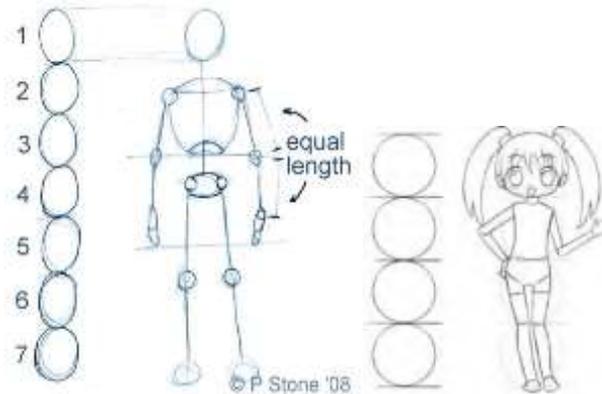
Gambar 3.2 Contoh proporsi karakter
(<http://niu-corner.tumblr.com>)

Proporsi karakter akan sangat banyak mempengaruhi kepribadian dari karakter di setiap karakter secara personal. Karena biasanya tuntutan peran yang mengharuskan karakter terlihat keren, fisik yang bagus dan lainnya.

Sedangkan dalam perancangan ini akan ada dua versi dalam tampilannya sesuai dengan basenya. Dua versi tersebut adalah proporsi normal untuk base selain battle dan versi chibi dalam base battle. Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan hasil dari studi eksisting dan poling kuesioner . Berikut ini beberapa kriteria pada gaya viual yang dipilih :

- Proporsi

Bentuk yang mendekati realis karena lekuk tubuhnya seperti manusia normal sudah diperlihatkan. Sedangkan untuk penggambaran karakter *chibi* secara umum ada tiga macam yaitu 1:4, 1: 3 atau 1:2. Sedangkan perancangan ini menggunakan perbandingan 1:4 sebagai berikut kriterianya



Gambar 3.3 Postur tubuh normal (kiri) dan potur chibi (kanan)

Sumber: www.google.com

- Pewarnaan

Pewarnaan pada postur normal menggunakan pewarnaan dengan degradasi dan menggunakan referensi warna alami. Sedangkan pewarnaan pada chibi lebih *flat* dan disesuaikan dengan karakter postur normal. Untuk *tone* warna akan dijelaskan lebih rinci pada halaman selanjutnya.



Gambar 3.4 Karakter akatsuki postur normal(kiri) dan postur chibi (kanan)

Sumber: www.google.com

- Proporsi wajah

Proporsi wajah karakter normal mendekati proporsi manusia pada umumnya. Sedangkan untuk karakter chibi memiliki bentuk kepala lebih bulat. Mata yang bulat besar sekitar 1/3 dari wajah



Gambar 3.5 Proporsi wajah normal (kiri) dan proporsi wajah chibi(kanan)

Sumber: www.google.com

- Bentuk
Detail pada postur normal yang detail akan dihilangkan sehingga karakter *chibi* lebih simple agar mudah diingat.



Gambar 3.6 bentuk detail (kiri) dan bentuk chibi(kanan)

Sumber: Alberta 2016

3.2.2.3 Ornamen dan warna

Ornamen yang dikenakan karakter diadopsi dari situs– situs kuno Kerajaan Singosari, Majapahit dan Kediri yang memiliki batasan peninggalan situs yang hanya berupa patung. Melalui wawancara penulis mengetahui bahwa Singosari sangat identik dengan bunga teratai, hampir di semua peninggalan banyak ornamen tersebut

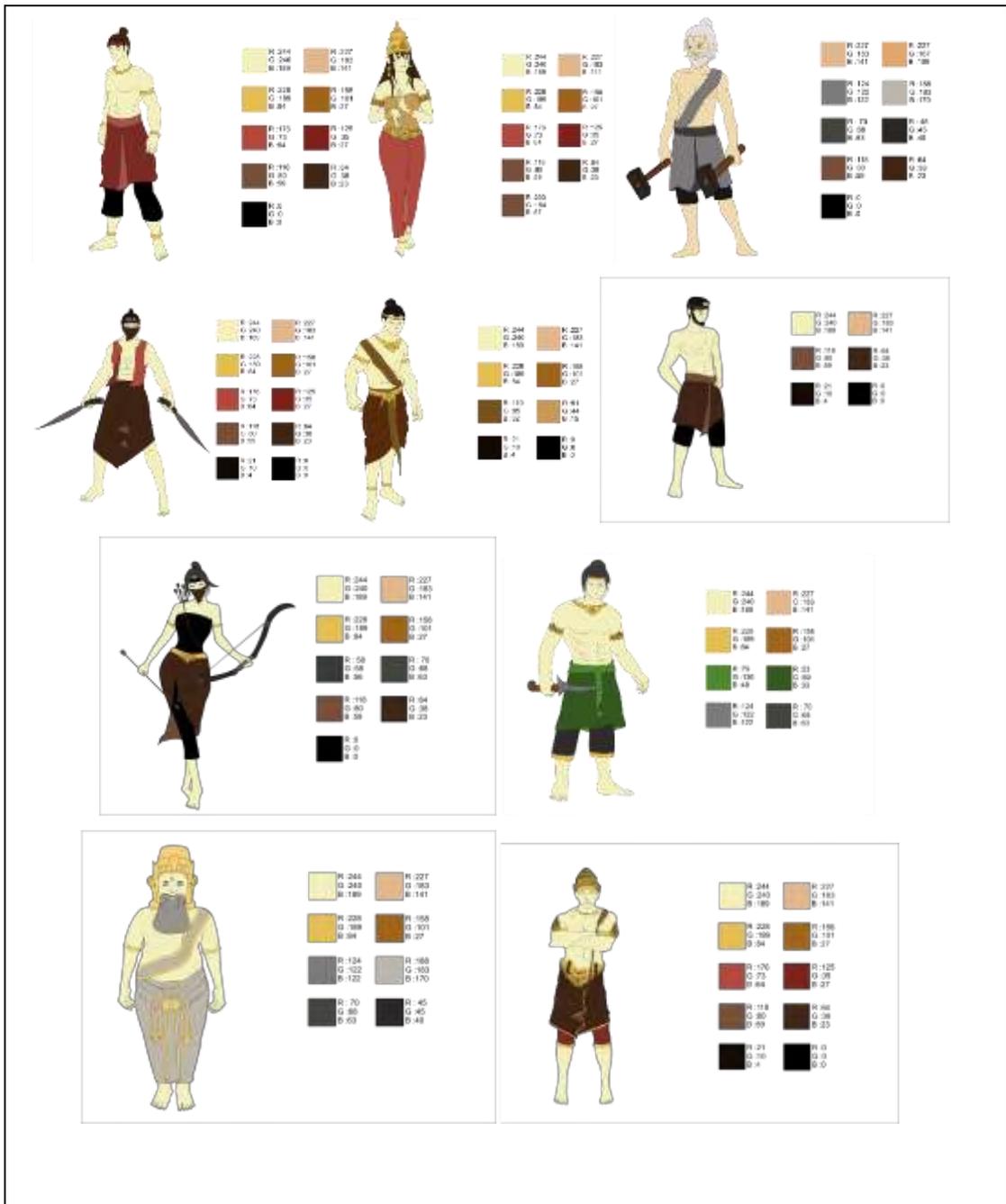


Gambar 3.7 Contoh beberapa ornamen pada archa peninggalan

Singosari, Majapahit dan Kediri

Sumber: foto pribadi peneliti

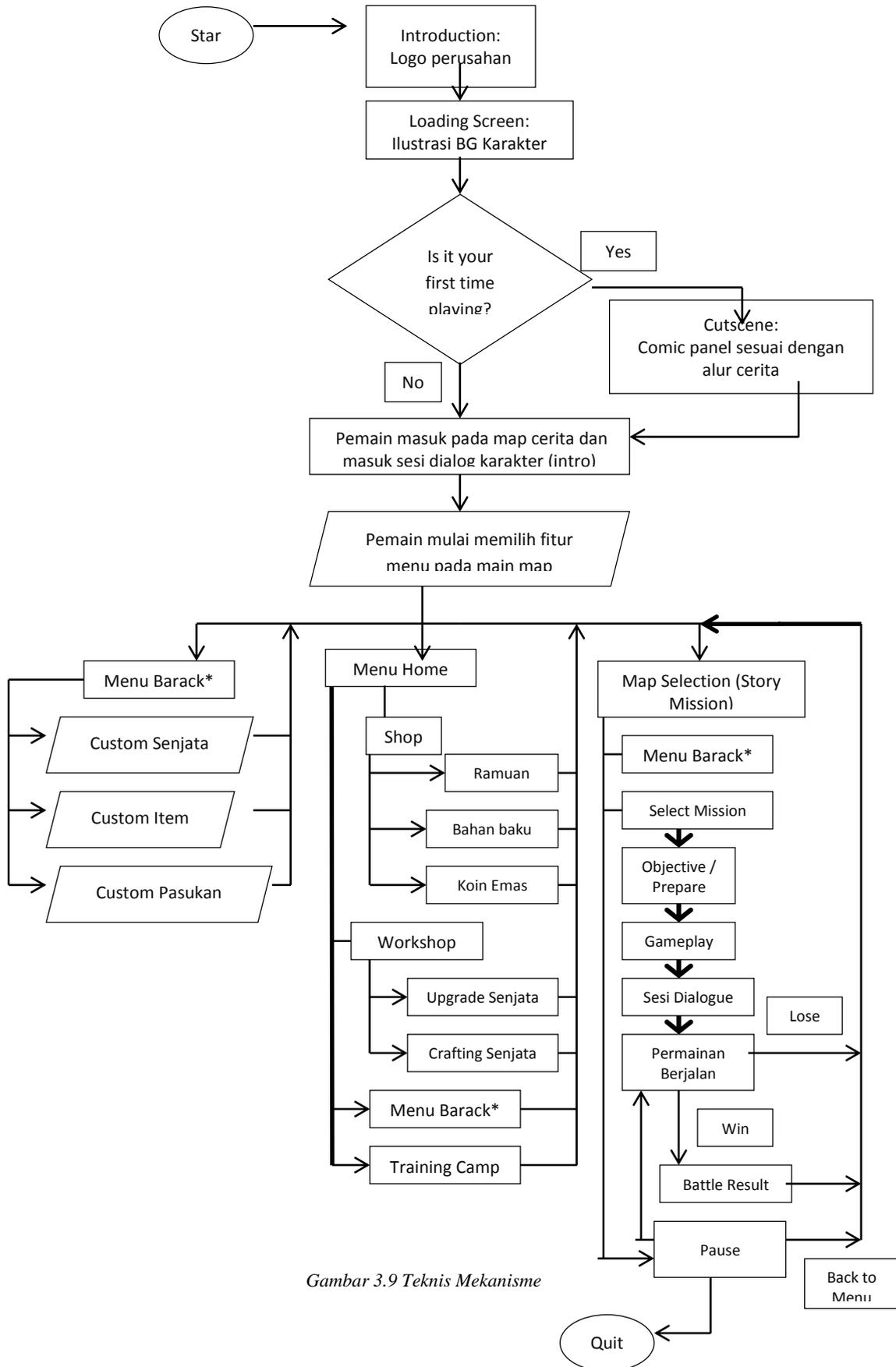
Berikut ini juga merupakan acuan warna yang akan digunakan oleh penulis untuk mendesain perancangan karakter game tersebut. Warna tersebut tidak digunakan semuanya namun dipilih sesuai dengan sifat karakter yang ada.



Gambar 3.8 Pallet Warna

Sumber: Alberta 2016

3.2.3 Konsep Teknis dan Material



Gambar 3.9 Teknis Mekanisme

- Spesifikasi Perangkat
 - Sistem operasi : iOS, Android
 - Device Minimum :Setara dengan OS Android Jellybean
 - Ukuran Layar :Minimum 480 x 800 dan minimum ratio 2:3s
 - Alat Kendali : Layar Sentuh
 - Processor : Intell Quad-Core

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB IV PERANCANGAN PROYEK

4.1 Metode Desain

Dalam perancangan Karakter *game* Kerajaan Singosari ini, penulis menggunakan metode brainstorming dalam proses mendesain. *Metode brainstorming* itu sendiri adalah salah satu bentuk konsep berpikir kreatif sehingga pertimbangan memberikan jalan untuk berinisiatif kreatif. Peserta didorong untuk mencurahkan semua ide yang timbul dari pikirannya dalam jangka waktu tertentu berkenaan dengan beberapa masalah, dan tidak diminta untuk menilainya selama curah pendapat berlangsung. Penilaian akan dilakukan pada periode berikutnya dimana semua ide dipilih, dievaluasi dan mungkin diterapkan”. Ide – ide tersebut digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan yang timbul.

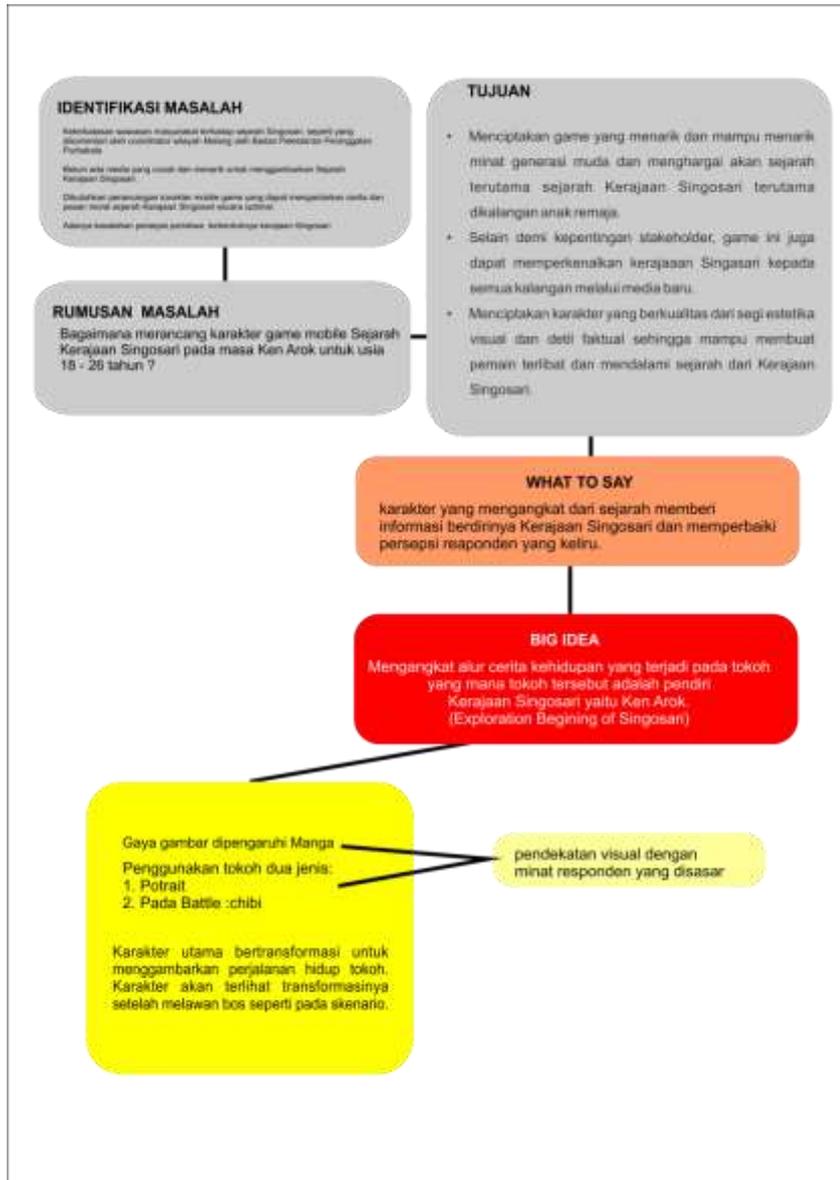
4.1.1 Mind Map Desain

Berikut ini merupakan mind map yang berisi beberapa ide awal tentang rencana desain untuk menyelesaikan masalah. Setelah ide awal terkumpul maka ide tersebut dievaluasi dan dieksekusi lebih lanjut.



Gambar 4.1 Brainstorming mindmap Singosari

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.2 Proses Berpikir

Sumber: Alberta 2016

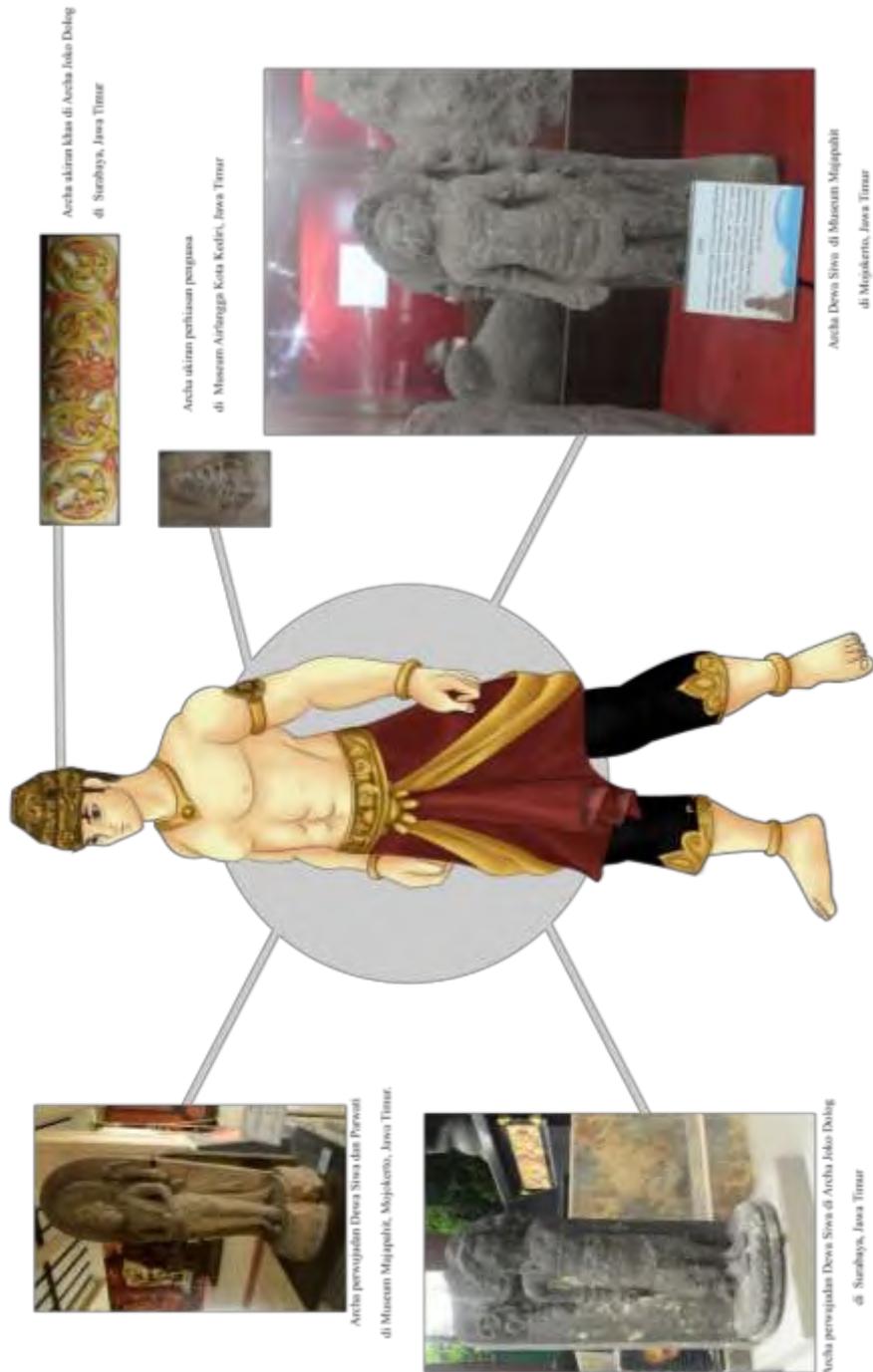
Tokoh pada saat berdirinya Singosari yang diangkat:

Ken Arok, Tita, Ken Umang, Ken Dedes, Ki Lembong, Mpu Gandring, Tunggul Ametung, Logawe, Kebo Ijo dan Kertajaya.

Karakter utama akan mengalami transformasi ketika melawan bos besar atau dpemain dapat menyelesaikan permainan pada map sebelumnya.

4.2 Preliminary Desain

A. Sketsa Ken Arok

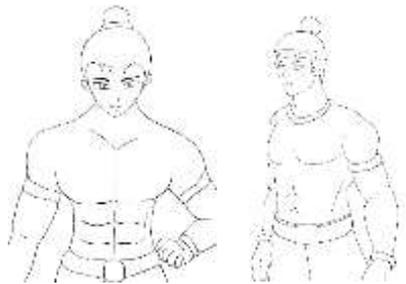


Gambar 4.3 Bagan Ken arok

Sumber: Alberta 2016

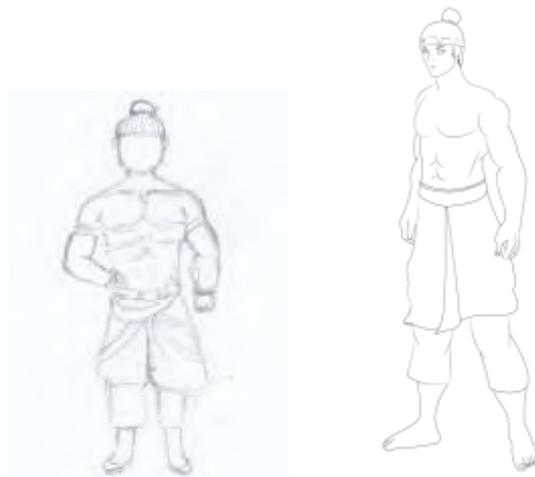
Tabel 4.1 Studi Karakter Ken Arok

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Hiasan Mahkota		
2.	Gelang Tangan		
3.	Mahkota		
4.	Kahung		
5.	Ikat Pinggang		



Gambar 4.4 Alternatif Karakter Ken Arok

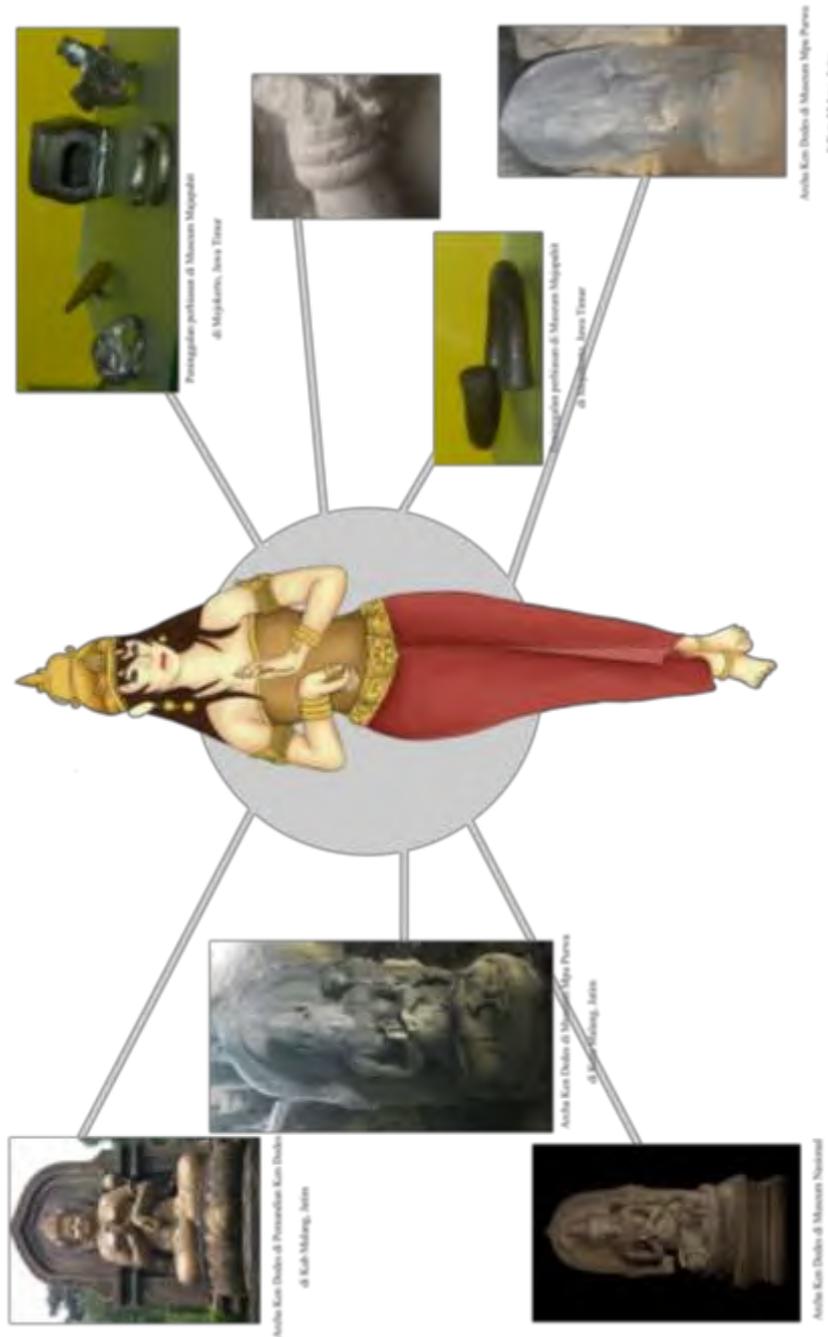
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.5 Sketsa Karakter Ken Arok

Sumber: Alberta 2016

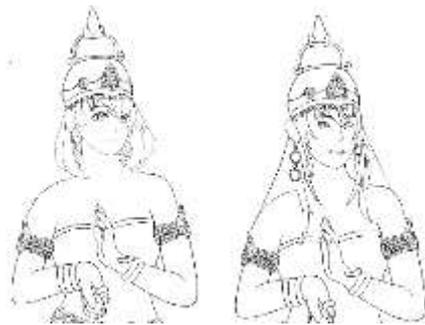
B. Sketsa Ken Dedes



Gambar 4.6 Bagan Ken Dedes
Sumber: Alberta 2016

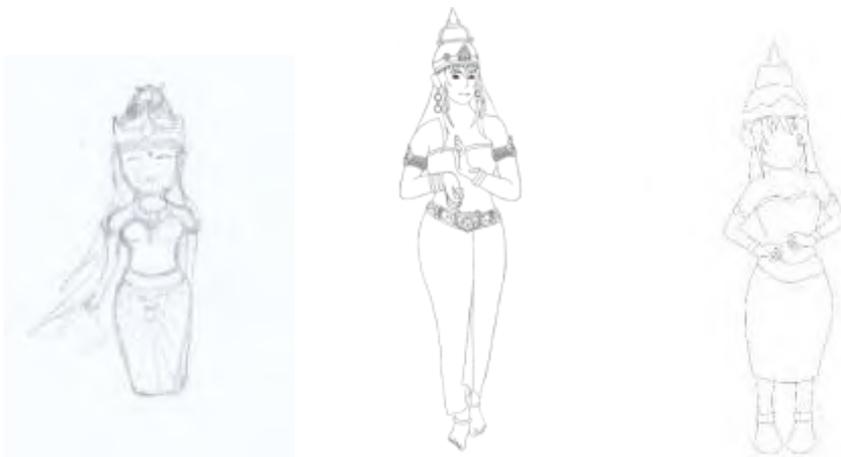
Tabel 4.2 Studi Karakter Ken Dedes

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Hiasan Mahkota		
2.	Gelang Tangan		
3.	Gelang tangan pergelangan		
4.	Ikat Pinggang		



Gambar 4.7 Alternatif Karakter Ken Dedes

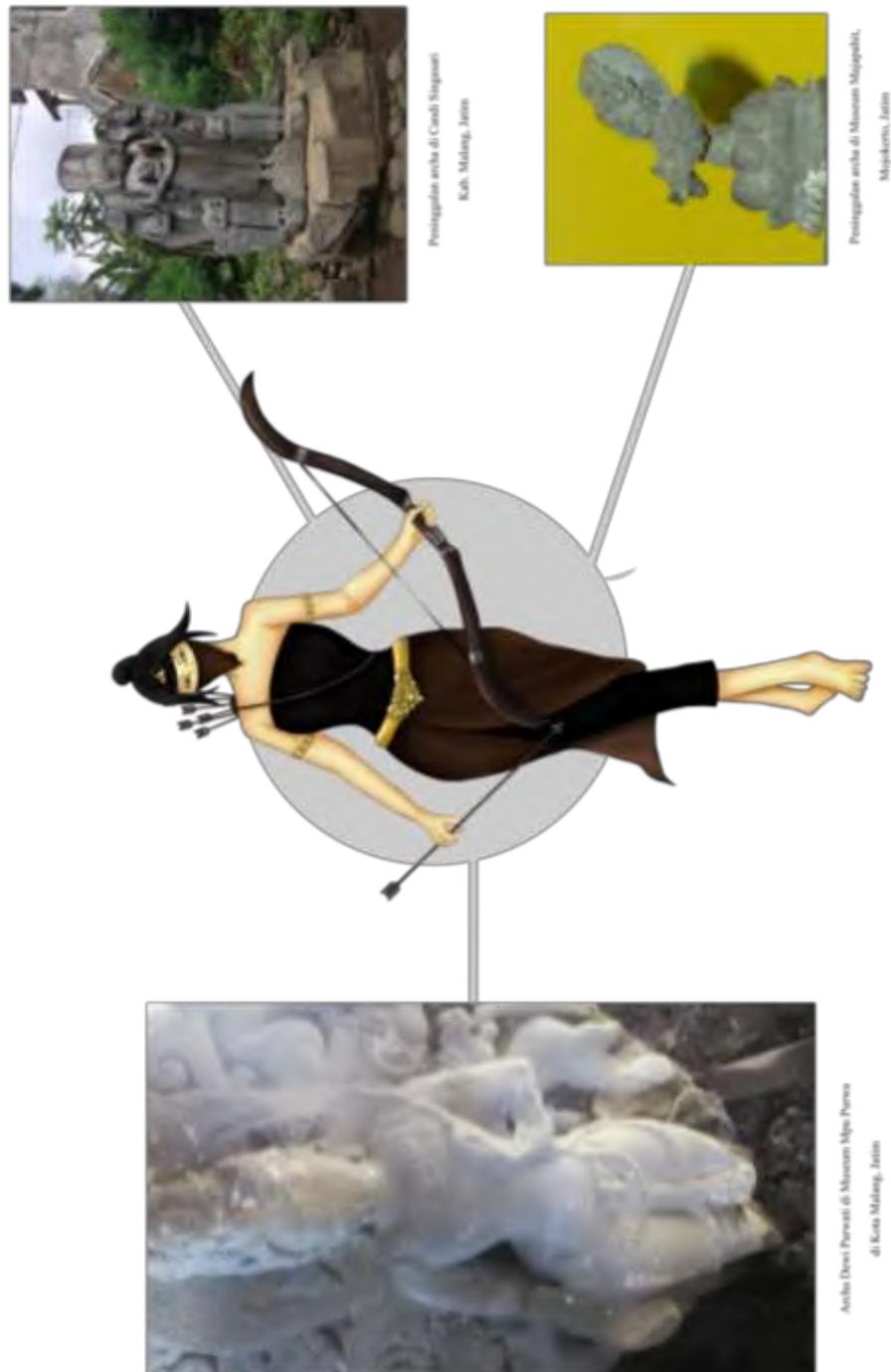
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.8 Sketsa Karakter Ken Dedes

Sumber: Alberta 2016

C. Sketsa Ken Umang



Gambar 4.9 Bagan Ken Umang

Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.3 Studi Karakter Ken Umang

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah		
2.	Gelang Tangan		
3.	Ikat Pinggang		



Gambar 4.10 Alternatif Karakter Ken Umang

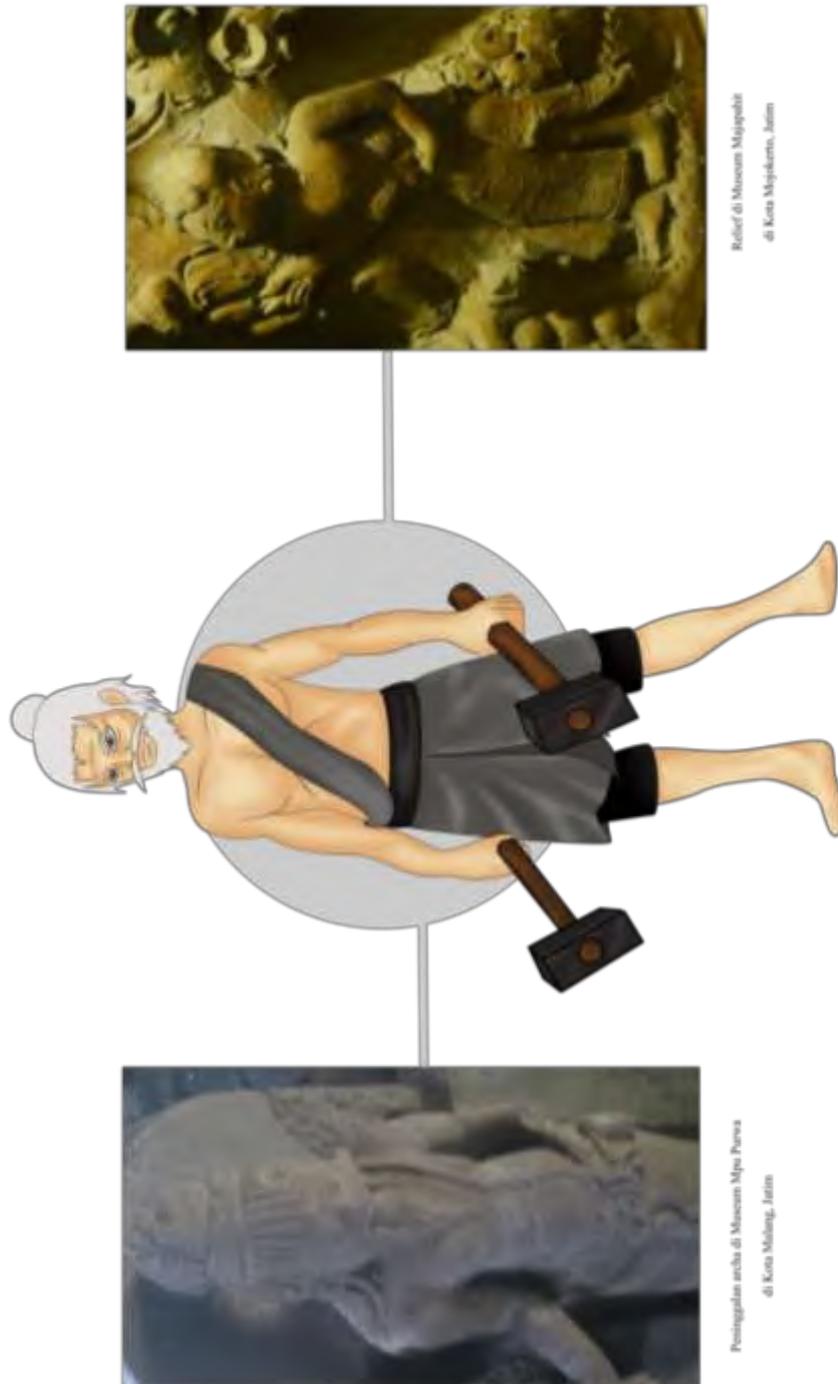
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.11 Sketsa Karakter Ken Umang

Sumber: Alberta 2016

D. Sketsa Mpu Gandring

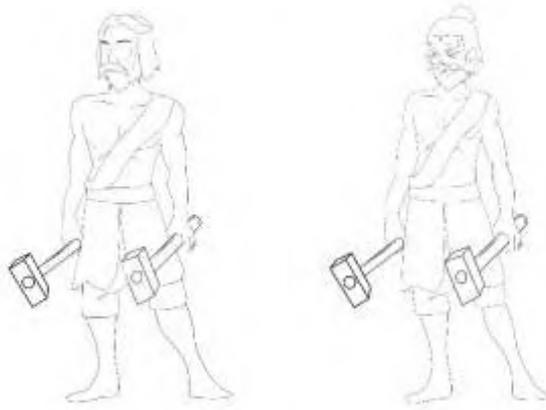


Gambar 4.12 Bagan Mpu Gandring

Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.4 Studi Karakter Mpu Gandring

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah		
2.	Pakaian dan Senjata		



Gambar 4.13 Alternatif Karakter Mpu Gandring

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.14 Sketsa Karakter Mpu Gandring

Sumber: Alberta 2016

E. Sketsa Tita

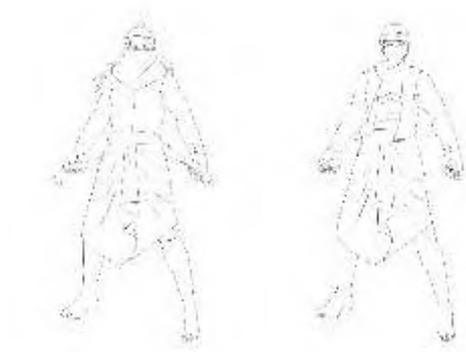


Gambar 4.15 Bagan Tita

Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.5 Studi Karakter Tita

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Gaya Rambut		
2.	Pakaian		



Gambar 4.16 Alternatif Karakter Tita

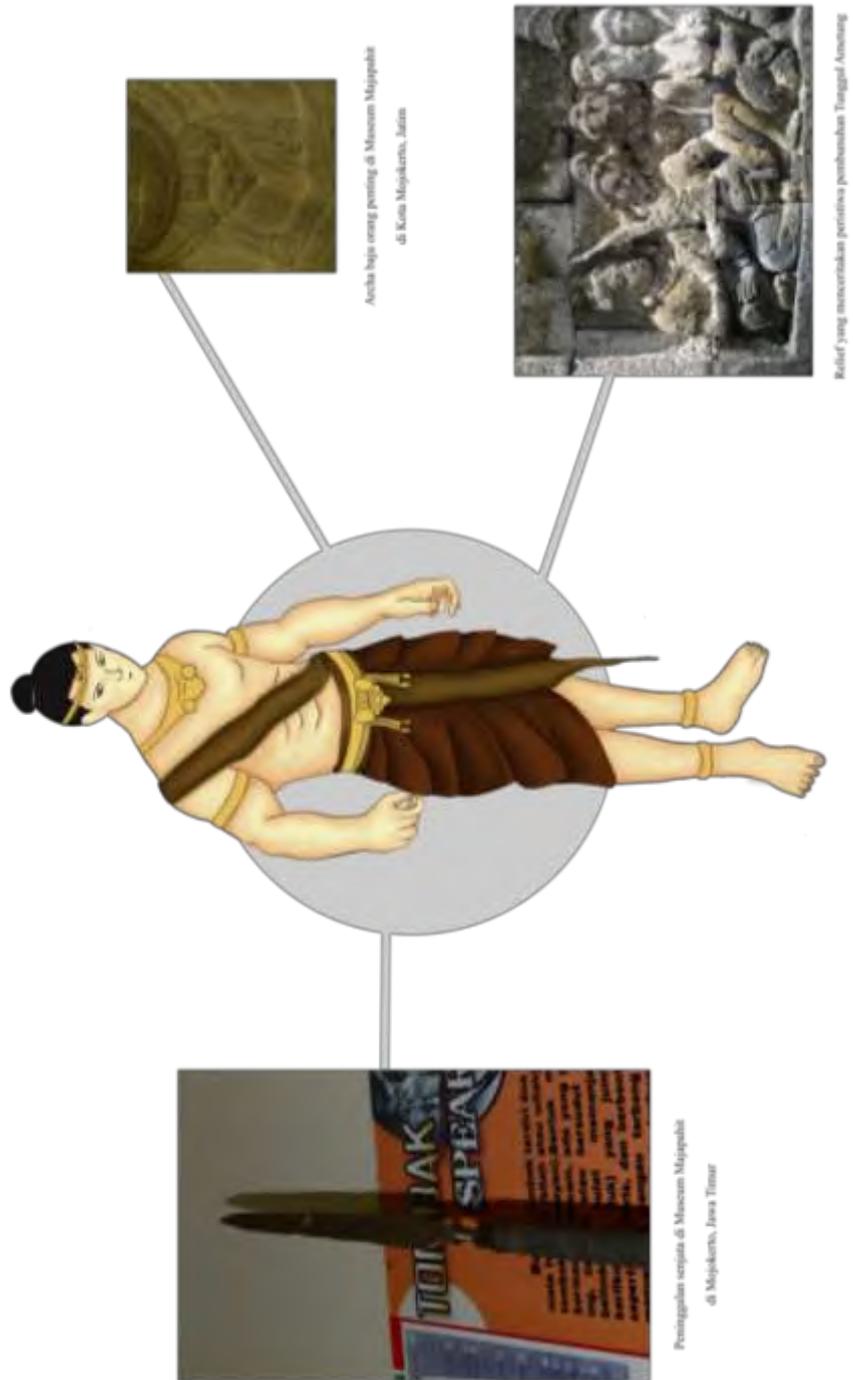
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.17 Sketsa Karakter Tita

Sumber: Alberta 2016

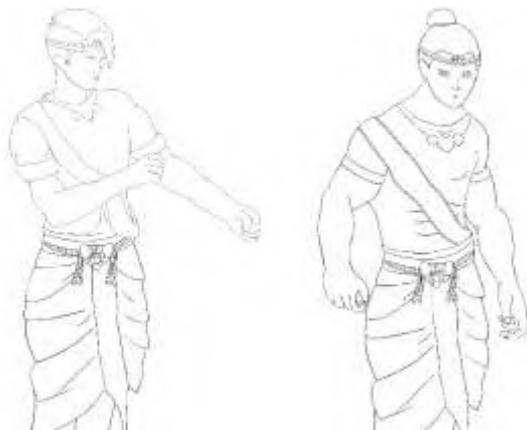
F. Sketsa Tunggul Ametung



Gambar 4.18 Bagan Tunggul Ametung
Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.6 Studi Karakter Tunggul Ametung

No	Nama	Artefak Peringgalan	Sketsa
1.	Wajah dan Gaya Rambut		
2.	Ikat Pinggang		
3.	Senjata		



Gambar 4.19 Alternatif Karakter Tunggul Ametung

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.20 Sketsa Karakter Tunggul Ametung

Sumber: Alberta 2016

G. Sketsa Kebo Ijo

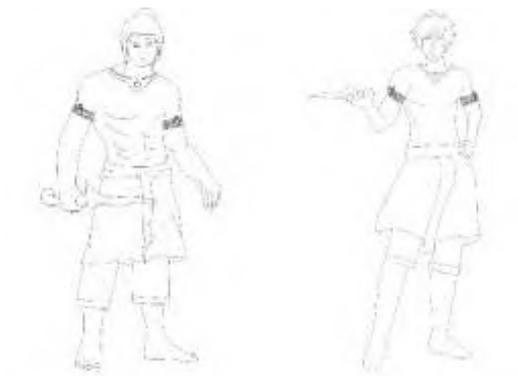


Gambar 4.21 Bagan Kebo Ijo

Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.7 Studi Karakter Kebo Ijo

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah dan Gaya Rambut		
2.	Aksesoris Tangan		
3.	Pakaian		



Gambar 4.22 Alternatif karakter kebo ijo

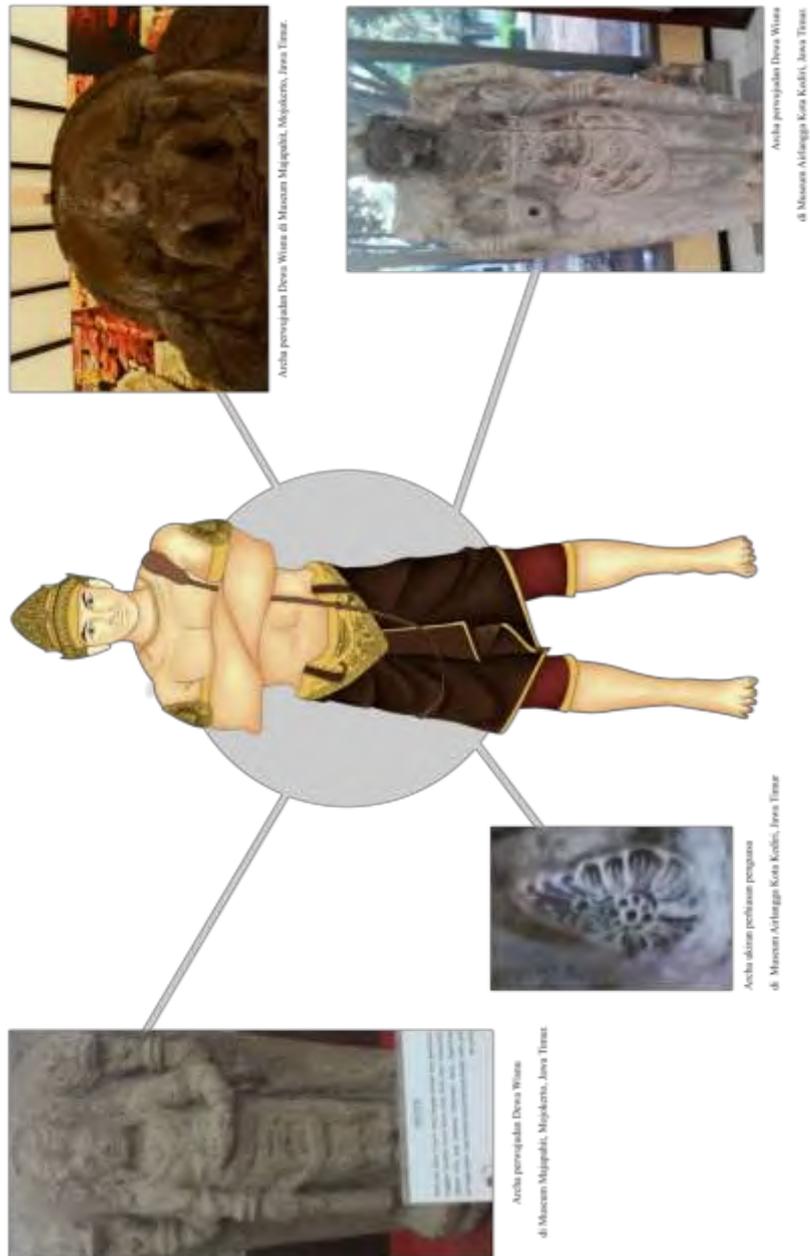
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.23 Sketsa karakter kebo ijo

Sumber: Alberta 2016

H. Sketsa Raja Kertajaya

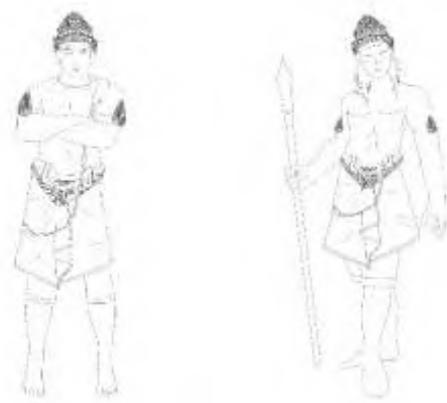


Gambar 4.24 Bagan Kertajaya

Sumber: Alberta 2016

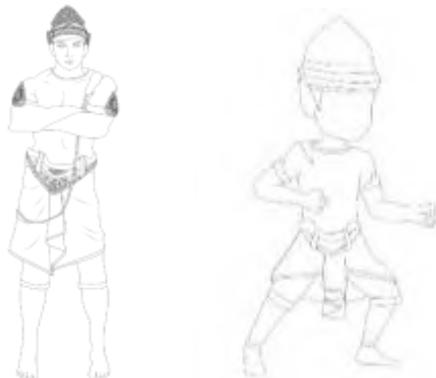
Tabel 4.8 Studi Karakter Kertajaya

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah		
2.	Mahkota		
3.	Gelang		
4.	Aksesori dan Pakatan		



Gambar 4.25 Alternatif Karakter Kertajaya

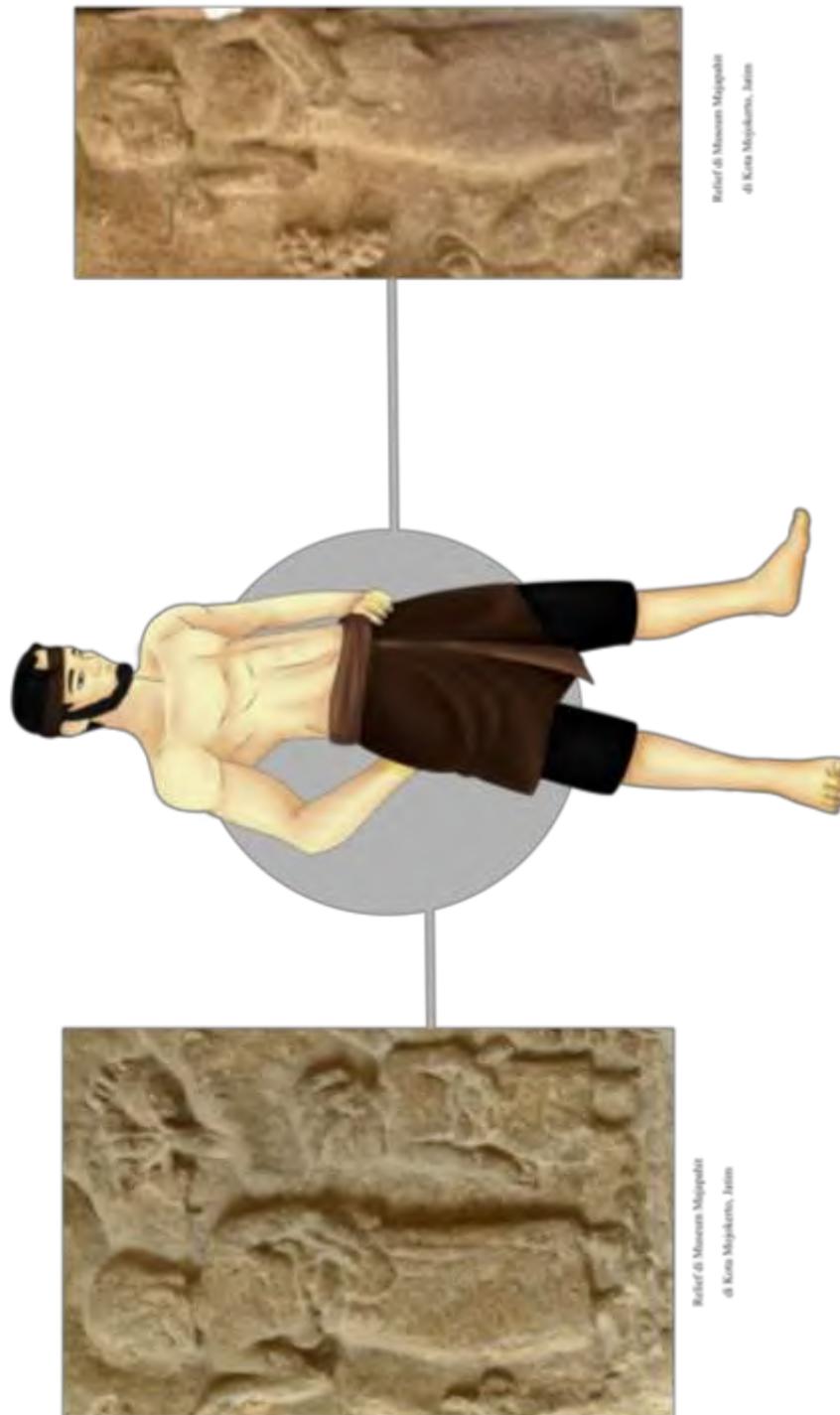
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.26 Sketsa Karakter Kertajaya

Sumber: Alberta 2016

I. Sketsa Ki Lembong

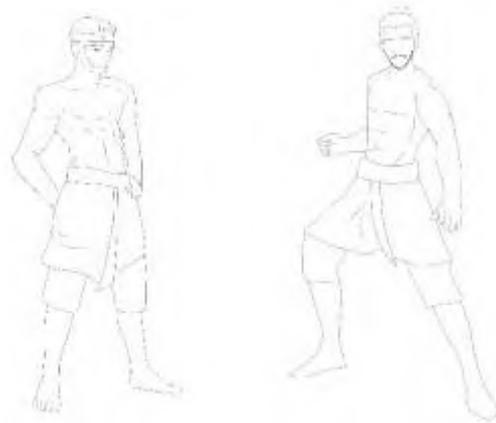


Gambar 4.27 Bagan Ki Lembong

Sumber: Alberta 2016

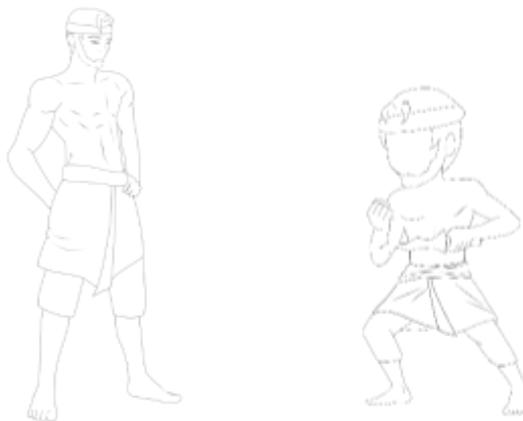
Tabel 4.9 Studi Karakter Ki Lembong

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah		
2.	Pakaian		



Gambar 4.28 Alternatif Karakter Ki Lembong

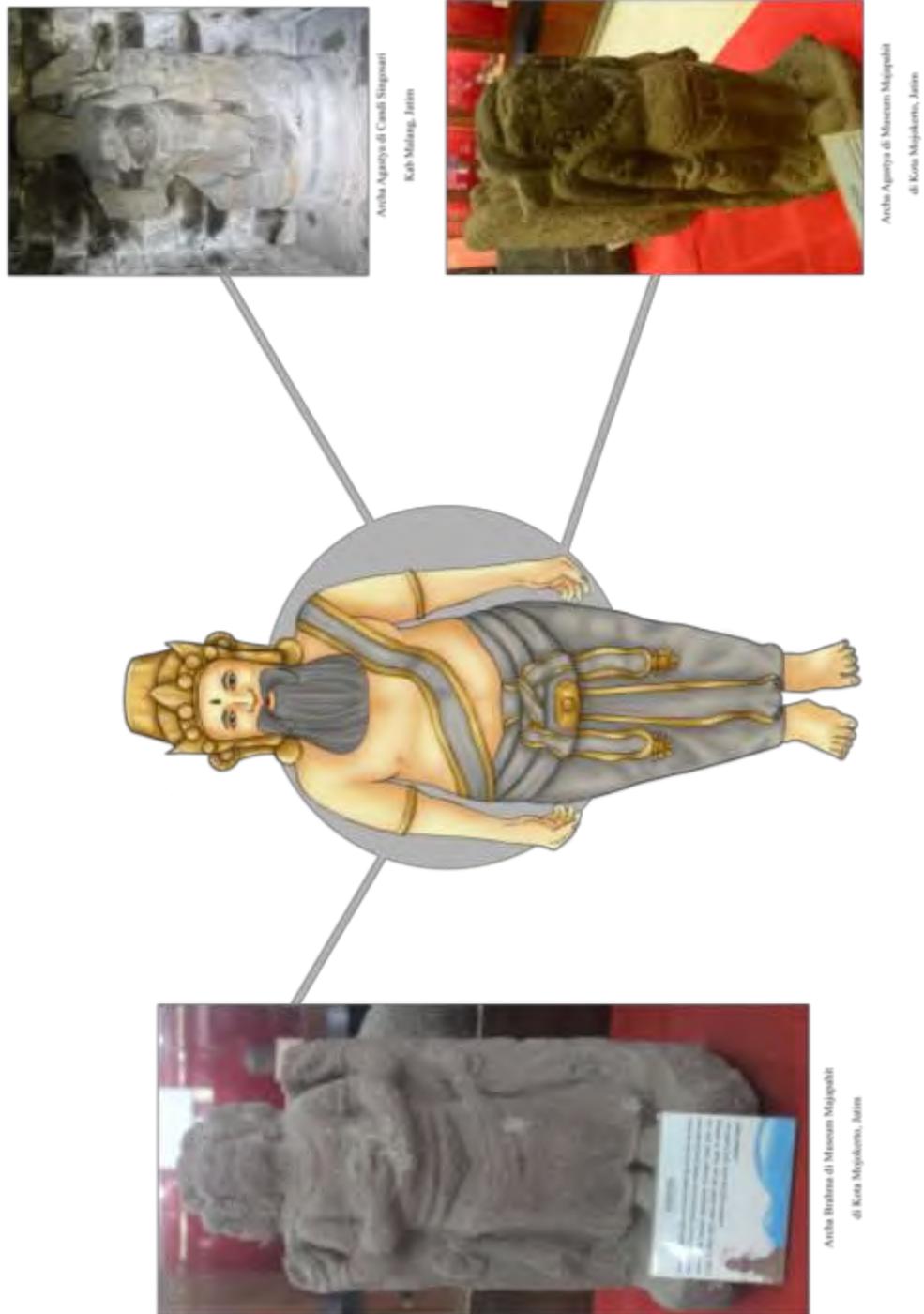
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.29 Sketsa Karakter Ki Lembong

Sumber: Alberta 2016

J. Sketsa Lohgawe

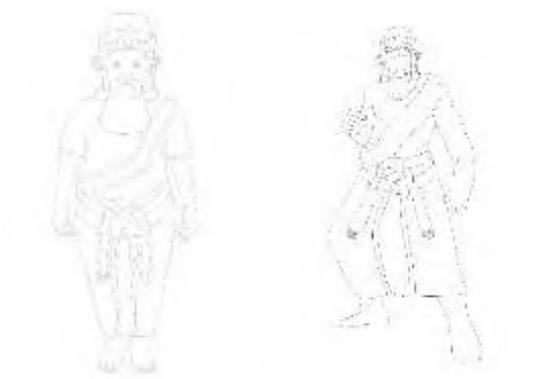


Gambar 4.30 Bagan Logawe

Sumber: Alberta 2016

Tabel 4.10 Studi Karakter Logawe

No	Nama	Artefak Peninggalan	Sketsa
1.	Wajah		
2.	Mahkota		
3.	Aksesoris dan Pakalan		



Gambar 4.31 Alternatif Karakter Brahmana Logawe

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.32 Sketsa Karakter Brahmana Logawe

Sumber: Alberta 2016

K. Studi Senjata

Tabel 4.11 Studi Senjata

NO	NAMA	STUDI SENJATA	SENJATA
1.	Keris		
2.	Busur		
3.	Tombak		
4.	Pedang		
5.	Sitar		
6.	Penempa		

4.3 Comprehensive Desain

A. Comprehensive Ken Arok



Gambar 4.33 Karakter Ken Arok tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



*Gambar 4.34 Karakter Ken Arok rakyat dan Auku
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.35 Karakter Ken Arok final
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.36 Alternatif Ekspresi Ken Arok
Sumber: Alberta 2016*



Gambar 4.37 Alternatif Ekspresi Ken Arok Chibi

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.38 Karakter Ken Arok

Sumber : Alberta 2016



Gambar 4.39 Karakter Ken Arok Battle

Sumber: Alberta 2016

B. Comprehensive Ken Dedes



*Gambar 4.40 Karakter Ken Dedes tampak depan dan belakang
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.41 Karakter Ken Dedes final
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.42 Alternatif ekspresi Ken Dedes
Sumber: Alberta 2016*



Gambar 4.43 Karakter Ken Dedes

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.44 Alternatif ekspresi Ken Dedes Chibi

Sumber: Alberta 2016

C. Comprehensive Ken Umang



Gambar 4.45 Karakter Ken Umang tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.46 Karakter Ken Umang final

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.47 Alternatif ekspresi Ken Umang

Sumber: Alberta 2016



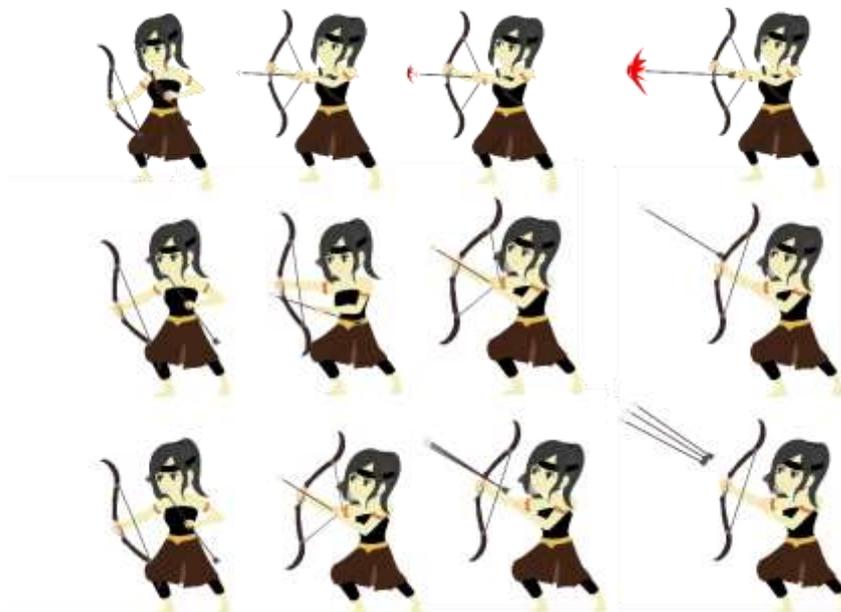
Gambar 4.48 Karakter Ken Umang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.49 Alternatif ekspresi Ken Umang Chibi

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.50 Karakter Ken Umang Battle

Sumber: Alberta 2016

D. Comprehensive Mpu Gandring



*Gambar 4.51 Karakter Mpu Gandring tampak depan dan belakang
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.52 Karakter Mpu Gandring final
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.53 Alternatif Ekspresi Mpu Gandring
Sumber: Alberta 2016*



Gambar 4.54 Karakter Mpu Gandring
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.55 Alternatif Ekspresi Mpu Gandring Chibi
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.56 Karakter Mpu Gandring Battle
Sumber: Alberta 2016

E. Comprehensive Tita



*Gambar 4.57 Karakter Tita tampak depan dan belakang
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.58 Karakter Tita final
Sumber: Alberta 2016*



*Gambar 4.59 Alternatif ekspresi Tita
Sumber: Alberta 2016*



Gambar 4.60 Karakter Tita (Sahabat Ken Arok)

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.61 Alternatif ekspresi Tita Chibi

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.62 Karakter Tita Battle

Sumber: Alberta 2016

F. Comprehensive Tunggul Ametung



Gambar 4.63 Karakter Tunggul Ametung tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.64 Karakter Tunggul Ametung final

Sumber: Alberta 2016



4.65 Alternatif Ekspresi Tunggul Ametung

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.66 Karakter Tunggul Ametung
Sumber: Alberta 2016

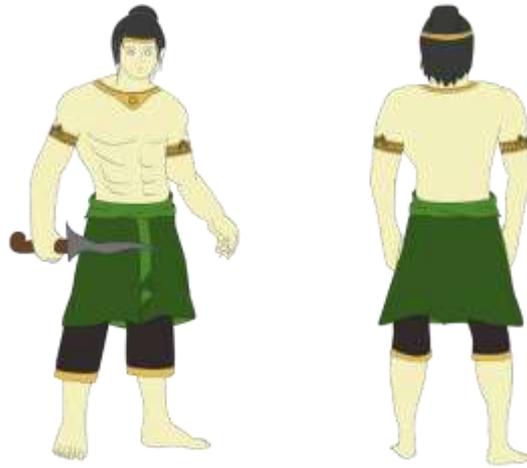


4. 67 Alternatif Ekspresi Tunggul Ametung Chibi
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.68 Karakter Tunggul Ametung Battle
Sumber: Alberta 2016

G. Comprehensive Kebo Ijo



Gambar 4.69 Karakter Kebo Ijo tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.70 Karakter Kebo Ijo final

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.71 Alternatif ekspresi Kebo Ijo

Sumber: Alberta 2016



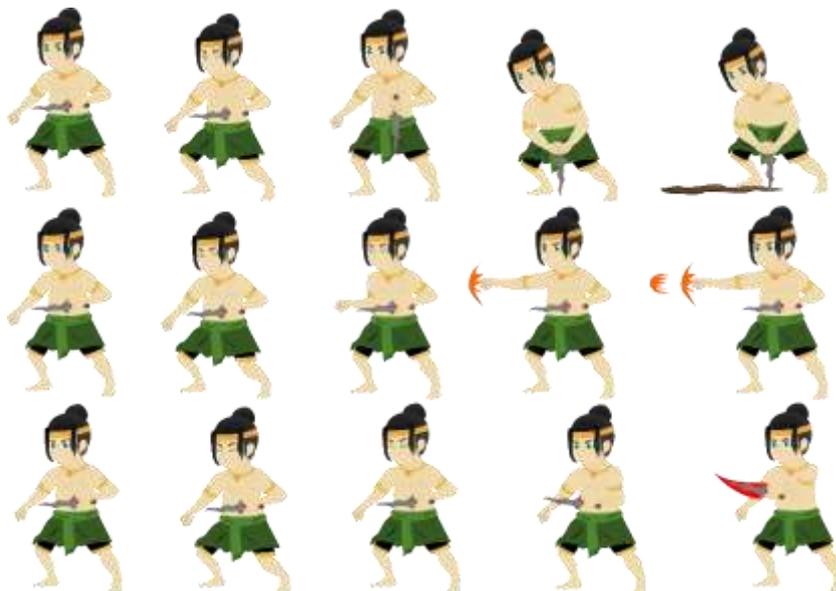
Gambar 4.72 Alternatif Karakter Kebo Ijo

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.73 Alternatif ekspresi Kebo Ijo Chibi

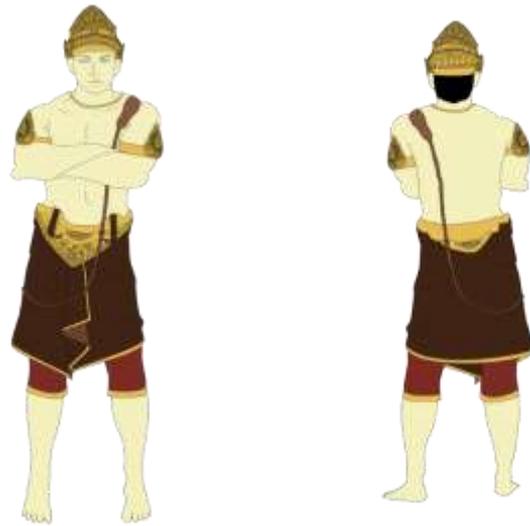
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.74 Karakter Kebo Ijo Battle

Sumber: Alberta 2016

H. Comprehensive Raja Kertajaya



Gambar 4.75 Karakter Kertajaya tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.76 Karakter Kertajaya final

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.77 Alternatif ekspresi Kertajaya

Sumber: Alberta 2016



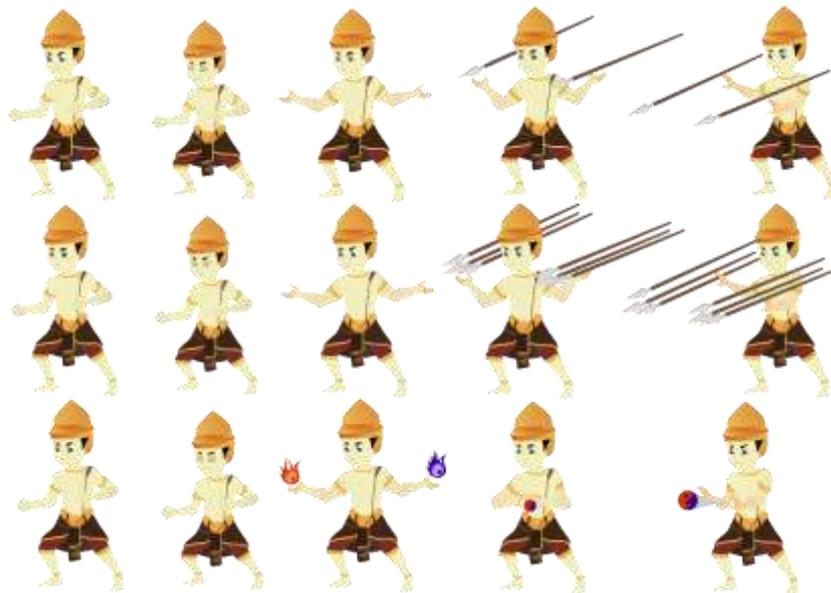
Gambar 4.78 Karakter Kertajaya (Raja Kediri)

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.79 Alternatif ekspresi Kertajaya Chibi

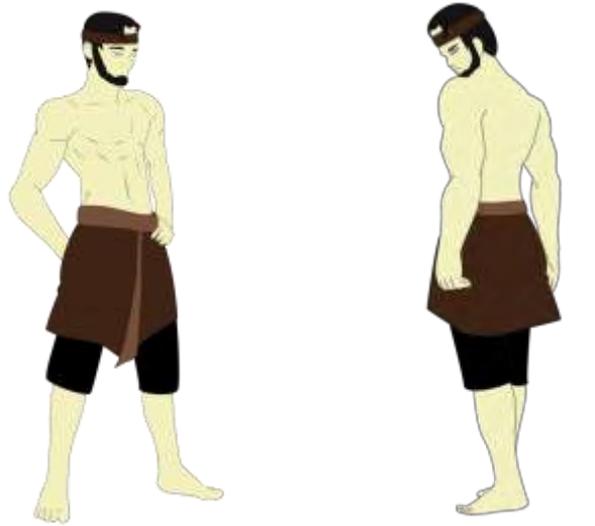
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.80 Karakter Kertajaya Battle

Sumber: Alberta 2016

I. Comprehensive Ki Lembong



Gambar 4.81 Karakter Ki Lembong tampak depan dan belakang
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.82 Karakter Ki Lembong final
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.83 Alternatif ekspresi Ki Lembong
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.84 Karakter Ki Lembong

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.85 Alternatif ekspresi Ki Lembong Chibi

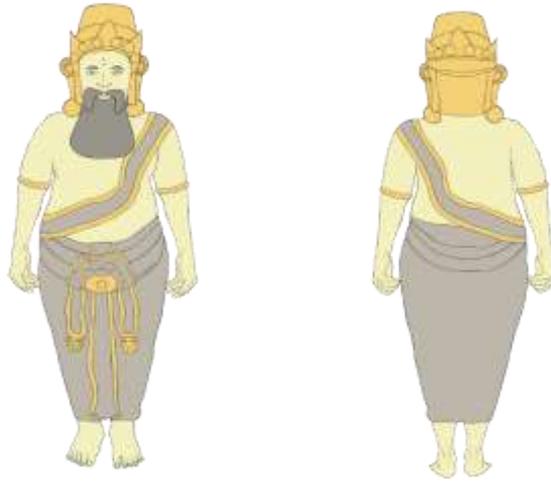
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.86 Karakter Ki Lembong Battle

Sumber: Alberta 2016

J. Comprehensive Lohgawe



Gambar 4.87 Karakter Lohgawe tampak depan dan belakang

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.88 Karakter Lohgawe final

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.89 Alternatif ekspresi Logawe

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.90 Karakter Lohgawe

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.91 Alternatif ekspresi Logawe Chibi

Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.92 Karakter Lohgawe Battle

Sumber: Alberta 2016

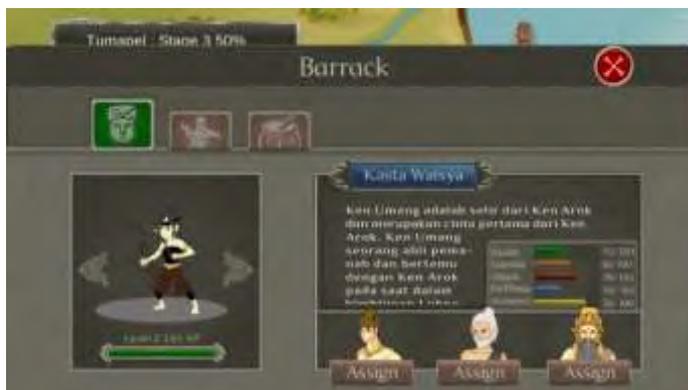
4.4 Prototype



Gambar 4.93 Tampilan Karakter pada dialog box
 Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.94 Tampilan Karakter pada Training Camp
 Sumber: Alberta





Gambar 4.95 Tampilan Karakter pada barrack

Sumber: Alberta 2016



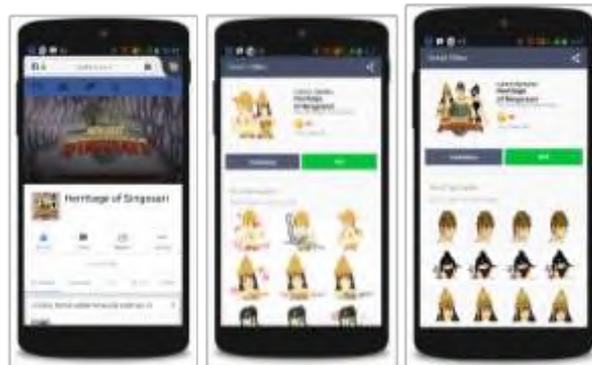
Gambar 4.96 Tampilan Karakter pada Info Karakter

Sumber: Alberta 2016





Gambar 4.97 Tampilan Karakter pada game play
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.98 Mock up media soial
Sumber: Alberta 2016



Gambar 4.99 Mock up merchandise
Sumber: Alberta 2016

LAMPIRAN

Lampiran 1

Keterangan Karakter

Isi Konten Informasi Karakter yang tampil secara pasif

Ken Arok

Ken Arok atau sering pula ditulis Ken Angrok (lahir di Jawa Timur pada tahun 1182, wafat di Jawa Timur pada tahun 1247 atau 1227), adalah pendiri Kerajaan Tumapel (yang kemudian terkenal dengan nama Singhasari). Ia memerintah sebagai raja pertama bergelar Rajasa pada tahun 1222 - 1227 (atau 1247).

Ken Arok dikenal sebagai pendiri Dinasti Rajasa, yakni dinasti yang menurunkan raja-raja Singhasari dan Majapahit hingga abad ke-16. Para raja Demak, Pajang, dan Mataram Islam, juga merupakan keturunan Dinasti Rajasa.

Ken Arok adalah dikisahkan sebagai putra Gajah Para dari desa Campara (Bacem, Sutojayan, Blitar) dengan seorang wanita desa Pangkur (Jiwut, Nglegok, Blitar) bernama Ken Ndok.^[1] "Gajah" adalah nama jabatan setara "wedana" (pembantu adipati) pada era kerajaan Kediri. Sebelum Ken Arok lahir ayahnya telah meninggal dunia saat ia dalam kandungan, dan saat itu Ken Ndok telah direbut oleh raja Kediri. Oleh ibunya, bayi Ken Arok dibuang di sebuah pemakaman, hingga kemudian ditemukan dan diasuh oleh seorang pencuri bernama Lembong.

Tita

Tita merupakan anak kepala desa Siganggeng dan juga seorang tokoh yang menggambarkan sahabat dari Ken Arok. Mereka berkenalan pada dalam kondisi yang buruk namun terus bersahabat dan terus saling mendukung satu sama lain. Tita ini merupakan tangan kanan dari Ken Arok di luar istana.

Danghyang Logawe

Seorang brahmana dari India bernama Lohgawe, yang datang ke tanah Jawa mencari seorang yang berkarisma diramalkan kan menjadi orang besar. Dari ciri-ciri yang ditemukan, Lohgawe yakin kalau Ken Arok adalah orang yang dicarinya. Logawe ini juga bersahabat dengan ayahnda dari Ken Dedes yang juga seorang brahmana.

Ki Lembong

Seorang pencuri kelas kakap yang sangat meresahkan warga. Namun suatu malam ia tidak mampu mendapatkan hasil jarahan sama sekali dan nyaris tertangkap warga. Dia bersembunyi di sebuah pemakaman untuk menghindari kejaran warga yang beringas, saat itulah ia menemukan seorang bayi yang kelak dewasa menjadi Ken Arok.

Mpu Gandring

Mpu Gandring adalah tokoh dalam *Pararaton* yang dikisahkan sebagai seorang pembuat senjata ampuh. Keris buaatannya konon telah menewaskan Ken Arok pendiri Kerajaan Singosari.

Mpu Gandring berasal dari desa Lulumbang atau Palumbangan-Doko, dekat Wlingi-Blitar. Ia merupakan sahabat dari Bango Samparan ,ayah angkat Ken Arok. Dikisahkan dalam *Pararaton* bahwa Ken Arok berniat mencari senjata ampuh untuk membunuh majikannya, yaitu Tunggul Ametung akuwu Tumapel. Ia ingin memiliki sebilah keris yang dapat membunuh hanya sekali tusuk.

Bango Samparan dari Karuman (Garum-Blitar) pun memperkenalkan Ken Arok pada Mpu Gandring. Untuk mewujudkan pesanan Ken Arok, Mpu Gandring meminta waktu setahun. Ken Arok tidak sabar. Ia berjanji akan datang lagi setelah lima bulan.

Desa Lulumbang tempat tinggal Mpu Gandring diperkirakan saat ini berada di daerah Plumbangan-Doko, dekat Wlingi Blitar. Tempat pembuatan keris tersebut sampai sekarang masih bisa ditemukan di dukuh Pandean-Wlingi-Blitar. Di kemudian hari setelah Ken Arok menjadi raja, sebagai penebus kesalahannya, Ken Arok menjadikan desa Lulumbang atau Palumbangan menjadi daerah bebas pajak. Pintu gerbang masuk wilayah Palumbangan ini pernah diperbaiki era Majapahit, yang sampai sekarang dikenal dengan Candi Plumbangan (Sukatman, 2012).

Tunggul Ametung

Tunggul Ametung adalah tokoh dalam *Pararaton* yang menjabat sebagai *akuwu* wilayah Tumapel, yaitu salah satu daerah bawahan kerajaan Kadiri pada masa pemerintahan Kertajaya (1185 - 1222). Ia kemudian mati dibunuh pengawalnya sendiri yang bernama Ken Arok, yang kemudian mendirikan Kerajaan Singhasari.

Pararaton kemudian mengisahkan sepeninggal Tunggul Ametung, Ken Arok menikahi Ken Dedes serta mengangkat dirinya sebagai akuwu Tumapel. Waktu itu, Ken Dedes tengah mengandung bayi hasil perkawinannya dengan Tunggul Ametung, yang setelah lahir diberi nama Anusapati.

Seiring berjalannya waktu Ken Arok berhasil mengalahkan Kertajaya raja Kadiri pada tahun 1222 dan mendirikan Kerajaan Singhasari. Waktu itu Anusapati sudah dewasa dan merasa dianaktirikan oleh Ken Arok. Setelah mendesak ibunya (Ken Dedes), ia akhirnya mengetahui kalau dirinya bukan anak kandung Ken Arok. Ia juga mengetahui kalau ayah kandungnya adalah Tunggul Ametung yang mati dibunuh Ken Arok.

Apabila kisah dalam Pararaton ini dicermati, maka akan diperoleh gambaran bahwa Ken Dedes merupakan saksi mata pembunuhan Tunggul Ametung. Anehnya, ia justru bersedia dinikahi oleh pembunuh suaminya itu. Kiranya Ken Dedes dan Ken Arok sebenarnya memang saling mencintai. Perlu diingat pula kalau Ken Dedes menjadi istri Tunggul Ametung setelah dirinya diculik oleh akuwu Tumapel tersebut. Jadi pernikahan pertama Ken Dedes mengandung unsur keterpaksaan.

Pararaton melanjutkan bahwa Anusapati kemudian berhasil membunuh Ken Arok melalui tangan pembantunya, dan menjadi raja Tumapel yang kedua. Ia kemudian menurunkan raja-raja selanjutnya, seperti Wisnuwardhana dan Kertanagara.

Ken Dedes

Prajnaparamita adalah dewi kebijaksanaan transendental (menonjolkan hal-hal yg bersifat kerohanian). Dia digambarkan di sini, duduk bersila di lotus alas ganda, menampilkan postur vajrasana (*Vajrasana* berasal dari kata *Vajra* yang artinya Petir dan juga ketetapan hati. Sikap vajrasana berarti sikap duduk dengan ketetapan hati, untuk bersembahyang). Tangan membesarkannya disatukan, tepat di bawah dada, dalam Dharmacakra (memutar roda hukum) berpose. Di sisi kirinya adalah ukiran relief dua teratai, di atas salah satunya adalah buku, yang dikenal sebagai Prajnaparamita Sutra, kitab kebijaksanaan transendental.

Prajnaparamita dikenal sebagai sakti (permaisuri) dari Buddha tertinggi, di Mahayana Buddhisme Tantra. Dia memakai perhiasan yang rumit, reflektif berdiri tinggi sebagai seorang dewi, yang mencakup benang suci dengan string tiga manik-manik, kalung, gelang, cincin dan mahkota hias, atau gaun kepala, disebut Kirīṭamakuṭa (Makuta singkatan

mahkota). Sebuah kain panjang (kain) dengan kawung (bunga bergaya) motif menutupi tubuhnya bawahnya, serta bagian dari kakinya disilangkan. Sebuah halo polos (sirascakra) muncul di belakang kepalanya.

Ketika ditemukan di kompleks Candi Singasari di Jawa Timur, patung batu yang sangat indah ini, disebut, oleh penduduk setempat, sebagai 'Putri Dedes', menunjuk ke Ken Dedes yang terkenal, istri Ken Arok, Raja pertama Singasari.

Ken umang

Ken Umang, adalah selir dari Ken Arok (pendiri Kerajaan Tumapel atau Singhasari).

Dari perkawinan tersebut, lahir empat orang anak, yaitu Tohjaya, Panji Sudatu, Tuan Wregola, dan Dewi Rambi. Berdasarkan prasasti Mula Malurung (1255), tokoh Tohjaya kemudian menjadi raja bawahan di Kadiri.

Kebo Ijo

Seorang perwira yang memiliki sifat sombong yang suka pamer dan mengatakan bahwa keris Ken Arok itu adalah miliknya sendiri. Suatu malam, Ken Arok mencuri kerisnya dari Kebo Ijo lalu membunuh Tunggul Ametung. Rakyat Tumapel gempar, dan menuduh Kebo Ijo sebagai pembunuhnya. Niat Ken Arok mengawini Ken Dedes tercapai sudah, bahkan menggantikan kedudukan Tunggul Ametung dan mengembangkan kerajaan.

Kertajaya

Sri Maharaja Kertajaya adalah raja terakhir Kadiri yang memerintah sekitar tahun 1194-1222. Pada akhir pemerintahannya, ia dikalahkan oleh Ken Arok dari Tumapel atau Singhasari, yang menandai berakhirnya masa Kerajaan Kadiri.

Dalam Pararaton Kertajaya disebut dengan nama Prabu Dandhang Gendis. Dikisahkan pada akhir pemerintahannya ia menyatakan ingin disembah para pendeta Hindu dan Buddha. Tentu saja keinginan itu ditolak, meskipun Dandhang Gendis pamer kesaktian dengan cara duduk di atas sebatang tombak yang berdiri. Para pendeta memilih berlindung pada Ken Arok, bawahan Dandhang Gendis yang menjadi akuwu di Tumapel. Ken Arok lalu mengangkat diri menjadi raja dan menyatakan Tumapel merdeka, lepas dari Kadiri. Dandhang Gendis sama sekali tidak takut. Ia mengaku hanya bisa dikalahkan oleh Siwa. Mendengar hal itu, Ken Arok pun memakai gelar Bhatara Guru (nama lain Siwa) dan bergerak memimpin pasukan menyerang Kadiri. Perang antara Tumapel dan Kadiri terjadi

dekat desa Ganter tahun 1222. Para panglima Kadiri yaitu Mahisa Walungan (adik Dandhang Gendis) dan Gubar Baleman mati di tangan Ken Arok. Dandhang Gendis sendiri melarikan diri dan bersembunyi naik ke kahyangan.

Nagarakretagama juga mengisahkan secara singkat berita kekalahan Kertajaya tersebut. Disebutkan bahwa Kertajaya melarikan diri dan bersembunyi dalam dewalaya (tempat dewa). Kedua naskah tersebut memberitakan tempat pelarian Kertajaya adalah alam dewata. Kiranya yang dimaksud adalah Kertajaya bersembunyi di dalam sebuah candi pemujaan, atau mungkin Kertajaya tewas dan menjadi penghuni alam halus (akhirat).

Lampiran 2**RPP TAHUN 2013****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

SMA/MA.	:
Mata Pelajaran	:	Sejarah
Kelas/ Semester	:	XI / 1
Alokasi waktu	:	13 x 45 Menit
Standar Kompetensi	:	1. Menganalisis perjalanan bangsa Indonesia dari negara tradisional, kolonial, pergerakan kebangsaan, hingga terbentuknya negara kebangsaan sampai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
Kompetensi Dasar	:	1.1 Menganalisis perkembangan negara tradisional (Hindu-Buddha dan Islam) di Indonesia.
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan Hipotesis Waisya tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia. - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Kutai. - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Tarumanegara. - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Sriwijaya - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Kediri. - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Kediri. - Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Singasari.

- Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Majapahit.
- Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Sunda.
- Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Bali.
- Mendeskripsikan Proses masuk dan perkembangan Islam di Nusantara.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Samudera Pasai.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Aceh.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Demak.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Pajang.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Mataram.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Banten.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Gowa - Tallo.
- Mendeskripsikan proses muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Ternate - Tidore.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat :

1. Mendeskripsikan Hipotesis Waisya tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia.
2. Menguraikan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Kutai.
3. Menerangkan munculnya dan berkembangnya kerajaan Tarumanegara.

4. Menjelaskan munculnya dan berkembangnya kerajaan Mataram Kuno
5. Menerangkan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Kediri.
6. Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan kerajaan Singasari.
7. Menguraikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Majapahit.
8. Mendeskripsikan munculnya dan berkembangnya kerajaan Sunda.
9. Menerangkan munculnya dan berkembangnya kerajaan Bali.
10. Mendeskripsikan Proses masuk dan perkembangan Islam di Nusantara.
11. Menguraikan muncul dan berkembangnya kerajaan Samudera Pasai.
12. Mendeskripsikan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Aceh.
13. Menguraikan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Demak.
14. Mendeskripsikan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Pajang.
15. Menguraikan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Mataram.
16. Menerangkan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Banten.
17. Mendeskripsikan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Gowa - Tallo.
18. Menjelaskan muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Ternate - Tidore.

③ Nilai Karakter Bangsa :

- *Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.*

③ Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

- *Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin), Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).*

MATERI AJAR (MATERI POKOK) :

KERAJAAN HINDU-BUDDHA DAN ISLAM DI INDONESIA

A. MASUKNYA KEBUDAYAAN DAN AGAMA HINDU KE INDONESIA

Hubungan dagang antara Indonesia dengan India berpengaruh terhadap masuknya budaya Hindu - Budha ke Indonesia. Agama Budha disebarluaskan ke Indonesia oleh para bhiksu, sedangkan mengenai pembawa agama Hindu ke Indonesia terdapat 4 teori sebagai berikut :

1. Teori Ksatria
2. Teori Waisya
3. Teori Brahmana
4. Teori Campuran

Bukti tertua adanya pengaruh India di Indonesia adalah ditemukannya Arca Budha dari perunggu di Sempaga, Sulawesi Selatan.

B. KERAJAAN KUTAI

Kerajaan Kutai atau Kerajaan Kutai Martadipura (Martapura) merupakan kerajaan Hindu yang berdiri sekitar abad ke-4 Masehi di Muara Kaman, Kalimantan Timur. Kerajaan ini dibangun oleh Kudungga. Diduga ia belum menganut agama Hindu.

Peninggalan terpenting kerajaan Kutai adalah 7 Prasasti Yupa, dengan huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta, dari abad ke-4 Masehi. Salah satu Yupa mengatakan bahwa "Maharaja Kundunga mempunyai seorang putra bernama Aswawarman yang disamakan dengan Ansuman (Dewa Matahari). Aswawarman mempunyai tiga orang putra. yang paling terkemuka adalah Mulawarman." Salah satu prasastinya juga menyebut kata Waprakeswara yaitu tempat pemujaan terhadap Dewa Syiwa.

C. TARUMANEGARA

Kerajaan Tarumanegera di Jawa Barat hampir bersamaan waktunya dengan Kerajaan Kutai. Kerajaan Tarumanegara didirikan oleh Rajadirajaguru Jayasingawarman pada tahun 358, yang kemudian digantikan oleh putranya, Dharmayawarman (382 – 395). Maharaja Purnawarman adalah raja Tarumanegara

yang ketiga (395 – 434 M). Menurut Prasasti Tugu pada tahun 417 ia memerintahkan penggalian Sungai Gomati dan Candrabaga sepanjang 6112 tombak (sekitar 11 km).

Dari kerajaan Tarumanegara ditemukan sebanyak 7 buah prasasti. Lima diantaranya ditemukan di daerah Bogor. Satu ditemukan di desa Tugu, Bekasi dan satu lagi ditemukan di desa Lebah, Banten Selatan. Prasasti-prasasti yang merupakan sumber sejarah Kerajaan Tarumanegara tersebut adalah sebagai berikut :

1. Prasasti Kebon Kopi,
2. Prasasti Tugu,
3. Prasasti Munjul atau Prasasti Cidanghiang,
4. Prasasti Ciaruteun, Ciampea, Bogor
5. Prasasti Muara Cianten, Ciampea, Bogor
6. Prasasti Jambu, Bogor
7. Prasasti Pasir Awi, Bogor.

D. KERAJAAN SRIWIJAYA

Keadaan alam Pulau Sumatera dan sekitarnya pada abad ke-7 berbeda dengan keadaan sekarang. Sebagian besar pantai timur baru terbentuk kemudian. Oleh karena itu Pulau Sumatera lebih sempit bila dibandingkan dengan sekarang, sebaliknya Selat Malaka lebih lebar dan panjang. Beberapa faktor yang mendorong perkembangan kerajaan Sriwijaya menjadi kerajaan besar antara lain sebagai berikut :

1. Letaknya yang strategis di Selat Malaka yang merupakan jalur pelayaran dan perdagangan internasional.
2. Kemajuan kegiatan perdagangan antara India dan Cina melintasi selat Malaka, sehingga membawa keuntungan yang besar bagi Sriwijaya.
3. Keruntuhan Kerajaan Funan di Vietnam Selatan akibat serangan kerajaan Kamboja memberikan kesempatan bagi perkembangan Sriwijaya sebagai negara maritim (sarwajala) yang selama abad ke-6 dipegang oleh kerajaan Funan.

Berdasarkan berita dari I Tsing ini dapat kita ketahui bahwa selama tahun 690 sampai 692, Kerajaan Melayu sudah dikuasai oleh Sriwijaya. Sekitar tahun 690 Sriwijaya telah meluaskan wilayahnya dengan menaklukkan kerajaan-kerajaan di sekitarnya. Hal ini juga diperkuat oleh 5 buah prasasti dari Kerajaan Sriwijaya yang

kesemuanya ditulis dalam huruf Pallawa dan bahasa Melayu Kuno. Prasasti-prasasti tersebut adalah sebagai berikut :

1. Prasasti Kedukan Bukit
2. Prasasti Talang Tuwo
3. Prasasti Kota Kapur
4. Prasasti Telaga Batu
5. Prasasti Karang Birahi
6. Prasasti Ligor

Letak Sriwijaya strategis membawa keberuntungan dan kemakmuran. Walaupun demikian, letaknya yang strategis juga dapat mengundang bangsa lain menyerang Sriwijaya. Beberapa faktor penyebab kemunduran dan keruntuhan :

1. Adanya serangan dari Raja Dharmawangsa 990 M.
2. Adanya serangan dari kerajaan Cola Mandala yang diperintah oleh Raja Rajendracoladewa.
3. Pengiriman ekspedisi Pamalayu atas perintah Raja Kertanegara, 1275 - 1292.
4. Muncul dan berkembangnya kerajaan Islam Samudra Pasai.
5. Adanya serangan kerajaan Majapahit dipimpin Adityawarman atas perintah Mahapatih Gajah Mada, 1477. Sehingga Sriwijaya menjadi taklukan Majapahit.

E. KERAJAAN MATARAM HINDU-BUDHA

Kerajaan Mataram diketahui dari Prasasti Canggal yang berangka tahun 732 Masehi yang ditulis dalam huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta. Dalam prasasti itu disebutkan bahwa pada mulanya Jawa (Yawadwipa) diperintah oleh Raja Sanna. Setelah ia wafat Sanjaya naik tahta sebagai penggantinya. Sanjaya adalah putra Sannaha (saudara perempuan Sanna).

F. PERPINDAHAN KERAJAAN MATARAM KE JAWA TIMUR

Pu Sindok yang menjabat sebagai mahamantri i hino pada masa pemerintahan Raja Wawa memindahkan pusat pemerintahan ke Jawa Timur tersebut. Pada tahun 929 M, Pu Sindok naik tahta dengan gelar Sri Maharaja Rakai Hino Sri Isana

Wikramadharhattunggadewa. Ia mendirikan dinasti baru, yaitu Dinasti Isana. Pu Sindok memerintah sampai dengan tahun 947. Pengganti-penggantinya dapat diketahui dari prasasti yang dikeluarkan oleh Airlangga, yaitu Prasasti Calcuta.

G. KERAJAAN KADIRI

Pada akhir pemerintahannya Airlangga kesulitan dalam menunjuk penggantinya, sebab Putri Mahkotanya bernama Sanggramawijaya menolak menggantikan menjadi raja. Ia memilih menjadi seorang pertapa. Maka tahta diserahkan kepada kedua orang anak laki-lakinya, yaitu : Jayengrana dan Jayawarsa. Untuk menghindari perselisihan di antara keduanya maka kerajaan di bagi dua atas bantuan Pu Barada yaitu:

1. Jenggala dengan ibukotanya Kahuripan
2. Panjalu dengan ibukotanya Daha (Kadiri)

Sampai setengah abad lebih sejak Airlangga mengundurkan diri tidak ada yang dapat diketahui dari kedua kerajaan itu. Kemudian hanya Kadiri yang menunjukkan aktifitas politiknya. Raja pertama yang muncul dalam pentas sejarah adalah Sri Jayawarsa dengan prasastinya yang berangka tahun 1104 M. Selanjutnya berturut-turut raja-raja yang berkuasa di Kadiri adalah sebagai berikut : Kameswara (\pm 1115 – 1130), Jayabaya (\pm 1130 – 1160), 1135), Sarweswara (\pm 1160 – 1170), Aryyeswara (\pm 1170 – 1180), Gandra (1181), Srengga (1190-1200) dan Kertajaya (1200 - 1222).

Pada tahun 1222 terjadilah Perang Ganter antara Ken arok dengan Kertajaya. Ken Arok dengan bantuan para Brahmana (pendeta) berhasil mengalahkan Kertajaya di Ganter (Pujon, Malang).

H. KERAJAAN SINGASARI

Kerajaan Singasari didirikan oleh Ken Arok. Dalam kitab Pararaton Ken Arok digambarkan sebagai seorang pencuri dan perampok yang sakti, sehingga menjadi buronan tentara Tumapel. Setelah mendapatkan bantuan dari seorang Brahmana, Ken Arok dapat mengabdikan kepada Akuwu (bupati) di Tumapel bernama Tunggul Ametung. Setelah berhasil membunuh Tunggul Ametung, Ken Arok menggantikannya sebagai penguasa Tumapel. Ia juga menjadikan Ken Dedes, istri

Tunggul Ametung, sebagai permaisurinya. Pada waktu itu Tumapel masih berada di bawah kekuasaan Kerajaan Kadiri.

Setelah merasa memiliki kekuatan yang cukup, Ken Arok berusaha untuk melepaskan diri dari Kadiri. Pada tahun 1222 Ken Arok berhasil membunuh Kertajaya, raja Kadiri terakhir. Ia kemudian naik tahta sebagai raja Singasari dan mendirikan dinasti baru yaitu Dinasti Girinda.

Tidak lama kemudian, Ken Dedes melahirkan seorang putra bernama Anusapati hasil pernikahannya dengan Tunggul Ametung. Sedangkan dari istri yang lain, yaitu Ken Umang, Ken Arok mempunyai seorang putra bernama Tohjaya. Pada tahun 1227, Ken Arok dibunuh oleh Anusapati. Hal ini dilakukan sebagai balas dendam atas kematian ayahnya, Tunggul Ametung. Anusapati menggantikan berkuasa di Singasari. Ia memerintah selama 21 tahun. Sampai akhirnya ia dibunuh oleh Tohjaya, juga sebagai balas dendam atas kematian ayahnya.

Tohjaya naik tahta. Ia memerintah dalam waktu sangat singkat. Ia kemudian terbunuh oleh Ranggawuni (putra Anusapati). Pada tahun 1248 Ranggawuni naik tahta dengan gelar Srijaya Wisnuwardhana. Pada tahun 1254 Wisnuwardhana mengangkat putranya Kertanegara sebagai Yuwaraja atau Raja Muda. Wisnuwardana wafat pada tahun 1268 di Mandragiri.

Pada tahun 1268 Kertanegara naik tahta. Ia merupakan raja terbesar kerajaan Singasari. Kertanegara merupakan raja pertama yang bercita-cita menyatukan Nusantara. Pada tahun 1275, Kertanegara mengirimkan Ekspedisi Pamalayu ke Sumatera (Jambi) dipimpin oleh Kebo Anabrang. Ekspedisi ini bertujuan menuntut pengakuan Sriwijaya dan Malayu atas kekuasaan Singasari. Ekspedisi ini juga untuk mengurangi pengaruh Kubilai Khan dari Cina di Nusantara.

Ekspedisi ini menimbulkan rasa khawatir raja Mongol tersebut. Oleh karena itu pada tahun 1289 Kubilai Khan mengirimkan utusan bernama Meng-chi menuntut Singasari mengakui kekuasaan Kekaisaran Mongol atas Singasari. Kertanegara menolak tegas, bahkan utusan Cina itu dilukai mukanya. Perlakuan tersebut dianggap sebagai penghinaan dan tantangan perang.

Untuk menghadapi kemungkinan serangan dari tentara Mongol pasukan Singasari disiagakan dan dikirim ke berbagai daerah di Laut Jawa dan di Laut Cina

Selatan. Sehingga pertahanan di ibukota lemah. Hal ini dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak senang terhadap Kertanegara, diantaranya Jayakatwang penguasa Kadiri dan Arya Wiraraja (bupati Madura). Pasukan Kadiri berhasil menduduki istana dan membunuh Kertanegara.

I. KERAJAAN MAJAPAHIT

Setelah Kertanegara terbunuh oleh Jayakatwang, 1292. Raden Wijaya menantu Kertanegara berhasil melarikan diri ke Madura untuk minta bantuan Arya Wiraraja, bupati Sumenep. Atas nasihat Arya Wiraraja, Raden Wijaya menyerahkan diri kepada Jayakatwang. Atas jaminan dari Arya Wiraraja, Raden Wijaya diterima dan diperbolehkan membuka hutan Tarik yang terletak di dekat Sungai Brantas. Dengan bantuan orang-orang Madura, pembukaan hutan Tarik dibuka dan diberi nama Majapahit.

Pada tahun 1364, Patih Gajah Mada wafat ditempat peristirahatannya, Madakaripura, di lereng Gunung Tengger. Setelah Gajah Mada meninggal, Hayam Wuruk menemui kesulitan untuk menunjuk penggantinya. Akhirnya diputuskan bahwa pengganti Gajah Mada adalah empat orang menteri.

Hayam Wuruk wafat pada tahun 1389. Ia disemayamkan di Tayung daerah Berbek, Kediri. Seharusnya yang menggantikannya adalah puterinya yang bernama Kusumawardhani. Namun ia menyerahkan kekuasaannya kepada suaminya, Wikramawardhana. Sementara itu Hayam Wuruk juga mempunyai anak laki-laki dari selir yang bernama Bhre Wirabhumi yang telah mendapatkan wilayah kekuasaan di Kedaton Wetan (Ujung Jawa Timur). Pada tahun 1401 hubungan Wikramawardhana dengan Wirabhumi berubah mejadi perang saudara yang dikenal sebagai Perang Paregreg. Pada tahun 1406 Wirabhumi dapat dikalahkan dan dibunuh. Tentu saja perang saudara ini melemahkan kekuasaan Majapahit. Sehingga banyak wilayah-wilayah kekuasaannya melepaskan diri.

METODE PEMBELAJARAN :

1. Ceramah Bervariasi
2. Diskusi
3. Pemutaran Film
4. Tanya Jawab

5. Penugasan

Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis perkembangan negara tradisional (Hindu-Buddha dan Islam) di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis hipotesis tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia. Melalui studi pustaka. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat Mendiskripsikan Hipotesis Waisya tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :**I. Pertemuan Pertama (1x 45')****A. Kegiatan awal**

- Apersepsi dengan menunjukkan peta pelayaran dan perdagangan di Asia dan Selat Malaka
- Menggali pemahaman awal siswa tentang hubungan Nusantara dan India pada masa prasejarah

B. Kegiatan Inti

- Menganalisis hipotesis tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di kepulauan Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan diskusi kelas.

Elaborasi***Dalam kegiatan elaborasi, guru:***

- Mendiskripsikan hipotesis Arus Balik tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui studi pustaka, dan diskusi kelas.

2. Mengidentifikasi fakta-fakta tentang proses penghinduan di berbagai daerah di Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan diskusi kelas.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

1. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.*);
2. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air.*)

C. Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran

II. Pertemuan Kedua (1x 45')

A. Kegiatan awal

1. Apersepsi dengan menunjukkan gambar-gambar prasasti
2. Pre-Test, menggali pemahaman awal siswa tentang kerajaan Kutai

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. Bersama siswa membahas munculnya dan berkembangnya kerajaan Kutai melalui studi pustaka, diskusi dan presentasi.
2. Bersama siswa membahas munculnya dan berkembangnya kerajaan Tarumanegara melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan presentasi.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Berdiskusi tentang perkembangan kehidupan politik, sosial dan ekonomi kerajaan Kutai dan Tarumanegara melalui studi pustaka dan presentasi.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

1. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.*);
2. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air.*)

C. Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran

III. Pertemuan Ketiga (1x 45')

A. Kegiatan awal

1. Apersepsi dengan menunjukkan peta kekuasaan beberapa kerajaan Sriwijaya
2. Pre-Test, menggali pemahaman awal siswa tentang kerajaan Sriwijaya

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. Bertanya jawab tentang munculnya dan berkembangnya kerajaan Sriwijaya melalui studi pustaka dan diskusi kelompok.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Bersama siswa membahas munculnya dan berkembangnya kerajaan Mataram Kuno melalui studi pustaka, diskusi dan presentasi.
2. Bertanya jawab tentang perkembangan kehidupan politik, sosial dan ekonomi kerajaan Sriwijaya dan Mataram Kuno melalui studi pustaka dan diskusi kelompok.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

1. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.*);
2. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air.*)

C. Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran
2. Menugaskan siswa mengerjakan soal-soal latihan

IV. Pertemuan Keempat (1x 45')

A. Kegiatan awal

1. Apersepsi dengan menunjukkan gambar-gambar Airlangga, Ken Arok dan Ken Dedes
2. Pre-Test, menggali pemahaman awal siswa tentang kerajaan Kediri dan Singasari

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. Bersama siswa membahas munculnya dan berkembangnya kerajaan Kediri melalui studi pustaka, diskusi dan presentasi.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Bersama siswa membahas munculnya dan berkembangnya kerajaan Singasari melalui studi pustaka, diskusi dan presentasi.
2. Bertanya jawab tentang perkembangan kehidupan politik, sosial dan ekonomi kerajaan Kediri dan Singasari melalui studi pustaka dan diskusi kelompok.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

1. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.*);
2. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air.*)

C. Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran

Lampiran 3

Transkrip Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan agar memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan stake holder. Berikut adalah beberapa pihak yang telah melakukan *depth interview* dengan peneliti

Developer Maulidan Games

Wawancara dilakukan pada 2 Desember 2014.

Maulidan Bagus Afridian Rasyid.

Profil

Orang yang sudah tertarik dengan game sejak kecil. Membuat game sendiri saat era flash masuk Indonesia, ia paham orang Ind mampu buat game saat sma. Saat kuliah ia baru paham membuat game yang dapat diuangkan.

Disaat itu ia mulai bimbang apakah akan terus kuliah atau membuat game Jika serius kuliah dulu maka industry selama 4 tahun kuliah sudah berubah, sementara skill dia masih zero dan hanya menguasai coding pada masa kuliah. Jika game development maka orang tua pasti tidak setuju, akhirnya ia mengambil jalan tengah sehingga ia kuliah meski tertunda sambil membuat game developer.

Ia membentuk game Developer mengerjakannya sendirian selama 2 tahun, setelah uang sudah mulai terkumpul ia mulai mengajak beberapa anggota lainnya yang berkomitmen sama pada tahun 2011. Sampai sekarang anggotanya sudah 8 orang bergerak dibidang flash dan unity, platformnya mobile dan web Pembuatan satu game selama satu bulan. Satu game dalam satu platform kurun waktu satu bulan mereka mendapatkan \$1000 - \$2000.

Protokol

- Bagaimana perkembangan mobile game di Indonesia?

Saat ini mobile game di Indonesia masih belum pada puncaknya dan akan terus meningkat. Pada tahun 2014 ini industri game di Indonesia semakin meningkat dalam arti jumlahnya meskipun tidak banyak yang akan mampu bertahan.

Banyak para provider dan pihak lain yang mulai mendukung tumbuhnya developer game mobile saat ini. Contoh baru – baru dari google di adakan start Surabaya. Sebenarnya membuat studio itu mudah tapi menanamkan sistem pembagian dll. Game Developer Arek Surabaya hampir sebulan sekali terus bertambah. Dari salah satu riset, game mobile ini akan terus bertahan sampai 2017. Setelah itu kemungkinan orang akan mengalami kebosanan dengan mobile dan akan kembali ke console.

- Mengapa game mobil lebih unggul dari game console saat ini?

Saat ini game mobile lebih unggul karena orang lebih suka pada simplicity dimana simple dan mensimpelkan.

1. Harga

Pada saat game console, kita tidak akan bisa bermain tanpa memiliki alatnya, sedangkan harga alat itu sendiri kita tahu harganya jutaan rupiah. Dengan harga segitu maka penggunaanya orang tertentu saja (dari kalangan mampu ke atas). Belum lagi game console yang asli harganya mencapai 100 ribu. Sedangkan mobile android hanya dengan 600 ribu saja kita sudah bisa memilikinya, game yang dibeli dari store pun terbilang terjangkau.

2. Kemudahan

Bermain game dengan console hanya dapat bermain diwaktu dan tempat tertentu saja. Sedangkan bermain dengan game mobile kita bisa bermain dimana saja. Saat berada dijalan, menunggu orang maka game mobile digunakan untuk mengusir rasa bosan menunggu dll. Service mobile ada dimana pun sudah sangat memadai. Pada game mobile jika terdapat update game dapat langsung terpusat pada mobile kita. Dimana kemudahan tersebut ada bagi user, bagi developer sehingga pasar pun tercipta.

- Pasar mobile game saat ini ?

Dari salah satu riset yang ia baca, pasar mobile game saat ini dari segi umur adalah 18 tahun sampai 24 tahun yang paling besar. Namun buka berarti umur lainnya tidak besar, hanya saja umur 18 – 24 tahun yang paling berada pada pusatnya.

- Jenis game yang paling ngetrend di kalangan mobile game?

Untuk saat ini game yang sedang ngetrend masih game dengan genre – genre yang casual dan RPG. Game casual dimana orang tidak perlu mempelajari cara bermain yang rumit namun bisa menjalankannya. Sehingga dengan otak yang ledang setres atau suntuk, para pengguna masih bisa menaikkannya. Ex: angry bird. Sedangkan game RPG memiliki kerumitan yang lebih dipikirkan dan pebutannya sangat lama.

- RPG nya yang simple itu seperti apa ?

Game RPG yang simple, dan turn base contohnya Epic Battle Fantasy. Cara bermain yang dituntun dan diarahkan untuk menyelesaikan misi. Lalu dikatakan RPG karena karakternya tersebut memiliki karakteristik tersendiri.

- Batasan RPG dan Strategy ?

Selama game tersebut sudah ada pembeda antara karakter satu dengan karakter yang lain secara sifat dan peran maka sudah dikatakan RPG walaupun tidak turn base. Kalo genre strategi berbicara bagaimana caranya menyelesaikan misi dengan mengatur komposisi pemain. Tapi game strategi bagusya menggunakan RPG.

- Bagaimana peluang game yang menggunakan plot dengan tema Kerajaan?

Jika dilihat dari film – film yang populer saat ini. Seperti mahabarata yang pasar penontonnya pemingkat. Meskipun mahabarata bukan budaya dari Indonesia murni namun juga mengadopsi dari India. Bisa dikatakan tema budaya semacam itu pada era saat ini peluangnya masih akan besar. Juga munculnya salah satu studio yang akan membuat game dengan judul Mahabarat Wars. Jadi bisa disimpulkan bahwa game dengan tema budaya seperti itu sedang naik daun dan memberikan peluang yang besar di pasaran. Ia rasa tokoh budaya Indonesia sendiri bisa di padukan dengan game tema RPG yang memiliki karakteristik atau kemampuan berbeda – beda di setiap karakternya.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang

Wawancara dilakukan pada 3 Desember 2014.

Johnson A.G Sonaru selaku Bagian Humas Budaya Kabupaten Malang.

Profil

Berasal dari Sulawesi lalu pindah ke Jawa, 25 tahun sebagai pegawai negeri, 20 tahunnya lebih di bidang pariwisata, 1 tahun dibidang kebudayaan.

Protokol

- Apa kebudayaan itu ?

Kebudayaan itu adalah hasil cipta karya. Namun kebudayaan itu lebih dari itu. Filosofinya keindahan kecantikan dan kemegahan Karena filosofinya seperti itu tentunya kita akan tempatkan hasil cipta dan karya tersebut pada tempat yang tepat dan strategis. Untuk menepatkan pada tempat yang tepat dan strategis haruslah dilestarikan.

- Upaya untuk melestarikan ?

Item upaya untuk melestarikan adalah melestarikan bentuk – bentuk hasil karya masa lalu seperti candi,situs. arca ,petilasa, pakaian dll. Keindahan itu selain bentuk juga kepuasan hati yang tidak ternilai dalam bentuk reward. Membuat kegiatan yang peforma dan kegiatan yang mencerminkan keindahan, kecantikan dan kemegahan.

- Bagaimana minat kebudayaan pada generasi muda saat ini ?

Minat kebudayaan pada generasi muda kita saat ini masih kurang / belum maksimal karena :

1. Media untuk mengenal sejarah dan kebudayaan sangat kurang. Perlu adanya suatu kegiatan yang merevolusi kebudayaan agar kebudayaan bisa memberikan daya tarik kepada masyarakat terutama kalangan muda.
2. Kurangnya pendidikan dalam kurikulum kita saat ini yang hanya berorientasi pada pada kurikulum satu arah.
3. Pendidikan dalam Keluarga kurang ditanamkan. Orang tua mempunyai kewajiban untuk memperkenalkan budaya bangsa
4. Dunia usaha
5. Pemerintah
6. Komunitas dan pelaku – pelaku wisata.

- Hambatan apa saja yang mempromosikan Kerajaan Singosari ?

Hambatan – hambatan yang selama ini dialami dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya dan sejarah Kerajaan Singosari adalah :

1. Sarana dan prasarana kurang memadai.
2. SDM kurang memadai baik jumlahnya maupun kualitasnya.
3. Anggaran atau dana yang kurang.
4. Master plan kita belum tertata secara terpadu, sinergis dan komprehensif mulai dari pusat sampai daerah. Daerah dan pusat memiliki perencanaannya sendiri – sendiri sehingga susah untuk dijalankan.

- Apa kelebihan dari Kerajaan Singosari ?

Menurut Kerajaan Singosari menarik karena:

- Singosari adalah kerajaan tertua dan merupakan cikal bakal dari Kerajaan Majapahit yang pada sejarahnya akan menguasai Asia Pasifik.
- Jika dilihat dari segi artistik Singosari kurang megah dibanding yang lain, tapi ia memiliki filosofi hebat yaitu perjalanan hidup Ken Arok dan Kerajaan yang melahirkan raja – raja hebat seperti brawijaya dll.
- Bagaimana sejarah singkat tokoh dan karakteristik Ken Arok pada saat mengalahkan mengalahkan Kediri ?

Ken arok diidentifikasi sebagai sosok yang membunuh Tunggul Ametung dengan kerisnya Empu Gandring untuk mendapatkan Ken Dedes dan menjadi raja. Ken Dedes itu adalah wanita yang cantik sekali, luar biasa. Siapapun laki – laki yang melihat ken dedes akan menarik kebirahian pria. Selain itu memiliki daya tarik dan kepribadian yang kuat sebagai ratu. Ken arok itu adalah seorang ahli perang. Wilayah Ken Arok dulunya bernama Tumampel. Tumampel kemudian melawan kerajaan doho Kediri, buktinya berada di Kecamatan Pujon dan Katang. Diatas gunung tersebut terdapat banyak makam - makan prajurit dari Kerajaan Kediri. Di sana ada yang disebut dengan nama sumur upas. Pada saat terjadi perang, Ken Arok dan para pasukannya berada di posisi diatas dan pasukan dari Kerajaan Kediri berada dibawahnya. Dengan adanya sumur upas tersebut pasukan Ken Arok mencelupkan panah dan tombaknya ke dalam sumur itu untuk mengalahkan pasukan dari Kerajaan Kediri.

Lampiran 4

Kuesioner



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
RISET MATA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KUESIONER PERANCANGAN KARAKTER GAME



Sebagai Syarat menyelesaikan Mata kuliah Desain komunikasi visual di Institut teknologi sepuluh Nopember Surabaya, Kami melakukan penelitian tentang "Perancangan Karakter Game". Mohon bantuan dan kesediannya untuk memberikan jawaban yang sesungguhnya. Kami akan menjamin kerahasiaan data yang Saudara/Saudari berikan, karena jawaban tersebut hanya sebagai bahan penelitian dan tidak untuk dipublikasikan.

I. Identitas Responden

Keterangan:

Lingkari pada keterangan yang paling sesuai !!

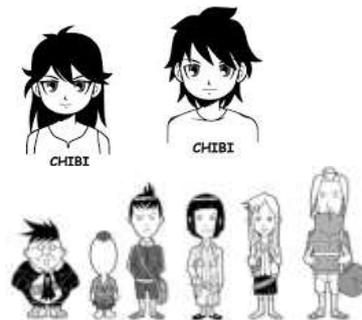
- | | |
|---|--|
| <p>1. Jenis Kelamin : L (54%) / P(46%)</p> <p>2. Usia :</p> <p>a. 18---20 tahun (69%)</p> <p>b. 21---25 tahun (31%)</p> <p>c. 26---30 tahun (0 %)</p> <p>d. 31---35 tahun (0 %)</p> <p>3. Apa hobby anda ?</p> <p>a. Main Game (58%)</p> <p>b. Nonton tv (10%)</p> <p>c. Membaca Buku (19%)</p> <p>d. Lainnya..... (11%)</p> <p>4. Apakah anda pengguna smartphone ?</p> <p>a. Ya (84%)</p> <p>b. Tidak (14%)</p> | <p>c. Karena ciri khas tertentu (26%)</p> <p>d. Lainnya..... (0 %)</p> <p>9. Apa game yang paling anda gemari saat ini ?</p> <p>a. Clash of Clans (29%)</p> <p>b. Line Let's Get Rich (20%)</p> <p>c. Hay Day (12%)</p> <p>d. Plant vs Zombies (29%)</p> <p>e. Lainnya..... (10%)</p> <p>10. Alasan anda menggemari game diatas ?</p> <p>a. Karakter (34%)</p> <p>b. Tampilan visual (25%)</p> <p>c. Menantang (34%)</p> <p>d. Menambah pengetahuan (7 %)</p> <p>e. Lainnya.....</p> <p>11. Frekuensi anda bermain game di sela aktivitas anda ?</p> <p>a. Setiap Hari (52%)</p> <p>b. 2 hari sekali (19%)</p> <p>c. Seminggu sekali (29%)</p> <p>d. Lainnya.....</p> <p>12. Seberapa lama anda bermain game saat bermain game ?</p> <p>a. > 12 jam (04%)</p> <p>b. 6 - 12 jam (07%)</p> <p>c. 1 – 6 jam (46%)</p> <p>d. < 1 jam (43%)</p> <p>13. Dengan siapa biasanya anda bermain game ?</p> <p>a. Sendiri (74%)</p> <p>b. Teman (19%)</p> <p>c. Saudara (02%)</p> <p>d. Teman online (05%)</p> <p>e. Lainnya.....</p> <p>14. Apa tujuan anda bermain game ?</p> <p>a. Melepas lelah (34%)</p> <p>b. Hobi (34%)</p> <p>c. Tertarik dengan alur cerita dan tema(3%)</p> <p>d. Mengisi waktu luang (29%)</p> <p>15. Kategori genre game apakah yg anda sukai?</p> |
|---|--|
- II. Pengalaman Responden**
5. Apa film animasi yang anda sukai?
- a. Frozen (43%)
- b. Toys Story (28%)
- c. Big Hero 6 (18%)
- d. Lego (9 %)
- e. Lainnya..... (2 %)
6. Mengapa anda menyukai film animasi tersebut?
- a. Karena Karakternya bagus (58%)
- b. Karena jalan ceritanya menarik (39%)
- c. Karena genrenya (9 %)
- d. Lainnya..... (0 %)
7. Apa serial televisi animasi yang anda sukai?
- a. Doraemon (24%)
- b. Naruto (26%)
- c. Spongebob (18%)
- d. Detektif Conan (30%)
- e. Lainnya..... (2 %)
8. Mengapa anda menyukai serial tersebut?
- a. Karena Karakternya bagus (31%)
- b. Karena jalan ceritanya menarik (43%)

- a. RPG (24%)
 - b. Action (13%)
 - c. Strategi (41%)
 - d. Fighting (4 %)
 - e. Puzzle (9 %)
 - f. Sport (5 %)
 - g. Lainnya.....
16. Apakah sebelumnya anda pernah memainkan game dengan visual bertema sejarah kerajaan di Indonesia?
- a. Ya (10%)
 - b. Tidak (90%)
17. Apakah anda tertarik memainkan game dengan tema sejarah Indonesia ?
- a. Ya (83%)
 - b. Tidak (17%)
18. Apakah anda setuju jika muncul game dengan bertema dari Kerajaan Singosari ?
- a. Ya (82%)
 - b. Tidak (langsung ke no 20) (18%)
19. Mengapa anda setuju ? (lanjut ke no 21)
- a. Sedikit game yang mengangkat tema lokal. (25%)
 - b. Agar memperkuat identitas bangsa(28%)
 - c. Karena sejarah lokal Indonesia menarik(menambah wawasan)(45%)
 - d. Lainnya.....
20. Mengapa anda tidak setuju ?(lanjut no 21)
- a. Sudah banyak yang mengangkat tema tersebut (0 %)
 - b. Karena kurang menarik (41%)
 - c. Karena tidak mengenal tokohnya(58%)
 - d. Lainnya.....
21. Dari raja – raja singhasari berikut, mana yang anda minati?
- a. Ken Arok (94%)
 - b. Anusapati (4 %)
 - c. Tohjaya (2 %)
 - d. Ranggawuni (0 %)
22. Berikut ini mana peristiwa Sejarah berdirinya Ken Arok ?
- a. Kutukan Mpu Gandring (51%)
 - b. Perebutan Ken Dedes (19%)
 - c. Pembunuhan Tunggul Ametung(5%)
 - d. Pembunuhan Kertajaya. (25%)
23. Dari mana anda mengetahui tokoh diatas tersebut ?
- a. Buku (83%)
 - b. Melalui novel, komik (3 %)
 - c. Melalui majalah, Koran (2 %)
 - d. Melalui internet (11%)
 - e. Lainnya..... (1 %)
24. Seberapa penting kostum mempengaruhi watak sebuah karakter dalam game ?
- a. Sangat penting (64%)
 - b. Penting (31%)
 - c. Ragu – ragu (3 %)
 - d. Tidak penting (1 %)

- e. Sangat tidak penting (1 %)
25. Apakah ada karakter dalam game yang anda sukai dapat menjadi inspirasi untuk anda?
- a. Ya (80%)
 - b. Tidak (20%)
26. Manakah bentuk Karakter yang anda sukai ?
- a. Anak kecil (16%)



b. Chibi (27%)



c. Normal (57%)



27. Gaya gambar yang diminati ?

- a. Manga (40%) c Teenlit (24%)



- b. Amerika(21%) c. Simple/ tdk proporsional(15%)



28. Ciri fisik seperti apa yang anda sukai untuk karakter pria ? (jawaban boleh lebih dari satu)

- a. Tegap (28%)
- b. Rapi (16%)
- c. Berotot (12%)
- d. Tinggi (27%)
- e. Pendek (2%)
- f. Gempal (5%)
- g. Kurus (6%)
- h. Gendut (2%)
- i. Lainnya.....

29. Ciri fisik seperti apa yang anda sukai untuk karakter wanita? (jawaban boleh lebih dari satu)

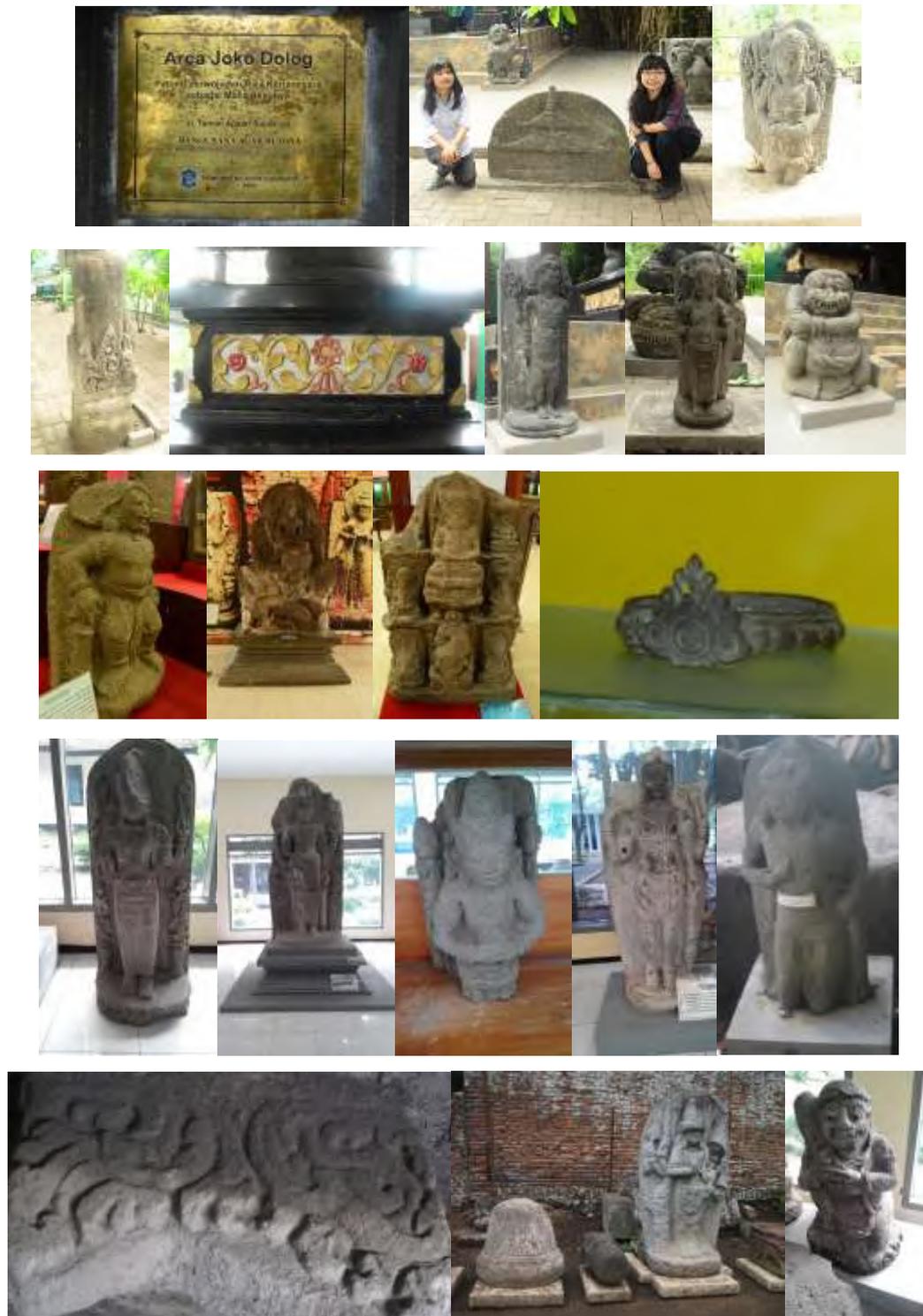
- a. Rambut panjang (21%)
- b. Rambut pendek (10%)
- c. Tinggi (17%)
- d. Pendek (1%)
- e. Langsing (16%)
- f. Berisi (6%)
- g. Lincih (10%)
- h. Anggun (15%)
- i. Lainnya.....

Lampiran 5
Foto Interview



Lampiran 6

Foto Observasi di Situs – situs bersejarah



Lampiran 7

Dokumentasi Pameran Tugas Akhir



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul “Perancangan Karakter *Game* RPG Berdirinya Kerajaan Singosari Untuk Aplikasi Permainan Dengan Gaya Visual *Chibi*” . Dalam perancangan ini penulis menemukan bahwa minat dan pengetahuan remaja akan sejarah berdirinya Singosari sangat rendah. Pengetahuan mereka rendah karena informasi sejarah didapat dari pendidikan formal saja. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media untuk mengedukasi para remaja agar lebih mudah menyerap pengetahuan sejarah. Media yang dipilih oleh penulis adalah *game mobile*. Hal tersebut dilatar belakangi karena perkembangan jaman akan teknologi *mobile smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan umum.

Perancangan yang penulis lakukan adalah membuat karakter sebuah *game RPG* strategi dengan latar belakang kerajaan Singosari pada masa pemerintahan Ken Arok, lebih tepatnya pada masa terbentuknya kerajaan Singosari. Setelah melakukan riset kuesioner, wawancara dan observasi maka penulis menentukan bahwa *game* ini memiliki *genre RPG* Strategi dengan keterikatan fiksi historis dengan tema etnik sesuai dengan pendekatan minat para responden. Berdasarkan Perancangan Karakter *Game Heritage fo Singosari* ini dapat ditarik berbagai kesimpulan sebagai berikut.:

- Sebelum melakukan perancangan *game*, peneliti telah melakukan penelitian untuk mencari kebutuhan pemain dalam *game*. Setelah data-data dari penelitian tersebut dilakukan, maka didapat bahwasannya pemain menyukai visual yang bersifat *medieval*, atau memiliki unsur kealamian/bumi.
- Karakter yang paling mereka minati adalah berunsur gaya visual *manga*. Gaya visual ini juga lebih dapat diekslore untuk disesuaikan dengan konten yang ingin ditampilkan.
- Penggunaan gaya visual *chibi* digunakan sebagai salah satu strategi agar karakter simple, mudah diingat dan lebih fleksibel untuk menunjang *game Heritage of Singosari*.

- Pemilihan senjata dan atribut yang digunakan harus disesuaikan dengan sejarah dan peralatan yang ada pada masa tersebut, agar nuansa Kerajaan Singosari dapat dirasakan.
- Selain pembabakan wilayah seperti yang sudah dilakukan di *world map* dan into secara tertulis untuk lebih mempermudah pemain memahami konten, transformasi karakter juga sangat diperlukan untuk menggambarkan pembabakan dalam sejarah Singosari yang diangkat. Transformasi karakter di tentukan sesuai dengan cerita pada sejarah yang diangkat.
- Perancangan karakter ini dapat menyampaikan informasi sejarah berdirinya Kerajaan Singosari era pemerintahan Ken Arok karena sudah mengikuti minat responden dan telah melakukan riset media serta konten sejarah.

1.2 Saran Perancangan

Setelah melalui tahapan meriset, dan merancang desain karakter, penulis menemui beberapa hal yang dapat menjadi masukan untuk kelanjutan desain yang telah dihasilkan. Beberapa masukan tersebut sebagai berikut :

- Belum diadakan penelitian terkait dengan *environment game* strategi sejarah berdirinya kerajaan singosari. Oleh sebab itu, dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai *enviroment game*, supaya dapat melengkapi perancangan *game* yang sehubungan dengan Kerajaan Singosari.
- Selain memperhatikan desain diharapkan pemilihan audio juga sangatlah berpengaruh untuk menarik minat pemain.
- Kedepannya dari *game* ini agar dapat dipublikasikan dan dimainkan sebagai sarana untuk media informasi sejarah berdirinya kerajaan Singosari, tidak hanya dalam versi *game mobile* saja
- Karakter *game* ini dapat digunakan untuk kelanjutan sejarah Kerajaan Singosari sehingga diharapkan dapat keluar beberapa versi *game* lanjutan dari sejarah berdirinya Kerajaan Singosari ini.
- Penggunaan karakter dua versi, yaitu mode normal dan versi battle dengan gaya visual chibi dapat diterapkan kepada *game* senada yang bertema strategi *RPG*.

Semua kritik dan saran/ rekomendasi yang diberikan oleh penguji dan pembimbing sangat membantu penulis, dalam mengembangkan desain karakter berdirinya Kerajaan Singosari.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka dari Buku

- Achmad, Sri Wintala & Krisna Bayu Adji. (2014). *Ensiklopedia Raja –Raja Nusantara*. Yogyakarta: Araska
- Adji, Krisna Bayu. (2014). *Sejarah Raja – Raja Jawa dari Mataram Kuno hingga Mataram Islam*. Yogyakarta: Araska
- Ali, M & Mohammad Asrori. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fanani, Zhaenal.(2013). *Ken Arok*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta:Pt. Index.
- Hedgpath, Kevin & Stephen Missal. (2006). *Exploring: Karakter Design*. Canada: Thomson.
- Hendry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi Offset
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Desain*. USA: Elsevier Inc.
- Tridhonanto, Al & Brenda Agency. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Pustaka dari Internet

www.duniapusaka.com/index.php?route=product/product&product_id=790
diakses pada tanggal 26 -09-2014

[www. id.wikipedia.org/wiki/Bibliografi](http://www.id.wikipedia.org/wiki/Bibliografi) diakses pada tanggal 22 – 10 – 2014

www.kbbi.web.id/bibliografi diakses pada tanggal 26 – 09 – 2014

www.kbbi.web.id/historical-fiction diakses pada tanggal 22 -10- 2014

www.nxgindonesia.com/klasiikasivideogame diakses pada tanggal 26 – 05 -2016

www.slideshare.net diakses pada 28- 03 -2015

www.slideshare.net/ /smartphone-user-indonesia diakses pada 28- 03 -2015

www.tech in asia.com/battlelootadventure diakses pada tanggal 26 -05 – 2016

www.technopedia.com. diakses pada tanggal 16-09- 2014

BIODATA PENULIS



Alberta Berlian Pusposari, Lahir di Kediri 16 Januari 1994. Anak bungsu dari Bapak Harsono, BA dan Ibu Lilik Widjojo, BA ini menjalani pendidikan di SDK Petra Kediri, SMP N 1 Kediri, SMA K Santo Augustinus Kediri. Kemudian melanjutkan jenjang perkuliahan Prodi Desain komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Semasa kuliah Penulis aktif diberbagai kegiatan kampus maupun luar kampus terutama kegiatan pameran. Penulis juga pernah mengikuti kerja profesi di PT. Square Enix Smilework Surabaya selama dua bulan (Juli 2014 – September 2014).

“Perancangan Karakter *Game RPG* Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual *Chibi*” merupakan judul dari tugas akhir yang diambil oleh penulis. Penulis mengangkat judul ini karena penulis menemukan bahwa ketertarikan masyarakat akan sejarah sangatlah rendah, disertai pula kurangnya media untuk mengekspose sejarah sehingga banyak orang salah persepsi sejarah pada era Ken Arok. Dan disisi lainnya telah terjadi peningkatan pengguna smartphone pada masyarakat. Diharapkan dengan perancangan ini dapat memberikan informasi sejarah berdirinya Singosari secara lebih menarik dan atraktif.

Penulis dapat dihubungi di albertaberlian@gmail.com untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai judul yang diambil oleh penulis