

PERANCANGAN VIDEO GAME LEGENDA ANGLINGDARMA

Jefry Yosua Siswanto¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
e-mail : Jefry.Yosua@gmail.com

Abstrak

Video game dapat digunakan untuk membawakan sebuah cerita rakyat dari negeri masing-masing. Bagi negara-negara yang industri game-nya belum maju, hal ini dapat digunakan sebagai solusi untuk memperkenalkan cerita rakyat. Untuk itu video game ini dibuat agar setidaknya dapat membantu mengenalkan kembali cerita rakyat Indonesia. Dibuat dengan teknik ilustrasi untuk mempermudah pengenalan dan memberikan daya tarik sendiri.

Kata kunci: *Video game*, Cerita rakyat, Anglingdarma

Abstract

Title: *Design of Video Game “Legend of Anglingdarma”*

Video games can bring traditional story from any countries which game industries are still not developed, this might be a solution to introduce traditional story. Therefore, this game is made to help reintroducing Indonesian Traditional story. This game is made with illustration to help the reintroduction and to give an unique charm.

Keywords: *Video Game, Traditional Story, Anglingdarma*

Pendahuluan

Pada kemajuan era digital, cerita rakyat Indonesia sudah mulai pudar sedikit demi sedikit. Cerita rakyat adalah jenis cerita tradisional yang mencoba untuk menjelaskan atau memahami dunia dan warisan lokal suatu daerah. Cerita seperti itu secara lisan diwariskan dari generasi ke generasi yang mengandung pesan moral atau pelajaran. Kemudian berkembang di masyarakat tanpa dapat teridentifikasi nama penciptanya.

Cerita rakyat sendiri memiliki 4 kategori, yaitu fabel, legenda, mite, dan sage. Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak manusia yang diperankan oleh binatang. Mite adalah cerita yang mempunyai latar belakang sejarah, dianggap suci dan banyak mengandung hal gaib. Sage merupakan cerita yang mengisahkan keberanian, kesaktian, dan kepahlawanan seseorang. Legenda sendiri merupakan cerita pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan asal mula suatu tempat.

Kisah Anglingdarma merupakan salah satu cerita rakyat yang ada pada pulau Jawa. Cerita legenda Anglingdarma merupakan kisah *babat*. *Babat* sendiri merupakan pengertian bahwa kisah atau cerita tersebut merupakan kisah yang tidak tertulis secara resmi oleh empu seperti kisah-kisah Ramayana atau Mahabarata. Kisah Anglingdarma disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Karena tidak ada buku tertulis tentang Anglingdarma, maka kisah Anglingdarma ini bila dibiarkan akan hilang oleh zaman.

Prabu Anglingdarma adalah nama seorang tokoh legenda dalam tradisi Jawa, yang dianggap sebagai titisan Batara Wisnu. Salah satu kemampuan Prabu Anglingdarma adalah mampu untuk mengetahui bahasa segala jenis binatang. Cerita legenda Anglingdarma pernah ditayangkan pada tahun 2002, di salah satu televisi swasta. Tayangan tersebut disajikan dalam bentuk serial, masa tayang Anglingdarma berakhir pada tahun 2005. Walaupun pernah ditayangkan di televisi, Anglingdarma masih kurang dikenal, terutama oleh para generasi remaja Indonesia.

Dewasa ini, umumnya hal-hal yang tradisional seperti cerita rakyat dianggap kuno dan membosankan. Cerita rakyat nusantara pada zamannya sangat dikenal oleh setiap anak Indonesia, tapi pada zaman ini, anak-anak sudah hampir tidak pernah mendengarnya lagi. Keberadaan cerita rakyat merupakan salah satu kekayaan budaya yang harus dipertahankan. Keberadaan cerita rakyat sudah tergantikan oleh kisah-kisah *film* luar negeri yang memang dikemas sangat bagus dengan teknologi tinggi.

Melihat bahwa teknologi menjadi salah satu penyebab hilangnya cerita rakyat yang ada, maka hal ini dapat dimanfaatkan sebagai *oportunity*, yaitu menyampaikan cerita rakyat dengan menggunakan *video game*. Pemain *video game* pada era ini semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari makin banyaknya *developer game* yang bermunculan, seperti *Rovio* dan *Gameloft*. *Game* sendiri memiliki beberapa *genre* seperti *action*, *Real Playing Game* (RPG), *Strategi*, *Adventure*, *First Person Shooter* (FPS). *Video game* sendiri terus berkembang melahirkan banyak *genre* baru seperti *side-scrolling* dan *running game*. Dari segi grafik, *video game* secara garis besar dibagi menjadi 2, yaitu 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D).

Perancangan *video game* ini mengambil cerita tentang legenda Anglingdarma yang melakukan pengembaraan. Pada pengembaraan ini Anglingdarma bertemu dengan Durgandini. Durgandini menginginkan Anglingdarma mati, karena ia cemburu dengan ilmu Desanrya (Desanrya adalah ilmu yang bisa membaca gerakan musuh) yang dimiliki oleh Anglingdarma. Sasaran dari *video game* Anglingdarma ini nantinya akan ditujukan pada anak-anak usia 10-13 tahun. Dewasa ini dapat dilihat bahwa peminat *video game* rata-rata anak-anak sampai dewasa. Selain rasa minatnya yang tinggi, anak-anak juga merupakan generasi penerus yang diharapkan nantinya cerita Anglingdarma bisa dikenal dan dilestarikan di masyarakat Indonesia.

Perancangan *video game* ini merupakan kerjasama dengan Mahasiswa studi ilmu Teknik Informatika, Institut Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, Jonathan Theo Hartono. Dalam perancangan ini, Jonathan berperan sebagai *programer*. Tugas *Programer* adalah melakukan *coding* dan menggabungkan *asset* visual dari perancang untuk dijadikan sebuah *game*. *Programer* juga membuat *script* perintah pada *game*, agar *game* dapat digunakan atau dimainkan sesuai konsep.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan *Video Game* Legenda Anglingdarma ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan *Video Game* Legenda Anglingdarma ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. **Studi Pustaka**
Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data tentang cerita legenda Anglingdarma dan sejarah Anglingdarma.
- b. **Wawancara**
Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi tentang cerita legenda Anglingdarma yang ada dimasyarakat.
- c. **Pengamatan**
Pengamatan adalah penelitian dengan mengamati suatu objek/subjek tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Pengamat dalam hal ini menjadi anggota penuh dari kelompok yang diamatinya. Dengan demikian, pengamat dapat mendapatkan informasi tentang target *audience*
- d. **Internet**
Internet merupakan salah satu sumber informasi dan data yang penting, terutama dalam era perkembangan teknologi dan dunia informasi yang sangat pesat. *Internet* adalah sistem informasi yang saling berhubungan ke seluruh dunia yang mentransfer data melalui *packet switching*. Melalui *internet protocol*, didalamnya terdapat banyak informasi dan servis seperti *e-mail* dan *webpage*.

Alat/ Instrument Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, digunakan beberapa instrument pengumpulan data untuk mendukung dalam proses mengumpulkan, alat tersebut di antara lain :

- a. **Komputer**
Untuk dapat mengakses *internet*, maka dibutuhkan media elektronik untuk mengaksesnya. Media itu salah satunya adalah komputer. Media komputer adalah peranti keras/ *hardware* yang dapat mengakses *internet* lalu menyimpan data hasil pencarian dengan mudah.
- b. **Digital Voice Recorder**

Dengan alat ini akan mempermudah proses wawancara, karena hasil wawancara dapat direkam dan dapat dimainkan/*play* berulang kali. Dengan alat ini, maka hasil wawancara akan dapat lebih dipahami dan dimengerti. Alat ini juga membantu dalam hasil wawancara yang efektif dan efisien.

Metode Analisis Data

Di dalam perancangan ini, metode analisis data yang digunakan adalah metode analisa kualitatif dan juga menggunakan 5W1H yaitu *Why, When, Where, Who,* dan *How*. Dari data yang diperoleh dari proses tersebut nantinya akan dilakukan sintesis untuk mengambil sebuah kesimpulan, yang pada tahap selanjutnya hasil sintesis ini dapat membantu dalam proses perancangan *game*.

Konsep Perancangan

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan *Video Game* sebagai media utama untuk memperkenalkan cerita rakyat tradisional yaitu legenda Anglingdarma. Konsep dari *video game* adalah membuat *game* dengan genre *action* dengan *storyline* adaptasi kisah Anglingdarma yang ditampilkan dengan gaya 2D dan *side scrolling*.

Pembahasan

Perancangan *Video Game* Legenda Anglingdarma memiliki tujuan:

- a. perancang *video game* legenda Anglingdarma untuk memperkenalkan cerita rakyat tradisional kepada anak usia 10-13 tahun
- b. Bagaimana menyampaikan pesan moral dari *video game* legenda Anglingdarma kepada *audience*

Strategi Visualisasi

- a. Visualisasi yang dilakukan dimulai dari membuat sketsa konsep karakter dan *environment* yang ada. Lalu kemudian desain *Interface* sebagai *layout* utama dalam *game*. *Layout* ini juga disesuaikan dengan genre dari *game* yang akan dibuat.
- b. Untuk *artstyle*, menggunakan gaya kartun, mengingat target market adalah usia anak remaja tahap awal, yaitu usia 10-13 tahun.
- c. *Game* juga akan membawa unsur tradisional, seperti misalnya kostum tradisional yang akan dipakai karakter.
- d. Mengingat *game* ini adalah fiksi, juga akan dilakukan sedikit modifikasi pada beberapa area

yang diangkat untuk menyesuaikan dengan alur *game*.

Konsep Kreatif

Gameplay menggunakan genre *action game* yang dinyatakan dalam bentuk visual 2D (2 dimensi), dengan tampilan screen yang bergerak dari arah kanan ke kiri, dari sudut pandang *third-person* (orang ketiga). Dalam screen yang ditampilkan, Pemain mengendalikan Anglingdarma sebagai tokoh utama dalam *game* ini. Pemain akan menghadapi tantangan utama berupa medan perjalanan (*platform*) yang harus dihadapi dan melawan *monster (battle)* yang ditemui dalam perjalanan. Pada setiap akhir *stage* atau *level*. Pemain akan menghadapi *boss* atau karakter Antagonis yang ada pada kisah Anglingdarma. *Player* harus mengalahkan *boss* untuk dapat melanjutkan perjalanan dan masuk pada *stage* berikutnya.

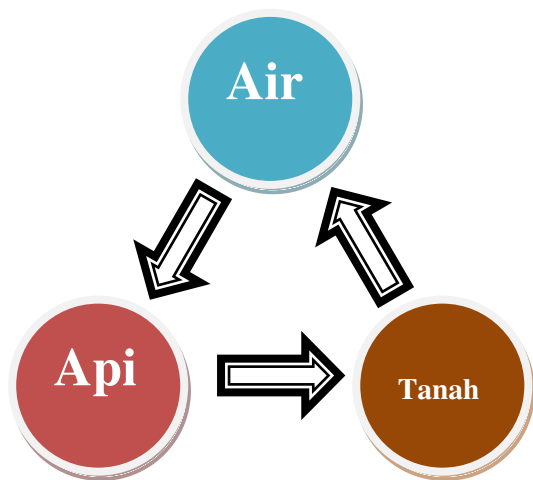
Game action memiliki tantangan *platform*, pemain harus mengendalikan ability yang dimiliki karakter seperti lompat dan lari. Pemain harus mengombinasikan rangkaian tombol agar karakter dapat bergerak melewati rintangan *platform* yang ada. Sebagai contoh untuk melompati sebuah jurang, pemain harus membuat karakter itu mengambil jarak yang cukup untuk berlari, lalu pemain menekan tombol lompat pada jarak dan waktu yang tepat agar karakter dapat melompati jurang tersebut.

Tantangan yang lain yang harus dihadapi *player* berupa *battle*, pemain harus bisa mengendalikan karakter supaya dapat membunuh musuh-musuh yang ada, tetapi karakter yang dikendalikan juga harus dapat meminimalisir kerusakan atau *damage* yang diterima. *Damage* yang diterima karakter akan mengurangi *health-point* atau nyawa dari karakter, bila *health-point* yang dimiliki karakter habis, maka karakter yang dimainkan akan mati dan *game over*. Pemain dapat memilih jenis senjata atau serangan yang dimiliki karakter untuk menghadapi musuh. Jenis serangan dan senjata yang tepat akan meningkatkan tingkat keefektifan dalam mengalahkan musuh yang ada, sehingga musuh lebih mudah dikalahkan.

Gameplay ini dirancang dengan fokus utama memperkenalkan tokoh Anglingdarma. *Gameplay action* memiliki karakter utama yang memberikan daya tarik baik secara visual maupun kekuatan atau *ability* yang dimiliki tokoh utama, sehingga pemain secara tidak langsung mengenal karakter yang dimainkan.

Ability yang dimiliki Anglingdarma memiliki elemen-elemen tertentu. Elemen yang ada dalam *game* ini adalah tanah, air, dan api. Elemen yang dimiliki

nantinya berguna untuk melawan musuh, faktor ini juga menentukan tingkat keefektifan ketika memberikan *damage* pada musuh.



Gambar 1. Keefektifan serangan element

Storyline

Storyline mengadaptasi kisah Anglingdarma dari beberapa sumber dan dilakukan modifikasi menyesuaikan kebutuhan tujuan perancangan.

Anglingdarma adalah seorang Prabu atau raja dari kerajaan Malawapati. Anglingdarma mempunyai kebiasaan yaitu berburu di hutan. Ketika dalam perburuannya, Anglingdarma tidak sengaja melihat istri dari gurunya sedang bercumbu dengan siluman ular. Anglingdarma yang menghormati gurunya menghadapi siluman ular ini. Siluman ular akhirnya kalah dan mati, tetapi Nagagini, istri dari guru Anglingdarma marah dan membuat cerita palsu agar suaminya melawan Anglingdarma. Tetapi gurunya tidak sengaja percakapan Anglingdarma dengan istri Anglingdarma tentang cerita sesun gguhnya. Gurunya akhirnya sadar, lalu menunjukkan sosoknya pada Anglingdarma. Sebagai permintaan maaf, gurunya yaitu Nagaraja memberi ilmu “Aji Gineng” yaitu ilmu yang membuat Anglingdarma dapat mengerti bahasa binatang. Setelah memberikan ilmu itu, gurunya meninggal karena ilmu tersebut ketika diberikan kepada seseorang, pemilik ilmu tersebut akan meninggal.

Istrinya yang mengetahui kemampuan “Aji Gineng” yang dimiliki suaminya, ia pun minta diajari. Tetapi Anglingdarma tidak dapat mengajarnya, karena dia bisa meninggal. Istrinya pun marah lalu ia bunuh diri. Karena kematian istrinya Anglingdarma pun memutuskan untuk berkelana agar dapat menenangkan dirinya.

Dalam perjalanannya dia bertemu dengan seorang gadis yang sedang bertengkar dengan seorang Raksasa. Nama gadis itu adalah Ambarawati dan

rakasasa itu adalah ayah dari Ambarawati yang telah dikutuk oleh Vairocana. Karena wajah Ambarawati yang mirip dengan mending istrinya, Anglingdarma mendekati Ambarawati dan akhirnya membawa Ambarawati pergi dari tempat tinggal Raksasa. Raksasa yang mengetahui hal tersebut marah dan mengejar Anglingdarma. Vairocana yang mengetahui Raksasa sedang mengejar Anglingdarma mengirim Brahmin untuk melindungi Anglingdarma agar raksasa tidak bertemu Anglingdarma. Ketika dalam pelariannya, Anglingdarma melihat Brahmin yang sedang diserang Raksasa dan pengikutnya. Anglingdarma yang melihat hal ini akhirnya memutuskan untuk melawan Raksasa. Setelah pertempuran, Raksasa pun mati. Ketika raksasa tumbang, mending Nagaraja menampakan sosoknya dalam wujud roh. Gurunya memberitahu bahwa ia harus kembali kekerajaannya karena Durgandini sedang mengacau kerajaannya. Setelah menyampaikan berita tersebut, gurunya memberi ilmu baru kepada Anglingdarma yaitu “Desantria”, ilmu yang dapat membaca gerakan dan menirukan gerakan lawan yang dihadapinya maupun yang pernah dihadapi. Setelah itu gurunya pun menghilang.

Anglingdarma pun kembali ke kerajaannya, ternyata kerajaannya kacau balau karena ulah Durgandini. Anglingdarma pun memerintahkan Durgandini untuk perge dan tidak mengacau. Tetapi Durgandini tidak mau pergi sebelum memiliki ilmu-ilmu yang dimiliki Anglingdarma, karena mengetahui kelicikan Durgandini, Anglingdarma tidak mau memberikan ilmu-ilmunya. Durgandini pun marah dan terjadilah pertempuran diantara keduanya. Anglingdarma pada akhirnya menang karena ia dapat membaca gerakan musuhnya. Setelah matinya Durgandini, pengikut Durgandini pun lenyap. Anglingdarma pun berencana untuk membangun dan memperbaiki kerajaannya kembali.

Konsep Karakter Tokoh Cerita

Anglingdarma

Tokoh utama dalam *game*. Ditampilkan sebagai sosok pemuda yang gagah dengan mengadaptasi visual yang ada pada candi Jago. Memiliki tubuh yang bidang, rambut panjang, dan mata yang tajam. Menggunakan aksesoris seperti gelang yang biasanya dipakai dalam pertempuran.

Nagagini

Tokoh antagonis dalam *game*. Seorang wanita paruh-baya. Memiliki wajah yang cantik dan tatapan licik. Menggunakan pakaian kemben berwarna hijau dan aksesoris rambut.

Siluman Ular

Tokoh antagonis dalam *game*. Ditampilkan wujud ular raksasa, mata sipit, dan lidah ular. Memiliki tanduk kecil diatas kepalanya seperti ular naga.

Nagaraja

Tokoh co-protagonis dalam *game*. Seorang pria tua dengan rambut putih, jenggot putih dan wajah yang bijaksana. Menggunakan pakaian putih seperti seorang petapa.

Setyawati

Tokoh co-protagonis dalam *game*. Ditampilkan sebagai sosok gadis yang cantik, rambut panjang dan tatapan yang selalu curiga. Menggunakan pakaian permaisuri raja dengan perhiasan pada rambut, leher, dan lengannya.

Ambarawati

Tokoh protagonis dalam *game*. Ditampilkan sebagai gadis muda yang cantik dengan wajah yang hampir menyerupai Setyawati, tetapi memiliki perbedaan pada matanya. Mata Ambarawati lebih lembut.

Rhaksasa

Tokoh Antagonis dalam *game*. Ditampilkan sebagai monster dengan ukuran raksasa berwarna biru. Memiliki wajah seram dan taring besar yang keluar. Mata besar yang melotot dan juga perut yang tambun. Menggunakan celana dari sobekan baju pendeta manusia, yang merupakan wujudnya sebelum di kutuk menjadi Rhaksasa

Vairocana

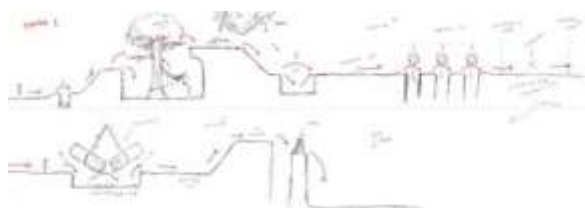
Tokoh protagonis dalam *game*. Ditampilkan dengan sosok pria muda yang tenang dengan ukurang tubuh yang normal dan tenang yang bijaksana. Memiliki aura emas karena kesaktiannya yang tinggi. Menggunakan pakaian putih polos seperti petapa.

Durgandini

Tokoh antagonis dalam *game*. Ditampilkan dengan sosok wanita dengan pakaian berwarna gelap berbentuk seperti petapa tetapi banyak sobekan pada pakaiannya. Memiliki rambut merah panjang, wajah jahat dan tatapan kemarahan.

Level Design

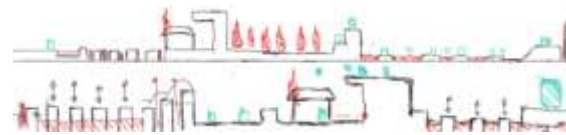
Level design merupakan proses merancang permukaan *platform* atau halangan yang berada didalam dunia *game*



Gambar 2. Level 1



Gambar 3. Level 2



Gambar 4. Level 3

Desain Karakter

Desain Karakter adalah proses awal sebelum membuat *sprites* atau animasi. Desain karakter juga disesuaikan atau dibatasi dengan cerita atau *storyline* yang sudah ada.



Gambar 5. Anglingdarma



Gambar 6. Ambarawati dan Setyawati



Gambar 7. Durgandini



Gambar 9. Rhaksasa



Gambar 8. Nagagini dan Nagaraja



Gambar 10. Vairocana



Gambar 11. Siluman Ular

Sprite

Sprite merupakan visual yang digunakan didalam *video game*, baik itu berwujud animasi karakter, *environment*, dan, *foreground/background*. *Sprites* yang dibuat menggunakan acuan dari *storyline/konsep* cerita. *Sprite* untuk karakter utama dan *boss* menggunakan visualisasi yang disesuaikan dengan desain karakter yang telah dibuat.



Gambar 12. *Sprites* Anglingdarma



Gambar 13. *Sprites* Siluman Ular



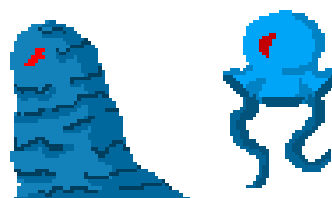
Gambar 14. *Sprites* Rhaksasa



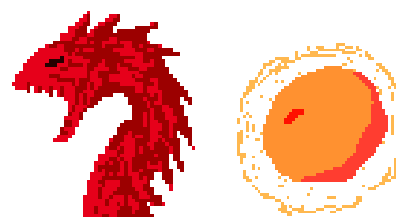
Gambar 15. *Sprites* Durgandini



Gambar 16. *Sprites* monster lv1



Gambar 17. *Sprites* monster lv2



Gambar 18. *Sprites* monster lv3



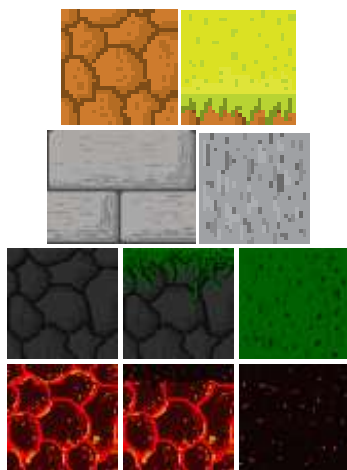
Gambar 19. *Sprites* tanaman



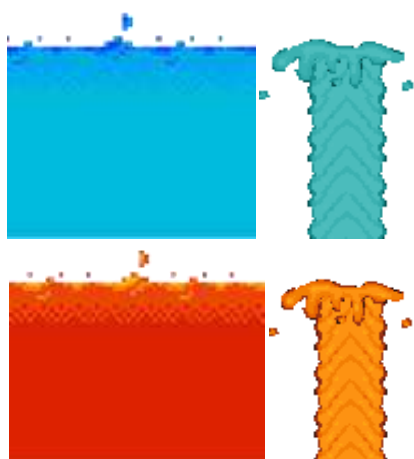
Gambar 20. Sprites pohon



Gambar 21. Sprites object



Gambar 22. Sprites Terrain 1



Gambar 23. Sprites Terrain 2

atau visual paling dasar pada sebuah *layer* pembuatan *game*. *Foreground* merupakan komponen pendukung *background* untuk memperkuat nuansa lokasi pada *game* tersebut.



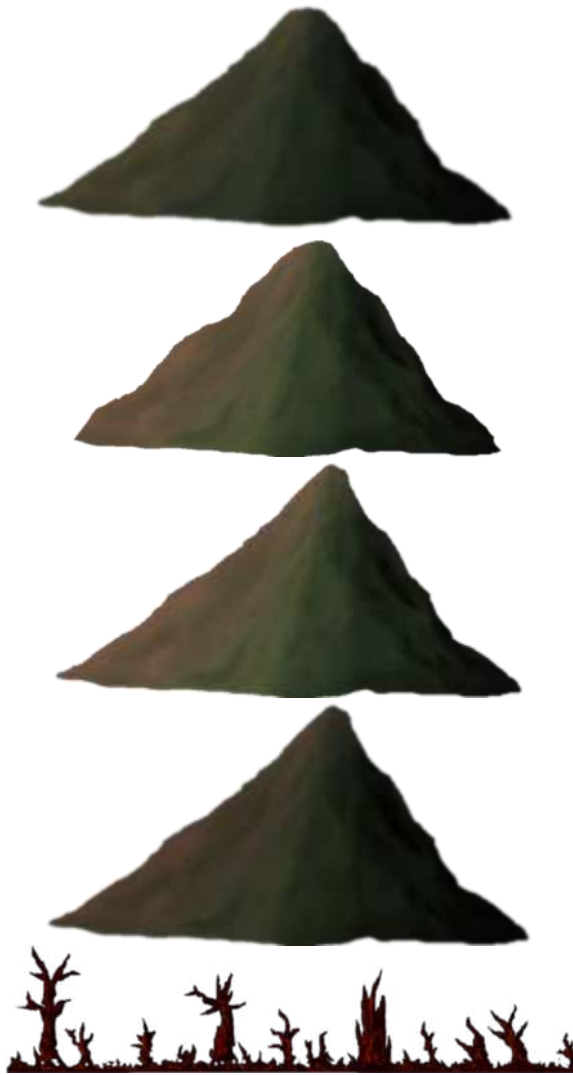
Gambar 24. Background-foregroundd lv 1



Gambar 25. Background-foreground lv 2

Background dan Foreground

Background dan *foreground* merupakan komponen untuk memberikan nuansa lokasi suatu *game* tersebut sedang berlangsung. *Background* merupakan gambar



Gambar 26. Background-foreground lv 3

Graphic User Interface (GUI)

Jenis *graphic user interface* pada *game* ini disesuaikan dengan cerita Anglingdarma yang berasal dari candi *Jajaghu*. GUI yang digunakan bernuansa tradisional dengan menggunakan simbol-simbol yang menyerupai candi *Jajaghu*.



Gambar 27. logo Legenda Anglingdarma



Gambar 28. Tombol menu utama



Gambar 29. background menu



Gambar 30. Indikator darah dan energi



Gambar 31. Chat box

Font

Font yang digunakan dalam *game* ini adalah *Bookman Old Style*. Font dipilih karena memiliki unsur klasik dan juga berjenis *serif*. Jenis font *serif* dipilih untuk menghilangkan kejenuhan dan kemudahan pemain dalam membaca. Font ini juga terkesan sederhana sehingga tidak membuat mata lelah dan kejenuhan.

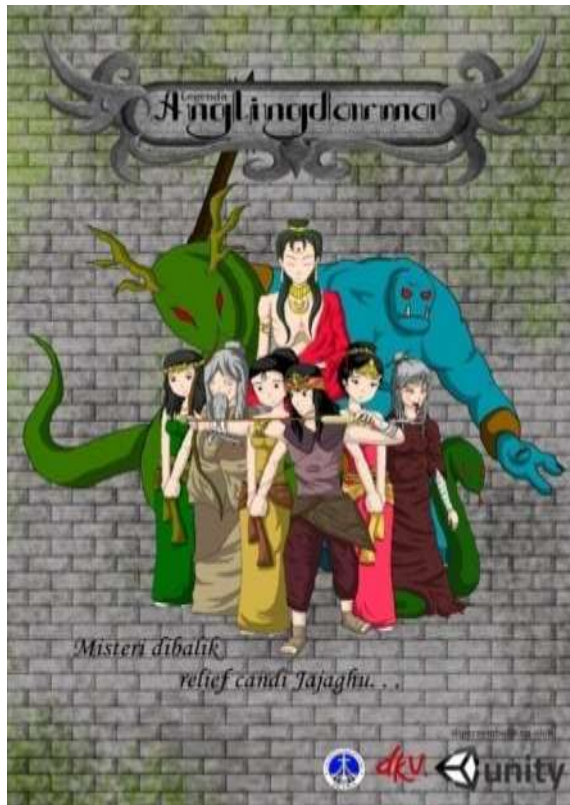
ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 !@#\$%^&*()_+ -=, .?; ': "[]\ | ` ~
 Bookman Old Style, 12pt

Font yang digunakan untuk judul utama akan menggunakan font dekorasi yang menyerupai aksara jawa atau biasa dikenal dengan *hanacaraka*, untuk tab pilihan opsi akan menggunakan font *sans-serif*.

Jawa Palsu
 oleh Mas Usup

Gambar 32. Contoh font untuk judul *game*

Poster Karya



Gambar 33. poster

Cover CD dan DVD Box



Gambar 34. Cover CD



Gambar 35. Cover DVD box

Screenshot



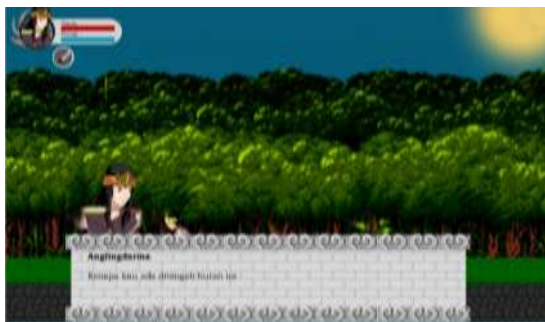
Gambar 36. Level 1



Gambar 37. Level 1 platform



Gambar 38. Level 1 boss



Gambar 39. Level 2 chat



Gambar 40. Level 2 platform



Gambar 41. Level 3 platform

Kesimpulan

Keberadaan *video game* sudah bisa dikatakan tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat pada era ini, terutama generasi muda dan masyarakat yang sudah mengenal kemajuan teknologi dan internet. Bahkan sekarang juga dipopulerkan “*Digital-Game based learning*”, atau pembelajaran lewat media *game*, yang akan semakin mendorong *video game* menjadi bagian mutlak dari kehidupan masyarakat ke depan.

Tujuan perancangan ini adalah menrancang sebuah *game* yang berangkat dari adaptasi cerita rakyat Indonesia, Anglingdharma. Penggambaran karakter tokoh, kostum, dan lokasidalam *game* ini berangkat dari relief candi jajaghu, dimana dalam relief itu diceritakan kisah perjalanan hidup tokoh anglingdharma.

Dengan mengangkat cerita rakyat, diharapkan generasi muda mengenal tokoh-tokoh cerita dari

negeri sendiri, sehingga terinspirasi dan muncul kebanggaan akan budaya kita.

Melalui *game* legenda Anglingdharma diharapkan muncul kepercayaan diri bagi para produsen *game* di Indonesia untuk berani bersaing dengan produsen *game* dari luar negeri.

Saran

Bagi mahasiswa yang ingin membuat *game* yang berangkat dari cerita rakyat, diharapkan untuk memiliki riset dan referensi yang cukup sebelum produksi pembuatan *game* tersebut, selain itu sangat diharapkan *game* yang dihasilkan nanti memiliki karakter yang berbeda dari yang sudah ada dipasaran.

Mahasiswa juga harus selalu berkomunikasi dengan *programer* agar hasil *video game* yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan oleh desainer atau mahasiswa. *Timeline* juga dibutuhkan untuk perhitungan waktu dalam proses pembuatan, hal ini membantu *programer* memperhitungkan waktu untuk *test-beta* untuk memeriksa *bug* dan *error* dalam *game*.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis diberi kekuatan untuk dapat mengerjakan dan menyelesaikan jurnal dengan baik. Pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan pengarahan kepada penulis, sehingga jurnal ini dapat tersusun dengan baik.

Ucapan terima kasih ini diberikan kepada pihak-pihak berikut karena tugas akhir ini disusun oleh penulis dengan dukungan dari pihak-pihak terkait:

1. Dr. Denny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art dan Erandaru Srisanto,S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan materi, contoh, dan arahan untuk membimbing penulis dalam proposal erancangan ini.
2. Orang tua yang telah memberikan semua bantuan lewat doa dan atas segala dukungan yang telah diberikan dalam bentuk materiil dan moril.
3. Dosen-dosen jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang telah membimbing penulis dalam masa perkuliahan, sehingga banyak ilmu yang dapat diterapkan dalam perancangan tugas akhir ini.
4. Jonathan Theo Hartono selaku *programmer* untuk perancangan ini.
5. Teman-teman dan rekan kerja yang seperjuangan, yang telah bekerja keras dan

mendukung penulis dalam menyelesaikan keseluruhan proses perancangan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik, dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Daftar Pustaka

Adams, Ernest. *Fundamental of Game Design 2nd Ed.* Berkeley: Pearson Education, Inc. 2010.

Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2010

Kinney. Ann.R. *Worshipping Siva and Buddha.* Ohio: Marquand Book.Inc, 2008

Novak, Jeannie. *Games Development Essential: 2nd Ed.* Delmar: Cengage Learning. 2010.

Whitehead, Jim. *Game Genres: Shmups,* January 29, 2007. Retrieved June 17, 2008

Haryanto, S.Pd. *Pengertian Remaja Menurut Para Ahli* . 2010. 21 Mei 2014. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/>

Emmanuela, Heidi . *Perancangan Ilustrasi dan Demo Game 2D “elf’s” DessertTycoon.* No.00061264. Surabaya: Universitas Kristen Petra 2008.

<http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_viewer.php?fname=jiunkpe/s1/jdkv/2008/jiunkpe-ns-s1-2008-42404171-10829-elf_tycoon-chapter1.pdf>