

PERANCANGAN GAME “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF BERNILAI BUDAYA

M.Misbachul Rizal

Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alikirizal@rocketmail.com

Hendro Aryanto

Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@gmail.ac.id

Abstrak

Pada era globalisasi ini perilaku masyarakat mengikuti perkembangan teknologi, masyarakat pada umumnya lebih senang dan terbiasa menggunakan gadget seperti ponsel pintar, tablet, laptop, dan lainnya untuk berkomunikasi, bermain dan belajar. Dalam kehidupan sehari-hari mendapatkan sebuah informasi dan pendidikan tentunya tidak lepas dari suatu media, media itu yang nanti akan menjadi sarana untuk digunakan dalam memberikan pesan kepada masyarakat agar sadar dan mampu menangani gejala korupsi di kehidupan sehari-hari dengan menerapkan nilai budaya melalui unsur lokal yang diangkat. Sesuai dengan pengaruh perkembangan teknologi informasi, maka akan dikembangkan media untuk melawan korupsi melalui game. *Game* merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam penyampaian materi, produk yang dihasilkan adalah berupa aplikasi game yang distribusinya dapat diunduh melalui Google Playstore. Berdasarkan hasil perancangan ini, disarankan bagi para orang tua untuk dapat membimbing dan mengenalkan media komunikasi ini pada anak-anaknya karena produk ini memiliki kelebihan sebagai media yang mudah dan menarik minat untuk belajar dan mendapatkan informasi. Game ini diharapkan mampu memberikan hiburan dengan menerapkan nilai-nilai yang sangat efektif sehingga masyarakat dapat memahami dengan baik guna melatih respon terhadap sebuah permasalahan.

Kata Kunci : Game, Korupsi, Media interaktif

Abstract

In this globalization era, people behavior followed by technology development.. The people mostly happier and used to use gadget such as smartphone, tablet, laptop, etc. for communication, playing, and learning. In daily life, to get an information and education surely get it from media. That media will be a medium to communicate information to the people in order that they realize and able to against corruption in daily life by applied local elements. According technology development impact, there will be that develop to be a game that has content about against corruption. Game is the one of media that can help for transferring content. The product that produce is a game application that can be download o Google Playstore. According to this product design, parents should be introduce and guide this communication media to their children. Because this product is easy and interesting for study and get information. This game hopefully can entertain, with applied effective values so the people could understood well for train it self to response some problem

Keyword: Game, Corruption, Interactive Media

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini ini banyak orang yang gemar bermain sebuah game, game dapat dimainkan tanpa batasan umur, jenis kelamin dan sebagainya. Sebagian besar dari mereka suka memainkan game baik melalui komputer maupun ponsel pintar. Game merupakan media hiburan yang bersifat universal yang dapat digunakan untuk memperoleh kesenangan, mengisi kekosongan waktu dan dapat menjadi alat refreshing bagi penggunaannya, menurut Fauzi A (Bimo Aryo, 2016) Game adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyebar pikiran dari kepenatan akibat dari

padatnya aktivitas sehari-hari. Dengan dukungan grafik yang semakin sempurna juga pemrograman yang semakin mendukung game-game baru pun bermunculan dengan beragam aliran dan menawarkan bermacam-macam cerita dengan grafis yang memukau, namun dalam kenyataannya kini banyak game-game yang kurang bermanfaat untuk pengetahuan tetapi malah membuat yang bermain menjadi ketagihan, bahkan beberapa pelajar menjadi terganggu dalam kegiatan belajarnya. Menurut Hovart (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif, contoh kecanduan bisa bermacam-

macam salah satunya adalah bermain game online.

Dibenak sebagian masyarakat, game masih dipandang sebagai media yang hanya untuk bermain maka tidak jarang para orangtua melarang anaknya bermain game karena memiliki dampak negatif karenaberisi hal-hal yang tidak baik bahkan tidak sesuai dengan norma seperti kekerasan dan pornografi. Padahal sebuah game juga dapat digunakan untuk sesuatu yang lebih bermanfaat, yaitu sebagai suatu program yang interaktif. Untuk itu perlu adanya inovasi membuat perancangan game interaktif sebagai media yang mempunyai nilai pesan guna dapat menyampaikan kepada para pemainnya, tentunya nilai pesan di sini tidak terlalu terlihat eksplisit karena pemain pun akan enggan memainkan game ini. Tapi dengan pesan implisit yang membuat banyak orang tidak merasa belajar saat memainkannya. Alur cerita yang menarik merupakan alasan seseorang betah bermain game, jika hal tersebut diadopsi kedalam game interaktif, maka pemain tentunya betah berlama-lama memainkan berbagai tantangan di dalam permainan. Tanpa sadar, pemain telah menyerap berbagai informasi yang ingin disampaikan dalam setiap tantangannya. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Saat ini perkembangan game di Indonesia sudah mulai bisa bersaing, banyak pembuat game yang mengangkat budaya atau tema Indonesia. Salah satunya adalah bertepatan korupsi seperti game *Djamel*, *Raid the Rats*, dan lain-lain. Walaupun dapat diakui game interaktif masih kalah dengan game action lainnya. Adapun yang mengangkat korupsi sebagai tema game yaitu mahasiswa Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, yang membuat Perancangan game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)* dengan menggunakan adobe flash dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Telkom Bandung, membuat Perancangan Game Android “*Mari Buang Sampah*”. Melihat permasalahan tersebut maka penulis bertujuan untuk merancang sebuah game dengan berbasis aplikasi android sebagai media interaktif yang mengangkat tema melawan korupsi sebagai gagasannya.

Korupsi merupakan fenomena sosial yang hingga kini masih belum dapat diberantas secara maksimal, korupsi tumbuh seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Korupsi adalah tindakan dari sikap hidup satu kelompok masyarakat, yang memakai uang sebagai standar kebenaran dan sebagai kekuasaan mutlak. Sedangkan koruptor adalah orang yang melakukan korupsi yang dilambangkan dengan tikus. Melihat perkembangannya bahwa di negara ini masih belum bisa mengatasi masalah korupsi, disini penulis terinspirasi untuk membuat game yang berjudul “*Si Ali (aku peduli) melawan korupsi*” sebagai media yang bertujuan mengajak serta menggerakkan masyarakat untuk sadar akan kejahatan korupsi yang sudah marak dan telah membudaya. Atas dasar itulah perlu adanya perancangan

yang mengangkat permasalahan penanganan gejala korupsi. Aplikasi game ini diharapkan mampu memberikan hiburan dengan menerapkan nilai-nilai yang sangat efektif sehingga orang-orang memahami dengan baik. Dan diharapkan dapat berkontribusi dalam memajukan game di Indonesia yang kebanyakan game di kuasai atau dibuat oleh pasar asing.

MEDIA

Dalam perancangan ini, media yang akan digunakan adalah dengan membuat aplikasi game berbasis android untuk digunakan pada gadget layar sentuh seperti ponsel pintar atau tablet, serta media cetak poster A2 untuk media promosi

DEFINISI MULTIMEDIA

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Menurut Hofstetter multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (seperti dikutip Suyanto, 2005). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.

JENIS MULTIMEDIA

Menurut Vaughan (2004) Dalam sebuah buku yang berjudul *Multimedia Digital* dasar teori dan perkembangan (Iwan Binanto, 2010:2) dijelaskan bahwa dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoperasiannya. Hal tersebut membagi jenis multimedia menjadi 3 yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan atau link yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

MULTIMEDIA INTERAKTIF

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat

elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut:

- a) Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Suyanto, 2003,2005) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.
- b) Menurut Hofstetter (seperti dikutip Suyanto, 2003,2005) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi

GAME

Kata game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa indonesia online permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yg dipermainkan.. Berikut adalah definisi Multimedia menurut beberapa ahli:

1. Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya Pemrograman Animasi dan Game Profesional terbitan Elex Media Komputindo, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.
2. Menurut Clark C. Abt, Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan).
3. Menurut Chris Crawford, seorang computer game designer mengemukakan bahwa game, pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (player), ada pelaku pasif (NPC).
4. Menurut David Parlett, Game adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya" : artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.
5. Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les hommes* menyatakan game adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut : fun (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), separate (terpisah), uncertain, nonproductive, governed by rules (ada aturan), fictitious (pura-pura).
6. Menurut Greg Costikyan, Game adalah "sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan".

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa game adalah sesuatu yang digunakan untuk

bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin. Game mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi dalam mencapai tujuan

JENIS-JENIS GAME

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. format sebuah Game bisa murni sebuah Genre atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa Genre lain.. Jenis-jenis game yang ada seperti yang dijelaskan dalam buku *Role playing game Maker* (Jasson,2009:6) adalah sebagai berikut:

1. Maze Game

Jenis game ini biasanya menggunakan maze sebagai setting atau latar game. Jenis game maze ini termasuk jenis game yang paling awal muncul. Contoh game ini adalah Game Pacman dan Digger

2. Board Game

Game jenis ini sama dengan game board tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer.

3. Card Game

Jenis game kartu juga tidak jauh berbeda dari game tradisional aslinya. Namun, tampilannya lebih bervariasi dari versi tradisional. Game ini juga termasuk game yang awal muncul. Contoh game ini adalah Solitaire dan Hearts.

4. Quiz Game

Game jenis ini merupakan game dengan bentuk kuis. Contoh Quiz Game yang pernah beredar yaitu game kuis Who Wants to Be Millionaire.

5. Puzzle Game

Jenis game ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh game ini adalah Tetris

6. Shoot Them Up

Game jenis ini biasanya musuh berbentuk pesawat atau bentuk lain yang datang dari arah kanan, kiri, atau atas yang harus kita tembak sebanyak dan secepat mungkin. Dulu game ini berbentuk dua dimensi (2D), tetapi sekarang sudah berkembang dan menggunakan efek tiga dimensi (3D).

7. Side Scroller Game

Saat pertama kali muncul game ini berbentuk 2D. Sekarang sudah banyak yang dibuat dengan efek 3D. Pada game jenis ini pemain diharuskan bergerak searah di alur yang disediakan. Dia diharuskan untuk berjalan, meloncat, merunduk serta menghindari rintangan-rintangan. Contoh game ini yang populer yaitu Mario Bros dan Prince of Persia

8. Fighting Game

Jenis game ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan. Contoh game ini yaitu Street Fighter, Samurai Showdown, Virtual Fighter dan Kungfu.

9. *Action Game*

Aksi (tembak-tembakkan, atau hajar-hajaran bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya). Game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga waktu. inti dari game jenis ini adalah tembak-tembakkan.

10. *Racing Game*

Racing game adalah game tentang balapan. Contoh game ini yaitu *Need for Speed Underground* dan *Toca Race Driver*

11. *Turn-Based Strategy Game*

Pemain dalam Game ini melakukan gerakan setelah pemain lain melakukan gerakan jadi saling bergantian. Contoh game yang terkenal adalah *Empire* dan *Civilization*.

12. *Real-Time Strategy Game*

Game ini seperti game *Turn-Based Strategy (RTS)*, namun pada game ini pemain tidak perlu menunggu pemain lain. Pemain tercepatlah yang akan menang. Contoh game ini yaitu *Warcraft*

13. *SIM*

Game genre ini merupakan bentuk permainan simulasi. Di sini pemain membangun sebuah area, kota, negara atau koloni. Contoh game ini yaitu *Ship Simulator*, *Train Simulator*, dan *Crane Simulator*

14. *First Person Shooter*

Disebut *first person shooter* karena pandangan pemain adalah pandangan orang pertama. Banyak baku tembak dan game ini mengutamakan kecepatan gerakan. Contoh game ini yaitu *Counterstrike* dan *Doom*.

15. *First Person Shooter 3D Vehicle*

Based Game ini sama dengan FPS hanya saja pandangan pemain bukan dari orang pertama, tetapi dari kendaraan atau mesin yang digunakan. Kendaraan itu bisa berupa tank atau kapal.

16. *Third person 3D Games*

Game ini juga hampir sama dengan FPS hanya sudut pandang pemain merupakan sudut pandang orang ketiga.

17. *Role Playing Game*

Jenis game ini pemainnya memainkan sebuah tokoh atau karakter. Biasanya ada alur cerita yang harus dijalankan. Contoh game ini adalah *Legacy of Kain*, *Blade of Sword*, dan *Beyond Divinity*.

18. *Adventure Game*

Adventure game merupakan genre game petualangan. Di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh game ini yaitu *Sam and Max* atau *Beyond and Evil*.

19. *Educational and Edutainment*

Game ini lebih mengacu pada isi dan tujuan dari game. Game ini bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh game ini adalah *game Boby Bola*.

20. *Sports*

Jenis game ini memiliki tema olahraga. Game yang

mengetengahkan genre olahraga disebut *sport game*

ELEMEN POKOK GAME

Elemen dalam game sangat penting karena apabila tanpa elemen dibawah ini nilai dari sebuah game akan berkurang, Dalam buku *Role playing game Maker (Jasson,2009:20)* menyimpulkan beberapa fungsi dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

a) Title (Judul)

Membuat judul dalam sebuah game adalah tidak mudah, harus singkat dan menyiratkan isi dari game tersebut. Judul yang menarik yang mudah diingat Judul yang dibuat harus mampu menggoda untuk dipilih oleh calon pemain atau calon pembeli karena tersedia lebih banyak judul game lainnya

b) Title Screen (Layar Judul)

Selanjutnya adalah harus memiliki layar judul yang menarik, tampilan grafis yang sesuai dengan judulnya. Misalnya membuat game edutainment maka tampilan layar harus sesuai dengan anak-anak, dengan membuat menarik maka kemungkinan besar akan membuat semangat untuk membeli atau memainkan game. Tampilan layar judul dapat dimuat dalam media seperti poster, Kotak CD, dan bentuk animasi

c) Credits

Fungsi dari *Credits* Adalah menunjukkan daftar nama individu yang terlibat dalam pembuatan dan pengembangan game, mulai dari designer, programmer, 2d dan 3d artist, sound engineer, dan lain sebagainya.

d) Cutscene/Intro (pengenalan cerita game)

Cutscene/Intro dapat membuat pemainnya membuka pikiran dengan secara perlahan masuk ke alur permainan. Cutscene/Intro bisa digunakan dalam berbagai media, bisa menggunakan teks, grafik maupun animasi. Tujuannya adalah untuk membuka mood atau pengenalan sebelum pemain memulai game dengan memuat alur penting cerita game maupun transisi antara level satu dengan level selanjutnya.

e) Control Panel

Control Panel digunakan pemainnya untuk dapat mengatur permainan, pemain harus mengetahui bagaimana cara memulai, menghentikan sementara (pause), mengulangi (restart), dan menyimpan game (save), Juga bila pemain ingin mengubah volume suara musik dan efek dengan tombol yang digunakan. Control panel harus dibuat dengan kesederhanaan dan kemudahan.

f) User Interface (antar muka dalam game)

Merupakan fitur yang akan mengkomunikasikan pemain dengan game, tidak hanya tampilan pada layar misalnya mouse dan keyboard yang digunakan adalah user interface. Untuk layar maka user interface adalah simbol atau tampilan khusus yang membantu pemain memainkan game.

g) Help (Bantuan)

Tidak semua game dapat dimengerti dengan cepat oleh pemainnya maka elemen *help* menjadi sangat

penting, layar bantuan ini dapat digunakan saay pemain merasa kebingungan dan semua instruksi ditampilkan dengan cepat dan sederhana sehingga mudah dipahami dan digunakan.

- h) Music and Sound
Game sudah sewajarnya dilengkapi musik dan suara efek yang baik, walaupun musik dapat dimatikan namun apabila game tidak memiliki suara dan musik maka game akan terkesan tidak profesional dan kurang bermutu.
- i) Storyline (Cerita)
Alur cerita digunakan untuk membuat semarak pada game tersebut. hanya genre tertentu yang biasanya menggunakan cerita seperti RPG, RTS, dan action. Tetapi tidak ada salahnya apabila dimuat dalam game lainya seperti puzzle karena game akan terlihat lebih menarik.
- j) Playability
Elemen ini adalah salahsatu yang perlu diperhatikan dngan baik, Game harus mampu dimainkan oleh seorang pemain pemula dalam arti cukup mudah dimengerti bagaimana cerita dan game itu berjalan. namun tetap membrikan tantangan yang bisa membuat pemain betah dan asyik.
- k) Level (Tingkatan)
Beberapa level dibuat untuk menambah kesan seru didalam sebuah game. biasanya level pertama mudah dan meningkat ket tahap berikutnya dengan maksud agar pemain dapat menguasai permainan dengan baik pada tahap awal dan pada tahap selanjutnya tantangan lebih meningkat agar pemain tidak mudah bosan. Pada masa sekarang ini dikembangkan menjadi add-on dimana ada level tambahan untuk memperpanjang umur game tersebut.
- l) Exit Screen
Fungsinya adalah untuk digunakan sebagai menandakan pemain akan berhenti bermain. Ada yang yang langsung keluar dari permainan setelah menekan tombol layar namun ada pula yang terdapat screen yang memastikan kembali apa kita ingin benar-benar keluar.
- m) Copyright (hak cipta)
Mencantumkan tanda hak cipta pada sampul dan kotak CD untuk mncegah masalah hak cipta diasia depan maka sebaiknya ditanggapi dengan serius karena apabila tanpa hak cipta akan beresiko saat mengalami pembajakan produk

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam pengerjaan laporan ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang deskriptif. Data yang dikumpulkan lebih banyak kata-kata atau gambar-gambar daripada angka. Tujuan perancangan ini yaitu guna merancang sebuah game sebagai media penyampai informasi melawan korupsi. Dengan demikian, dibutuhkan data-data untuk memberi gambaran tentang perancangan tersebut. Data yang diambil berasal dari pengamatan gambar, dan beberapa

sumber yang berkaitan dengan perancangan ini.

METODE ANALISIS DATA

Metode analisa yang digunakan adalah 5W+1H. Berikut adalah beberapa pertanyaan beserta hasil analisa yang diajukan pada target perancangan 5W+1H :

- a) What: apa yang ingin disampaikan dari game “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” ini? Game ini akan menyampaikan pesan bahwa perlu adanya kesadaran diri dan upaya untuk melawan korupsi.
- b) Who: Siapa yang menjadi target sasaran perancangan ini? Masyarakat yang berusia 16-25 tahun dan mempunyai segmentasi sesuai dengan yang dituju.
- c) Where: Dimana penyebaran *game* berada agar efektif untuk menyampaikan pesan? Setelah proses produksi, Penyebaran *game* ini akan diutamakan untuk wilayah indonesia dengan distribusi melalui aplikasi android playstore.
- d) When: kapan penggunaan media yang tepat agar pemain dapat mendapatkan nilai positif dari materi yang diangkat? *Game* pada dasarnya hanya sebagai hiburan pada waktu tertentu, dan tidak wajib untuk segera diselesaikan maka pemain diharapkan dapat memanfaatkan waktu seobyektif mungkin sehingga isi materi pada *game* dapat dipahami dengan baik tanpa mengganggu waktu belajar dan lainya.
- e) How: Bagaimana merancang sebuah *game* yang menarik dan berbeda dibandingkan media lain yang berperan sebagai media penyampai pesan? *Game* didesain dengan merancang sebuah konsep, karakter, dan tema cerita yang berbeda. sehingga *game* bukan hanya berperan sebagai penyampai pesan tapi juga dapat memberikan sarana hiburan.

KONSEP PERANCANGAN

Secara keseluruhan, ada 4 unsur dalam ilustrasi game, yaitu tema, modeling obyek, pemilihan outline dan pewarnaan. Untuk game “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” menggunakan modeling 2D dengan penggunaan outline hitam tebal dan pewarnaan flat seperti cartoon pada umumnya. Penokohan menggunakan gaya chibi dalam istilah jepang guna menampilkan sisi lucu dan imut dengan wajah mata sedikit lebih besar utuk menampilkan sosok tokoh yang manis sehingga diharapkan dapat diterima oleh para pemain nantinya yang pada dasarnya lebih menikmati atau melihat tampilan visualnya pada awal melihat

Judul rancangan game ini diambil dari nama dari tokoh utama dalam game tersebut yang juga merupakan singkatan dari kata “aku peduli” sebagai maksud penyampai pesan ajakan. Dan judul dari game ini adalah SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI.

Tema yang digunakan dalam game ini adalah memberikan positioning kepada masyarakat sebagai game action namun bercerita budaya lokal. Tema yang diusung dalam game ini menceritakan tentang seorang pelajar yang resah akan keadaan negara yang banyak terjadi kasus korupsi dan keinginannya mengatasi hal

tersebut, maka didalam cerita akan ditampilkan seputar hal yang mengenai kasus dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat menanamkan bahwa perlu adanya kesadaran dan upaya mengatasi permasalahan kepada target sasaran

PERANCANGAN MEDIA

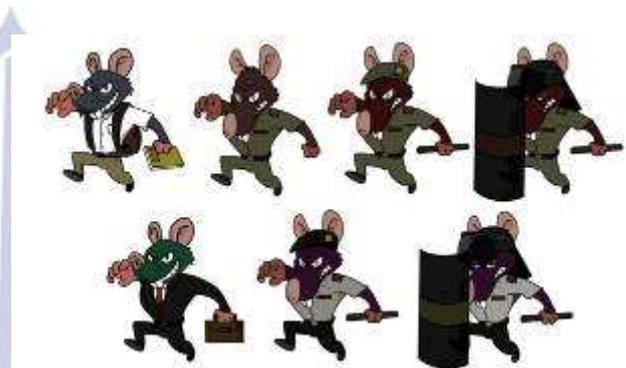
Media utama dalam perancangan ini adalah pembuatan program berupa aplikasi game berbasis android untuk gadget khususnya tipe *touchscreen*. Game ini Memiliki alur cerita yang singkat dengan mengangkat cerita sehari-hari. Game ini berisi tentang sebuah pesan tertentu yang secara tidak langsung mendidik dan memberi informasi. Konten dan setting yang diambil untuk game ini ada tiga, yang masing-masing memiliki setting yang berbeda. Namun secara umum setting yang diambil untuk game ini adalah lingkungan sekitar kita seperti rumah,sekolahan,pemandangan kota,kantor kelurahan dan gedung DPR. Game “SI ALI (aku peduli) melawan korupsi” ini termasuk dalam genre action,yaitu game yang memerlukan kecepatan refleks,koordinasi mata dan tangan. karena inti dari game ini adalah tembak-tembakkan mengalahkan musuh. Dalam game ini pemain juga dapat mendapat uang dan mengelola keuangan,upgrade senjata dan kemampuan mengalahkan lawannya. Tokoh utama dalam game ini adalah Ali seorang anak SMA yang pintar dan cerdas, Game ini mengambil cerita dimana sang karakter utama menemukan kasus korupsi secara tidak sengaja dan berusaha mencegah dengan melawan musuhnya agar tidak terulang kembali dan semakin berkembang. Gaya desain menggunakan warna dominan kuning keemasan pada bagian menu dan font yang digunakan .serta tampilan sayap pada button dan icon dimaksudkan mengambil ciri dari lambang burung garuda

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah poster, pada desain poster menggunakan elemen gambar untuk menarik perhatian orang yang melihat yang pada prinsipnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau maksud tertentu. Dalam poster akan menampilkan visual ilustrasi tokoh karakter di dalam game yaitu Ali sebagai tokoh utama dan Icu sebagai tokoh pendukung tepat dibagian tengah sehingga dapat dijadikan *point of interest*. Sebagai headlinenya terdapat judul atau logo game yang bertuliskan “SI ALI (aku peduli) melawan korupsi” tepat berada diatas gambar utama dengan ukuran lebih besar sehingga ada keterkaitan antara gambar dan tulisan. Pada bagian bawah terdapat logo google playstore yang dimaksudkan menyampaikan informasi bahwa game dapat diunduh melalui aplikasi google playstore. Kesan yang ditampilkan adalah kesan simpel dengan memperhatikan keseimbangan,alur,dan kesatuan sesuai gaya desain yang diangkat. Poster pada perancangan ini digunakan sebagai media cetak dan digital sehingga pada penyebarannya dapat diunggah melalui sosial media

HASIL PERANCANGAN



Gambar 1. Final Design Karakter Hero (Ali dan Icu)



Gambar 2. Final Design Karakter Antagonis



Gambar 3. Final design Main Menu / opening screen



Gambar 4. Final design Stage 1 (lapangan sekolah)



Gambar 5. *Final design Stage 2* (Lapangan Gedung Kelurahan)



Gambar 9. *Final design End Level Scree* (Kalah Stage 2)



Gambar 6. *Final design Stage 3* (Lapangan Gedung DPR)



Gambar 10. *Final design End Level Scree* (Kalah Stage 3)



Gambar 7. *Final design End Level Screen (menang)*



Gambar 8. *Final design End Level Scree* (Kalah Stage 1)



Gambar 11. *Final design Media poster*

KESIMPULAN

Dalam Perancangan *game* ini menampilkan unsur Indonesia dengan menjadikan simbol Garuda sebagai acuan untuk konsep dasar tampilan dengan mengambil ciri sayap dan warna emas sebagai gagasannya guna

memperkenalkan budaya nasional yang merupakan suatu perwujudan dari perkembangan budaya visual di Indonesia. Tampilan penokohan menggunakan gaya chibi dalam istilah jepang yang menampilkan sisi imut dengan mata sedikit lebar yang diharapkan dapat digemari para pemainnya.

Tema pokok yang diusung dalam game ini memberikan positioning sebagai game action yang bercerita budaya lokal. Perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dibangun menggunakan Adobe Flash, Flash merupakan suatu program aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal dan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih. Aplikasi game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi game

Saran Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif. Untuk saat ini game ini belum dapat dijalankan melalui satu ponsel saja, Harapannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

DAFTAR PUSTAKA

Purnama,Bambang Eka.2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suyanto,M.2005.*Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi

Ariyus,Doni.2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi

Binanto,Iwan.2010. *Multimedia Digital dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Jasson,2009. *Role Playing game (RPG) maker*. Yogyakarta: Andi

Kimui,July,2010. *How to Colouring Manga*. Yogyakarta: Andi

Maulana,Irman,2014. *Pemrograman Game DenganActionscript 3.0 pada adobe flash CS6*. Yogyakarta: Andi

Adams, Ernest., 2014. *Fundamentals of Game Design : Third editon*. New Riders. Pearson Education, Inc (online),(<http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321929679/samplepages/0321929675.pdf>, diakses unduh 20 mei 2016))

Permadi,bagus.2013.unsur-unsur dalam game ,(online), (<https://baguspermady.wordpress.com/2013/05/09/unsur-unsur-dalam-game/>,diakses18mei 2016)

Pratikno,Doni,2013. *Perancangan game KPK (Kucing pemburu koruptor) menggunakan adobe flash*,(online),(http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.12.3859.pdf, Diakses unduh 20 maret 2016)

Agus Listiono, Candra,2014. *Perancangan Game Android “Mari BuangSampah”*,(online), (https://www.academia.edu/8621852/Perancangan_

[Game_Android_Mari_Buang_Sampah_](#) ,diakses unduh 20 mei 2016)

Aryo B, Bimo.2016.Tentang Game, (online), (<http://bimoaryobkr.blogspot.co.id/2016/11/game.html>, diakses 16 Agustus 2016)