

PERANCANGAN GAME PETUALANGAN *DISCOVERING THE MYTHICAL CREATURES* BERBASIS WEBTOON 'SARIMIN'

Nugrahardi Ramadhani¹, Annisa Dhia Baswedan²

^{1,2}Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Jl. Despro, Keputih, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60111 Indonesia

e-mail: dhanisancok@its.ac.id¹, adbaswedan@gmail.com²,

Received : March, 2021

Accepted : May, 2021

Published : October, 2021

Abstract

This research focused on designing a webtoon adaptation game "Sarimin" based on Indonesian mythical creatures. The purpose of this paper is to introduce various Indonesian mythical creatures as the preservation and appreciation of local mythical culture from the positive side through the player's point of view as Sarimin, who is the personification of the white monkey djinn and the main character of the webtoon 'Sarimin'. The design methods used were literature study, observation of historical physical relics, experimental studies, interviews with game developers, prototyping, and testing. Based on the research results, the "Discovering The Mythical Creatures" design concept was created where players would explore the levels and be introduced to Indonesian mythical creatures and their stories related to the story from the webtoon 'Sarimin' with adventure-platformer gameplay.

Keywords: Mythical Creatures, Sarimin Webtoon, Adventure-platformer

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada perancangan game adaptasi webtoon 'Sarimin' dengan tema makhluk mitos Indonesia. Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan beragam makhluk mitos Indonesia sebagai pelestarian dan apresiasi budaya mitos lokal dari sisi positif melalui sudut pandang pemain sebagai Sarimin yang merupakan personifikasi jin monyet putih sekaligus karakter utama webtoon 'Sarimin'. Proses desain yang digunakan yaitu studi literatur, observasi terhadap peninggalan fisik bersejarah, studi eksperimental, wawancara dengan pengembang game, prototyping, dan testing terhadap target audiens. Berdasarkan hasil penelitian, dibuatlah konsep desain "Discovering The Mythical Creatures" dimana pemain akan menjelajahi level dan dikenalkan dengan makhluk mitos Indonesia beserta kisahnya yang berkaitan dengan cerita dari webtoon 'Sarimin' dengan gameplay adventure-platformer.

Kata Kunci: Makhluk Mitos, Webtoon Sarimin, Adventure-Platformer

1. PENDAHULUAN

Dalam media populer, tema makhluk mitos sering kali diangkat ke dalam media film, game, komik, dan karya fiksi lainnya. Namun, kisah dan makhluk mitos yang populer dan diminati pasar lebih banyak berasal dari luar negeri, terutama mitologi Yunani, Norse dan Jepang. Contoh media populer yang terinspirasi dari

kisah dan makhluk mitologi luar negeri dan terbukti diminati pasar adalah game God of War, Okami, Persona Series, Nioh, dan lainnya [1].

Di Indonesia, kisah dan makhluk mitos seringkali dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat terhadap alam gaib, roh-roh

penunggu, tempat keramat, benda-benda pusaka sakti, dan lainnya. Namun, mitos-mitos tersebut umumnya diceritakan dalam konotasi negatif yang hanya mengekspos sisi buruknya saja[2]. Padahal, dalam masyarakat tradisional, mitos dianggap sebagai satu bentuk fakta sejarah atau riwayat suatu peristiwa yang dianggap benar-benar terjadi sehingga memiliki pengaruh penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat [3]. Meyakini terhadap suatu mitos merupakan salah satu metode dalam menanamkan nilai-nilai budaya sekaligus menjadi media komunikasi yang merakyat dan dinamis karena sebagai tradisi lisan, komunikator dapat menyisipkan pesan-pesan tertentu di dalamnya [4]. Makhluk mitos dari cerita-cerita mitos-mitos tersebut memiliki kedekatan personal dengan audiens yang dapat dijadikan *unique selling point* (USP) dibandingkan dengan makhluk mitos luar negeri yang telah umum di media populer.

Salah satu media populer yang mengangkat tema makhluk mitos Indonesia dan memanfaatkan mitos sebagai media komunikasi pesan adalah komik digital 'Sarimin' yang diterbitkan oleh LINE Webtoon. Sampai dengan Mei 2020, komik digital 'Sarimin' telah merilis 85 episode komik yang diikuti oleh 440.000 pembaca dengan penilaian pengguna mencapai 9.81 dari skala 1 sampai 10. Data tersebut menunjukkan bahwa 'Sarimin' sebagai waralaba dengan tema konten mitos lokal diminati oleh masyarakat Indonesia. Potensi ini juga dilirik oleh Visinema Studio, sebuah Production House berbasis di Jakarta yang telah membeli hak adaptasi komik digital Sarimin ke layar lebar sebagai upaya perluasan IP (*Intellectual Property*) dengan kearifan lokal [5].

Salah satu daya tarik 'Sarimin' sebagai media populer yang mengadaptasi mitos Indonesia adalah keunikannya dalam mengadaptasi kisah mitos yang bercitra buruk menjadi menarik, lucu, dan sarat akan pesan moral. Berdasarkan analisis tekstual [6] 'Sarimin' melalui panel dan dialog antar karakternya sering menggunakan candaan yang biasa digunakan oleh kalangan remaja sehingga unsur alam dan makhluk gaib yang muncul menjadi tidak menyeramkan seperti pada umumnya diceritakan media. Hal ini membuktikan adanya kesempatan untuk mengadaptasi 'Sarimin' ke media lain sebagai bentuk pelestarian dan apresiasi budaya mitos lokal dari sisi positif, sehingga mendorong

masyarakat untuk mencari tahu dan mempelajari mitos lokal.

Aplikasi LINE Webtoon yang merupakan kanal utama distribusi komik 'Sarimin' tersedia pada sistem operasi Android maupun iOS. Namun, penelitian ini akan berfokus pada satu sistem operasi. Sistem operasi yang dipilih adalah Android karena menurut data dari gs.statcounter.com [7] pada bulan Januari hingga April 2019, Operating System pada smartphone di Indonesia didominasi oleh Android dengan pembagian pasar sebesar 93,5%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan handphone dengan sistem operasi Android.

Game petualangan atau *adventure* adalah game yang pemainnya berperan sebagai *protagonist* dalam cerita interaktif yang didorong oleh eksplorasi dan pemecahan teka-teki [8]. Genre *adventure-platformer* merupakan sub-genre dari genre game *adventure* dimana mekanik game tidak hanya menekankan pada eksplorasi dan pemecahan teka-teki namun juga berfokus pada mekanik berlari dan melompat bagi pemain untuk melewati suatu rintangan tertentu [9]. Genre ini dipilih karena berdasarkan survei oleh penulis yang dilakukan pada pembaca 'Sarimin' pada tahun 2020, didapatkan data bahwa sebesar 43.7% dari 50 responden memainkan game untuk menjelajah dan menemukan hal-hal baru dari game tersebut. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik 'Sarimin' merupakan tipe pemain *Explorers* berdasarkan teori *taksonomi bartle* [10]. Berdasarkan fenomena tersebut, tujuannya dirancanglah sebuah game adaptasi webtoon 'Sarimin' menjadi *mobile game* bergenre *adventure* yang mengangkat konten makhluk-makhluk mitos Indonesia sebagai upaya perluasan dan komersialisasi waralaba lokal serta pelestarian dan apresiasi budaya mitos lokal dari sisi positif.

Konsep '*discover the mythical creatures*' terdiri atas kata *discover* yang berarti menemukan sesuatu, mendapatkan informasi mengenai sesuatu yang baru dan *mythical creatures* berarti makhluk-makhluk mitos. Apabila digabungkan, kata kunci ini berarti menemukan dan mendapatkan informasi tentang keberadaan dan latar belakang makhluk-makhluk mitos yang umumnya belum diketahui oleh pemain. Konsep ini berpotensi untuk

dikembangkan lebih lanjut dengan mengeksplorasi konten makhluk mitos Indonesia yang beragam karena pada setiap daerah memiliki kisah dan makhluk mitosnya tersendiri yang dekat dengan kehidupan masyarakat tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan menggunakan metode-metode yang bertujuan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder. Data sekunder didapatkan dari hasil studi literatur dan observasi, sedangkan data primer didapatkan melalui wawancara dengan pengembang game, studi eksperimental, *prototyping*, dan pengujian (pengujian internal dan pengujian pengguna).

Studi literatur dilakukan sebagai referensi sumber konten dan visual makhluk mitos Indonesia. Tiga buku utama yang digunakan yaitu *Mythical Creatures of Asia* oleh Yusuf Selviyanti, Bausastra Lelembut oleh Tim Lentera Nusantara, #Hantupedia oleh Trio Hantu CS, dan komik digital 'Sarimin' karya Nagaterbang.

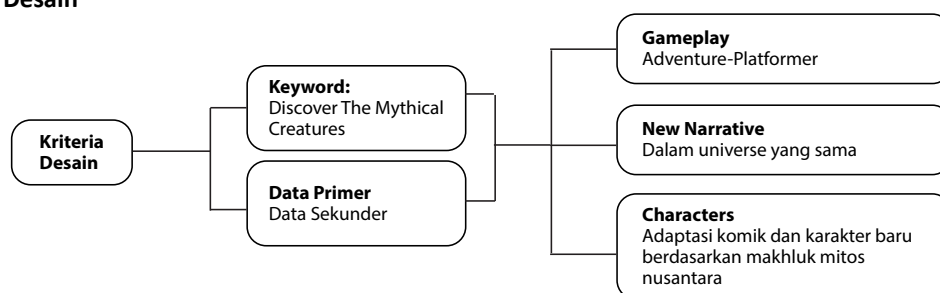
Observasi dilakukan di Museum Sonobudoyo I Yogyakarta dengan tujuan mencari sampel dari beberapa peninggalan sejarah yang memiliki unsur visualisasi makhluk mitos Nusantara. Pada Museum Sonobudoyo Unit I juga terdapat koleksi mengenai budaya dan sejarah Jawa yang dianggap paling lengkap setelah Museum

Nasional RI di Jakarta. Koleksi-koleksi tersebut meliputi keramik zaman Neolitik, wayang kulit, senjata kuno, pakaian tradisional, serta karya-karya seni rupa 2 dimensi maupun 3 dimensi yang digunakan sebagai referensi untuk aset visual dalam perancangan.

Studi eksperimental meliputi pembuatan alternatif skenario permainan, *draft* dokumen desain game, eksplorasi gaya visual, dan penyusunan alur cerita yang kemudian didiskusikan dengan praktisi pengembang game profesional melalui wawancara untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.

Setelah konten dan mekanik game selesai disusun, dilakukan pembuatan *prototype* game dengan perangkat lunak Unity3d yang meliputi penyusunan level, pembuatan dan pengaplikasian animasi karakter, dan pembuatan aset visual. *Prototype* yang telah dibuat diujikan melalui 2 tahap, yaitu pengujian internal dan pengujian kepada pengguna. Pengujian pertama dilakukan secara internal untuk menguji fungsionalitas dan tampilan aplikasi. Pengujian pengguna menggunakan kuisioner dengan kerangka kerja *ffwwdd* (*frustrating, favorite, wanted, wand, doing, describe*) yang dipelopori oleh Schell Games. Kerangka kerja *ffwwdd* ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari pengguna yang menguji aplikasi tanpa bimbingan atau arahan khusus sehingga tidak mempengaruhi perasaan maupun opini pengguna terhadap aplikasi[10]

Kriteria Desain



Gambar 1. Bagan kriteria desain
[sumber: Dhia, 2020]

Dalam kegiatan perancangan ini, kriteria desain perlu ditentukan sebagai acuan dalam proses produksi dan eksekusi game baik dalam segi *artwork* maupun proses pemrograman dan ditunjukkan pada gambar 1 di atas. Kriteria desain ini ditentukan berdasarkan hasil dari proses riset yang telah dilakukan sebelumnya

yang menghasilkan data primer dan sekunder.

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan mobile game adventure platformer ini adalah "*Discover the Mythical Creatures*". Sesuai dengan konsep tersebut, cerita yang diusung adalah melalui adaptasi waralaba lokal

‘Sarimin’ yang memiliki jalan cerita mengangkat mitos-mitos Indonesia. Konsep ini dipilih karena terdapat peluang mengembangkan *world-building* yang telah dimiliki waralaba ‘Sarimin’ dari media webkomik ke medium game *adventure-platformer*. Game *adventure-platformer* dipilih karena pemain dapat secara langsung terlibat dalam perjalanan jalannya cerita dan berinteraksi langsung dengan karakter, item, musuh, dan final boss yang ada pada setiap levelnya.

Konsep ini dapat diwujudkan dengan membuat sebuah desain level yang cukup luas dan tidak linier, sehingga memberikan kesempatan bagi

pemain mengeksplorasi dunia yang disajikan [9]. Selain itu, musuh-musuh yang ditemui setiap level memiliki cerita tersendiri dimana cerita atau narasi tersebut akan terbuka apabila pemain berhasil menyelesaikan level dengan sukses. Hal ini harapannya dapat memberi pemain wawasan mengenai asal-usul dari suatu makhluk mitos dan hubungannya dengan perkembangan kebudayaan di Nusantara.

What to Say

Memperkenalkan makhluk-makhluk mitos Indonesia melalui adaptasi webtoon ‘Sarimin’ dalam mobile game *adventure-platformer*.



Gambar 2. Sketsa desain level platformer beserta pemetaan *item*, musuh, koin, dan in-game event [sumber: Dhia, 2020]

How to Say

- “Explore” yaitu dengan mengajak pemain menelusuri latar dan bertarung dengan makhluk-makhluk mitos yang berperan sebagai karakter antagonis (*enemy*) yang terdiri dari *minions* dan *final boss*.
- “Reward” yaitu dengan memberikan penghargaan berupa koin yang bisa ditukarkan dengan *skin*/kostum karakter apabila pemain dapat mengalahkan musuh dalam jumlah tertentu setiap levelnya.
- “Entertain” yaitu dengan menyajikan cerita pengantar dan dialog-dialog antar karakter yang dapat ditemukan sepanjang petualangan, serta membuat pemain terbawa dalam *world-building* yang disajikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Dokumen desain game atau kerap disebut *Game Design Document* (GDD) merupakan dokumen yang menyajikan segala detail mengenai sebuah game yang akan dibuat oleh pengembang game dengan tujuan sebagai pengingat dan mengkomunikasikan konsep game tersebut [10].

Mekanik

Secara umum, mekanik dasar dari perancangan game ini adalah pemain yang dapat bergerak dengan cara maju, mundur, atau melompat untuk melewati rintangan sambil mengumpulkan *point* (pisang) dan

mengalahkan musuh, sampai akhirnya mencapai final stage dan mengalahkan *final*

boss di setiap level. Setelah mengalahkan musuh yang merupakan karakter makhluk mitos, pemain akan membuka album entri “Bausastra” yang berisi informasi mengenai makhluk mitos terkait.

Mekanik ini dibuat sederhana karena lebih baik memiliki mekanik dasar yang dipoles dengan baik daripada menciptakan fitur-fitur baru yang justru membuat game menjadi terlalu kompleks dan pemain sulit melakukan pendekatan pada game [9].

Desain Level

Terdapat 4 variabel yang perlu dipertimbangkan dalam merancang desain level *platformer* [11] yaitu jumlah lompatan yang perlu dilakukan untuk melewati sebuah rintangan, variasi pemilihan waktu lompatan, ketepatan pemain dalam mendarat setelah menentukan waktu lompatan, dan yang terakhir adalah jumlah hambatan sepanjang level. Pada level awal, seperti pada gambar 2 area warna oranye, pemain akan diperkenalkan dengan gerakan dasar seperti bergerak, melompat, dan *attack*, lalu didorong untuk melewati rintangan di depannya. Semakin dalam pemain menelusuri level, semakin banyak dan rumit rintangan yang harus dihadapi sehingga pemain akan terdorong untuk mengkombinasikan gerakan dasar serta pemilihan waktu yang tepat. Hambatan pada level terakhir adalah melawan *final boss* yang memiliki *health point* lebih banyak dari musuh-musuh sebelumnya yang terdapat pada area hijau pada gambar 2.

Cerita

Gaya penceritaan yang diangkat mengadaptasi genre komik ‘Sarimin’ dimana horror dan drama digabungkan dengan humor sehingga dapat mengganti sudut pandang pembaca terhadap hal yang menyeramkan (makhluk dan alam gaib) menjadi sesuatu yang lucu [6]. Berikut ini rangkuman dari jalan cerita yang diangkat:

Menurut Annisa (2020), Sarimin, jin monyet putih, dikalahkan oleh pesaingnya yaitu jin bulus jimbung bernama Tirta. Sarimin berhasil menyelamatkan pusaka keramat berupa pohon yang merupakan pengikat antara energinya dan tanah bumi. Sarimin tidak cukup kuat untuk mengalahkan Tirta, sehingga ia harus kabur dari lokasi tersebut dan mencari bala bantuan ke pegunungan Simatung, tempat dimana jin

macam bernama Sima bernaung. Dalam perjalanan tersebut, Sarimin dikejar dan diserang oleh makhluk-makhluk gaib anak buah Tirta. [12]

Konten Makhluk Mitos Indonesia

Makhluk mitos yang dipilih mempertimbangkan faktor adanya lebih dari atau sama dengan dua literatur yang menyebutkan adanya cerita mitos tentang makhluk tersebut serta kemunculannya dalam webtoon ‘Sarimin’. Makhluk mitos tersebut akan diadaptasi menjadi karakter dalam *storyline* permainan dengan total 1 karakter pemain, 4 karakter NPC, 3 karakter musuh *minions*, dan 1 karakter musuh *final boss*. Karakter-karakter tersebut yaitu: Sarimin, Tirta, Janggitan, Dompe, Ndas Glundung, Babi Ngepet, Kuntulanak, Roh Bayi, Pertapa, dan Buto Ijo [12] [13] [9] [14].

Gaya Gambar

“Petualangan Sarimin” merupakan game adaptasi dari IP ‘Sarimin’ yang telah terlebih dahulu diterbitkan melalui media webkomik, sehingga gaya gambar yang dipilih untuk mempresentasikan game ini tidak jauh berbeda dengan gaya gambar yang telah dipakai di Webtoon SARIMIN, yaitu gaya gambar kartun. Hal ini penting untuk diperhatikan agar ‘Sarimin’ sebagai IP tidak kehilangan identitasnya dan penggemar dari komik dapat dengan mudah mengenali karakter yang muncul.



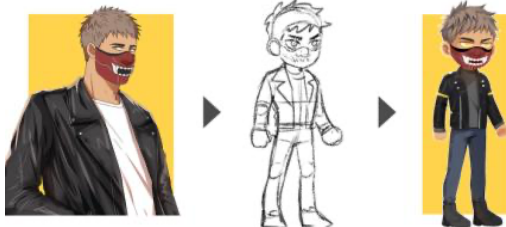
Gambar 3. Perbandingan gaya gambar Sarimin versi Webtoon dan Game
[sumber: Dhia, 2020]

Gaya gambar final yang dipilih berdasarkan hasil riset melalui studi eksperimental dan *depth interview* adalah gabungan dari alternatif gaya gambar pertama dan kedua pada gambar 3. Hal ini dipilih karena kedua gaya gambar tersebut paling mendekati *moodboard* dan sesuai dengan target audiens yang disasar, selain itu juga mendekati gaya gambar kartun dari webtoon SARIMIN. Selain itu, kejelasan visual merupakan aspek penting dalam gaya gambar game platformer [9] sehingga pemain dapat membedakan mana sprite karakter player, sprite karakter musuh, items, dan latar.

Desain Karakter

Proses desain karakter terdiri atas proses *background* dan *foreground*. Proses *background* bersifat membatasi lingkup perancangan agar sesuai dengan kriteria desain yang sudah dirancang sebelumnya, sedangkan proses *foreground* mengacu pada perspektif dan kemampuan ilustrator [15]. Aspek-aspek dari proses *background* telah dirancang dalam kriteria desain, sehingga proses selanjutnya didominasi dengan proses *foreground* yaitu identifikasi, riset konseptual, mendefinisikan karakter, mencari referensi visual, membuat sketsa karakter, dan akhirnya proses finalisasi *rendering* karakter.

Karakter Pemain



Gambar 4. Proses *background* pada desain karakter

Seperti yang terlihat pada gambar 4, pemain akan memainkan karakter Sarimin yang merupakan tokoh utama dari webtoon 'Sarimin'. Sarimin merupakan personifikasi jin monyet putih yang merupakan penunggu pohon keramat dan akan membantu manusia yang membutuhkan bantuannya. Namun, dalam dunia gaib terdapat perebutan wilayah sebagai bentuk kekuasaan sehingga ia memiliki beberapa musuh [12]. Gambar 4 menunjukkan proses desain adaptasi karakter dari komik digital menjadi sprite karakter in-game.

Desain karakter Sarimin mengikuti desain yang sudah ada pada komik, namun menggunakan gaya gambar *super-deformed* yang memberikan kesan imut dengan mempertahankan proporsi kepala dan tubuh.

Karakter *Non-playable* (NPC)



Gambar 5. Referensi visual Kuntilanak
[sumber: Bausastra Lelembut, #Hantupedia, dan *Mythical Creatures of Asia*]

Karakter NPC adalah karakter yang akan ditemui pemain sepanjang permainan yang berperan penting dalam berjalannya plot cerita. Pemain akan berinteraksi dengan karakter-karakter tersebut dalam level untuk menuju level selanjutnya. Gambar 5 menunjukkan referensi visual dari 3 literatur berbeda sehingga karakteristik utama karakter terlihat jelas dan dapat diadaptasi. Dalam perancangan ini, dibuat 4 karakter NPC yaitu Kuntilanak, Roh Bayi, Pertapa, dan Manda [12].



Gambar 6. Desain karakter sprite dialog. Kiri ke kanan: Kuntilanak, Roh Bayi, Pertapa, dan Manda



Gambar 7. Desain sprite in-game level. Kiri ke kanan: Kuntilanak, Roh Bayi, Pertapa, dan Manda

Keempat karakter di atas telah muncul dalam komik 'Sarimin' sebelumnya sehingga referensi visual yang digunakan adalah dari komik 'Sarimin' dan juga beberapa literatur yang sudah ada. Karakter NPC memiliki 2 jenis aset gambar, yaitu sprite dialog dan sprite level. Sprite dialog ditunjukkan pada gambar 6 menggunakan gaya gambar seperti komik, dan

sprite level pada gambar 7 memiliki gaya gambar *super-deformed*.

Karakter Musuh



Gambar 8. Desain karakter *minions*. Kiri ke kanan: Janggitan, Ndas Glundung, Babi Ngepet, dan Dompe [sumber: Dhia, 2020]

Karakter musuh yang terdapat dalam game ini terbagi menjadi 2 berdasarkan fungsinya [10] yaitu *minions* dan *final boss*. *Minions* adalah karakter musuh sepanjang level, sedangkan *final boss* adalah musuh yang dilawan pemain pada setiap akhir level. Karakter *minions* yang dibuat yaitu Janggitan, Ndas Glundung, Babi Ngepet, dan Dompe, yang ditunjukkan pada gambar 8 di atas.

Janggitan digambarkan sebagai makhluk kecil menyerupai bayi dengan perut buncit, bertelinga lancip, berhidung pesek, bermulut lebar, dan dapat mengeluarkan api dari jari-jarinya [16]. Warna hijau dipilih sebagai warna kulit Janggitan karena habitatnya konon adalah daerah persawahan. Gundul pringis digambarkan sebagai kepala yang terbang [14]. Kobaran api ditambahkan sebagai bentuk visualisasi energi yang dapat menerbangkan kepala tersebut. Babi ngepet divisualisasikan menyerupai babi hutan [16] dengan atribut warna mata merah menyala yang menjadi pembeda antara babi ngepet dan karakter hewan hidup lainnya. Dompe digambarkan memiliki telinga yang lebar yang berfungsi juga sebagai sayap [14]. Mata dompe digambarkan hitam legam dan besar karena digunakan untuk melihat di malam hari.

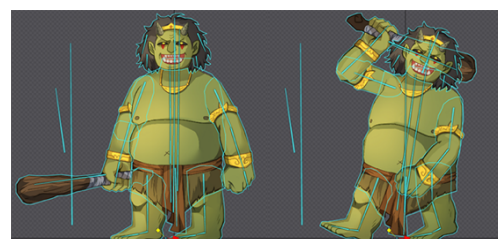


Gambar 9. Desain karakter Bhuto ijo [sumber: Dhia, 2020]

Bhuto pada gambar 9 divisualisasikan layaknya raksasa dalam kepercayaan Hindu-Bhudda [13] digambarkan berukuran raksasa dengan warna kulit hijau. Ia memakai pakaian tradisional dengan beberapa atribut tradisional yang simpel. Ia juga memiliki senjata berupa tongkat kayu yang berukuran besar.

Animasi Karakter

Desain dan aset karakter yang sudah dibuat kemudian dianimasikan menggunakan software DragonbonesPro dengan metode *rigging*. Jenis animasi yang dibuat untuk karakter *player* terdiri atas gerakan dasar (berlari, melompat, dash) dan gerakan menyerang (*attack*, melempar pisang). Animasi karakter musuh terdiri atas animasi *idle*, bergerak, menyerang, dan mati. Animasi karakter NPC terdiri atas animasi *idle* dan menghilang. Gambar 10 di bawah menunjukkan contoh penerapan metode *rigging* dalam proses penganimasian karakter *in-game*.



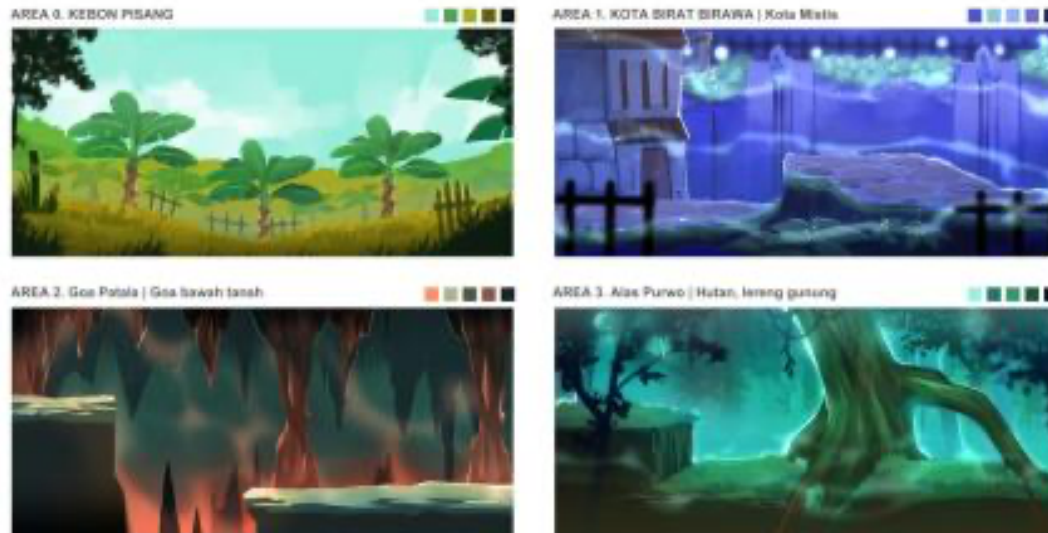
Gambar 10. Proses *rigging* dan animasi sprite karakter *in-game* karakter Bhuto Ijo [sumber: Dhia, 2020]

Desain Environment

Desain *environment* yang digunakan dalam game *adventure platformer* ini adalah *flat-color* kartun dengan *shading* minimal menyerupai painting, namun tidak memberikan efek 3D realisme. *Shading* memberikan kesan tentang identitas benda tersebut [15]. Proses

pembuatan dari masing-masing *environment* adalah mencari *moodboard* dan foto referensi latar, kemudian pembuatan sketsa dan terakhir

pemberian warna dengan *flat-color* dengan finishing *shading* mendekati teknik *painting*.



Gambar 10. Konsep dan warna kunci environment
[sumber: Dhia, 2020]

Setiap sub-level seperti yang ditampilkan pada gambar 10 memiliki warna kunci yang berbeda dengan tujuan untuk menentukan suasana/*mood* yang berbeda pula. Contohnya pada Area 0 atau kebun pisang, *tone* warna yang digunakan dominan hijau dengan langit biru tosca memberikan kesan alam yang hangat. Sedangkan Area 1 atau Kota Birat Birawa memiliki tone warna dominan keunguan

yang memberikan kesan dunia mistis, sesuai dengan kondisi *environment* tersebut yang berlatar di kota mistis.

Aset Item Modular

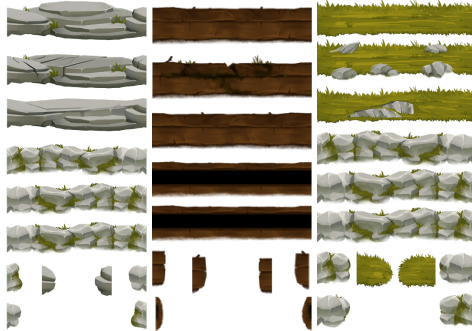
Setiap aset benda dibuat dengan sistem modular, yaitu terpisah satu sama lainnya seperti yang ditunjukkan pada gambar 12 di bawah.



Gambar 12. Modular aset item
[sumber: Dhia, 2020]

Hal ini dilakukan agar aset dapat digunakan berulang kali dengan cara yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan *environment* yang beragam namun tetap memiliki satu kesatuan gaya visual sesuai dengan kriteria desain.

Tiles

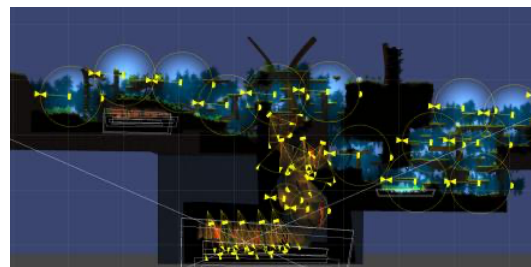


Gambar 13. Hasil desain aset tileset
[sumber: Dhia, 2020]

Pembuatan *tileset* pada game ini menggunakan metode *tile-based* yang *smooth* karena fleksibel dan mudah diimplementasikan pada pembuatan desain level [9]. Penyusunan aset *tileset* menggunakan fitur *Ferr2d* yang terintegrasi dengan *Unity3d*. Fitur *Ferr2d* mempermudah pembuatan *tileset* karena hanya diperlukan satu file utama aset tiles untuk satu jenis *tileset*. Gambar 13 menunjukkan file utama untuk aset *environment* yang masih berdiri sendiri, terdiri atas bebatuan untuk area goa, serta kayu dan rumput untuk area hutan.

Pencahayaan

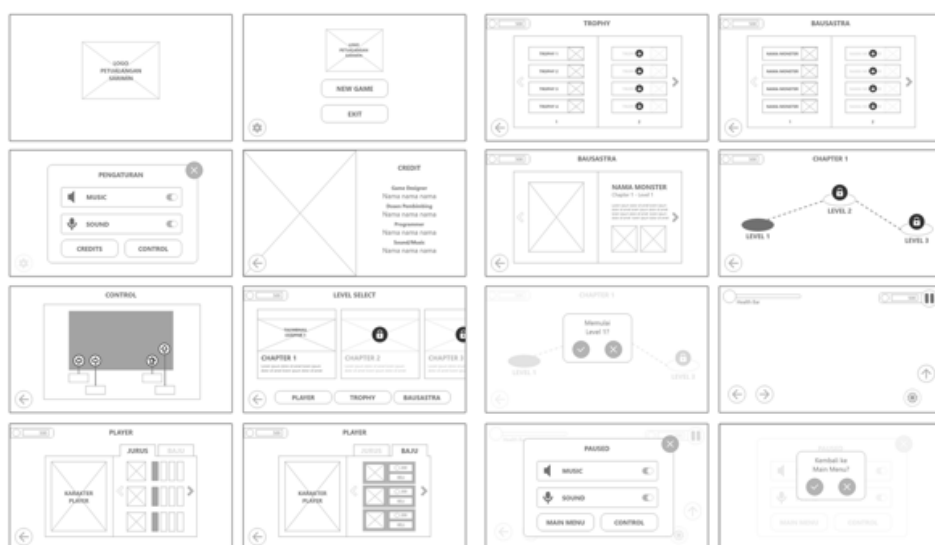
Pengaplikasian pencahayaan pada *environment* desain level menggunakan fitur package dari *Unity3d* bernama *Universal Render Pipeline* (URP). Fitur ini memungkinkan pengaplikasian pencahayaan pada bidang 2 dimensi, berbeda dengan fitur bawaan dari *Unity3d* yang hanya memiliki pengaturan pencahayaan 3d. Dengan adanya fitur ini, pencahayaan pada bidang 2 dimensi lebih mudah diatur tanpa perlu mengkhawatirkan posisi *Z-axis* akan mempengaruhi intensitas cahaya. Penempatan pencahayaan dengan *point-light* pada level 1 ditunjukkan oleh gambar 14 di bawah ini.



Gambar 14. Penempatan pencahayaan dengan URP
[sumber: Dhia, 2020]

Desain Antarmuka

Proses pembuatan desain antarmuka meliputi pembuatan arsitektur informasi, *low-fidelity prototype*, dan *high-fidelity prototype*. Gambar 15 di bawah merupakan layout *low-fidelity prototype* atau *wireframe* yang berisi susunan halaman, tombol, dan jendela yang menjadi acuan penempatan aset.



Gambar 15. *Low-fidelity prototype*
[sumber: Dhia, 2020]

Menggunakan acuan *layout* dari *wireframe*, dibuatlah desain antarmuka yang mengadaptasi karakteristik visual seni ukiran Jawa. Ukiran Jawa pada gambar 16 di bawah memiliki karakteristik berupa pengaplikasian elemen-elemen alam seperti tumbuhan, dedaunan, kelopak bunga, dan rempah-rempah.



Gambar 16. Unsur visual desain antarmuka
[sumber: Dhia, 2020]

Unsur-unsur tersebut akan digunakan sebagai unsur visual desain antarmuka. Adapun warna yang dipilih adalah kuning keemasan dipadukan dengan warna coklat untuk menimbulkan kesan tradisional dan memunculkan karakteristik ukiran Jawa yang menjadi referensi.

Ilustrasi Prolog

Prolog akan muncul ketika *player* masuk ke Level 0 untuk pertama kalinya dan memberikan gambaran umum tentang *universe* Sarimin, yaitu dunia dimana manusia dan makhluk ghoib hidup berdampingan [12]. Prolog berdurasi sekitar 3 menit dan disajikan dalam bentuk slide ilustrasi dengan narasi pada balon dialog, mirip dengan format penceritaan pada game bergenre *visual novel*. Salah satu hasil desain ilustrasi prolog dapat dilihat pada gambar 17 di bawah.



Gambar 17. Ilustrasi prolog
[sumber: Dhia, 2020]

Implementasi Desain

Semua aset visual yang telah dibuat digabungkan menjadi satu menggunakan Unity3d dengan luaran *prototype* dengan ekstensi .apk yang dapat dimainkan. Gambar 18 di bawah merupakan screenshot dari hasil

perancangan *prototype* pada Unity3d dan menunjukkan keseluruhan map level 1 beserta penempatan item, *minions*, serta koin.

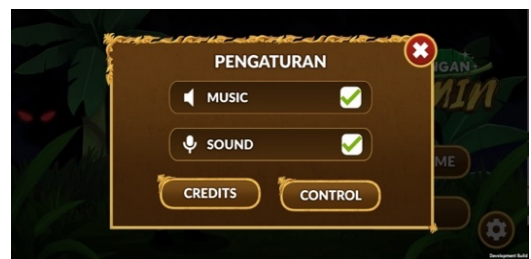


Gambar 18. Map level 1
[sumber: Dhia, 2020]



Gambar 19. Screenshot halaman menu utama
[sumber: Dhia, 2020]

Halaman menu utama pada gambar 19 merupakan halaman yang muncul setelah *splash-screen* saat pemain menjalankan aplikasi. Halaman ini terdiri dari logo game, tombol '*New Game*' untuk memulai permainan baru, tombol '*Exit*' untuk keluar dari aplikasi, dan tombol '*Settings*' untuk menuju ke halaman pengaturan. Halaman ini memiliki hiasan visual berupa animasi dari karakter utama Sarimin yang berada pada lingkungan hutan dengan tanaman dengan animasi *idle*.



Gambar 20. Screenshot halaman pengaturan
[sumber: Dhia, 2020]

Halaman pengaturan pada gambar 20 berisi pengaturan musik latar dan efek suara yang bisa dinyalakan atau dimatikan sesuai dengan keinginan pemain. Adapun pengaturan volume tidak dimasukkan dan dapat diakses langsung melalui tombol volume handphone. Tombol '*Control*' mengantarkan ke halaman control dimana pemain mendapatkan gambaran umum mengenai *input control* permainan.



Gambar 21. Screenshot halaman toko
[sumber: Dhia, 2020]

Halaman toko (gambar 21) yang diakses melalui tombol di halaman *level selection* masih dalam tahap pengembangan fitur, namun dapat terlihat bahwa di halaman ini pemain dapat menukarkan koin yang sudah didapatkan sepanjang permainan menjadi *upgrade* jurus maupun kostum.



Gambar 22. Screenshot pop-up tutorial bagi pemain.
[sumber: Dhia, 2020]

Level tutorial dapat langsung diakses pemain setelah menyelesaikan prolog. Pada level ini, pemain diajarkan mengenai input control secara umum yang diikuti dengan *pop-up* penjelasan seperti pada gambar 22. *Pop-up* tutorial ini akan muncul sebelum pemain harus mengeksekusi suatu gerakan.



Gambar 23. Screenshot halaman level 1
[sumber: Dhia, 2020]

Gambar 23 menampilkan level 1, yaitu level yang diakses pemain setelah menyelesaikan level tutorial. Pada level ini, pemain mengaplikasikan kombinasi dari *input control* yang telah diajarkan sebelumnya untuk melewati rintangan, mengumpulkan koin, dan melawan musuh. Pada gambar di atas terlihat

batu yang berfungsi sebagai *check-point*. Batu tersebut diletakkan pada beberapa tempat sepanjang level. Apabila pemain kalah atau kehabisan *health-point*, maka pemain akan dikembalikan pada *check-point* terdekat.

Halaman Bausastra (Gambar 24) atau ensiklopedia makhluk mitos dapat diakses melalui halaman *level selection* dengan tombol berbentuk buku. Halaman ini berisi informasi mengenai makhluk mitos yang sudah dapat diakses oleh pemain.



Gambar 24. Screenshot halaman entri bausastra
[sumber: Dhia, 2020]

Syarat untuk mengakses setiap entri bausastra adalah pemain harus menyelesaikan dan melawan suatu makhluk terlebih dahulu. Apabila pemain belum menemukan makhluk tersebut, *thumbnail* pada halaman bausastra akan terkunci dan tidak dapat diakses.

4. KESIMPULAN

Petualangan Sarimin adalah *mobile-game* bergenre *adventure-platformer* yang merupakan adaptasi dari waralaba webtoon 'Sarimin' dengan menggunakan karakter dan latar dunia yang sama. Berdasarkan penelitian, disimpulkan beberapa hal berikut:

- 1) Genre game yang diangkat adalah *adventure-platformer* karena target market yang dituju merupakan tipe pemain penjelajah (*explorer*), sehingga genre ini memiliki kelebihan yaitu pemain diberi kebebasan untuk menelusuri level dan menemukan informasi baru terkait makhluk mitos Indonesia yang disajikan dengan fitur *gameplay* berupa album karakter (bausastra), karakter *player*, musuh (*minions* dan *final boss*), dan *non-playable character* (NPC).
- 2) Hal yang diadaptasi dari webtoon 'Sarimin' adalah karakter yang sudah pernah muncul di komiknya, ditambah dengan karakter

makhluk mitologi Indonesia yang bersumber dari studi literatur dan eksperimental. Jalan cerita yang diangkat adalah cerita baru namun masih berada dalam dunia yang sama dengan komik 'Sarimin'. Karakter makhluk mitos yang muncul adalah janggitan, dompe, gundul pringis, babi ngepet, buto ijo. Karakter-karakter tersebut dipilih karena berhubungan dengan jalan cerita komik 'Sarimin'.

- 3) Game "Petualangan Sarimin" berhasil disukai pengguna karena berhasil mempresentasikan makhluk mitos Indonesia yang memiliki citra menyeramkan dan mistis menjadi menarik dan lucu melalui gaya gambar kartun *super-deformed* dan plot cerita yang menarik, serta dialog antar-karakter yang mengandung unsur komedi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. M, "Real Mythology That Inspired Video Games," 2020. <https://www.ranker.com/list/real-mythology-behind-video-games/melissa-brinks>.
- [2] R. Beskin and M. I. P. Koesoemadinata, "Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara 'Tambo Maru,'" *JSRW (Jurnal Senirupa Warn.)*, vol. 5, no. 2, pp. 167–173, 2018, doi: 10.36806/jsrw.v5i2.18.
- [3] A. Humaeni, "Makna Kultural Mitos dalam Budaya Masyarakat Banten," *Antropol. Indones.*, vol. 33, no. 3, pp. 167–169, 2021.
- [4] S. Iswidayanti, "Fungsi Mitos dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya," *Harmon. J. Arts Res. Educ.*, vol. 8, no. 2, pp. 180–184, 2011, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/790>.
- [5] T. S. Setiawan, "Setelah Terlalu Tampan, Visinema Pictures Adaptasi 3 Seri Webtoon Populer," *Entertainment Kompas*, 2018. <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/21/172547910/setelah-terlalu-tampan-visinema-pictures-adaptasi-3-seri-webtoon>.
- [6] M. Prakarsa, G. E., Jupriono, & Palupi, "Analisis Tekstual Humor Pada Komik Webtoon Sarimin Season 1," Universitas 17 Agustus 1945, 2020.
- [7] GlobalStats, "Mobile Operating System Market Share Indonesia," *April*, 2019. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- [8] E. Rollings, A., & Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders, 2003.
- [9] T. Minkinen, "Basics of Platform Games," *Kajaanin Amm.*, pp. 1–42, 2016, [Online]. Available: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/119612/Thesis - Toni Minkinen.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/119612/Thesis%20-%20Toni%20Minkinen.pdf?sequence=1).
- [10] J. Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2008.
- [11] M. Toni, *Basics of Platform Games*. Kajaanin Ammattikorkeakoulu University of Applied Sciences, 2016.
- [12] Nagaterbang, "Sarimin," *LINE Webtoon Indonesia*, 2020. https://www.webtoons.com/id/drama/sarimin/list?title_no=1331&page=1.
- [13] Y. Selviyanti, *Mythical Creatures of Asia*. Mizan Fantasi, 2016.
- [14] T. H. CS, "*#Hantupedia: Ensiklopedia Hantu-hantu Nusantara*." Mediakita, 2016.
- [15] J. Ramos *et al.*, "Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game IS RPG View project RPG analyses View project Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game," no. October 2017, 2016, [Online]. Available: <http://www.gamasutra.com/>.
- [16] T. L. Nusantara., *Bausastra Lelembut*. Elex Media Kompetindo, 2019.