PENCIPTAAN *GAME* EDUKASI SEJARAH SENI LUKIS MODERN

Damara Alif Pradipta
Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
karateka.yoith@gmail.com

Drs. Salamun Kaulam, M.Pd
Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Game edukasi merupakan salah satu produk industri kreatif yang perkembangannya sangat pesat dan menjanjikan. Semakin banyak *developer-developer game* yang sadar akan pentingnya muatan edukatif dalam *game* sehingga banyak *game-game* yang mulai dibuat dengan muatan edukatif. Hal tersebut menjadi kesempatan peneliti untuk menciptakan *game* bermuatan edukatif bermateri sejarah seni lukis modern sebagai media belajar sambil bermain agar masyarakat seni yang malas membaca buku sejarah dapat terbantu akan *game* yang diciptakan sekaligus peneliti memberikan sumbangsih kepada dunia ke seni rupaan yang telah dipelajari peneliti empat tahun terakhir. Metode yang digunakan dalam penciptaan adalah metode penciptaan yang terdapat tahap-tahap menciptakan sebuah game. Selain itu, terdapat validator yang menguji *game* untuk mengetahui kelayakan *game* untuk diproduksi serta disebarluaskan. Hasil dari penciptaan adalah sebuah produk *game* edukasi berisikan materi tentang sejarah seni lukis modern. Adapun *game* yang telah diproduksi telah melewati proses validasi dan proses uji coba oleh pihak yang berkompeten dalam bidang pemrograman, *game* dan dinilai layak untuk disebarluaskan.

Kata Kunci : Game, Game Edukasi, Edukasi, Sejarah, Seni Rupa, Seni Lukis.

Abstract

Educational Games is one of creative industry product which has very promising and fast growth. There are more and more of game developers that realize about educational aspect in game that they developed. So that's why, there are tons of games that are developed with educational aspect. In that case, author has a chance to produce educational games with modern art history aspect. Author decided to create games with visual art aspect because he wants to give a charity for art department he studied for last four yeas and for art society who wants to play while learning about modern art history. And researcher mainly created the game because researcher want to help people who are lazy to read books about visual art history, so that's why researcher want to create a games that can be played while user can learn something. There are a lot of ways, steps to do for making an educational games, from material research until decide the game idea concept, after that, author construct the visual element of the game, it can be the character map and menu bar and support media.
After the creating proccess, researcher needs to search a validator to validate the game and to test the game to know if the game is good enough to produce.The result of the creation is an educational game that contain modern history art aspect which can be operated with Windows operation system. There is also support media like poster, x-banner, CD game, Sticker and t-shirt. Although the game has passed the validation process and good enough to produce to art society and students who want study about visual art history.

Keyword: Game, Educational Game, Education, History, Visual Art, Painting

PENDAHULUAN

Menurut Ridwan (2015:1) *game* edukasi merupakan salah satu hasil atau produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Pernyataan tersebut berdasarkan laporan penelitian dari situs *www.ambientinsight.com* ditulis oleh Greer(2014) bahwa di tahun 2013 hingga prediksi tahun 2018 mendatang. Terlihat peningkatan yang konsisten dan signifikan terhadap pendapatan *game* edukasi baik di Benua Asia maupun dunia secara keseluruhan.

Menurut Greer (2014:17) pada tahun 2013 pendapatan *game* edukasi di Benua Asia mencapai 1,115.89 juta USD dan akan terus meningkat drastis hingga 1,523.01 juta USD pada tahun 2018 mendatang. Pertumbuhan pendapatan *game* edukasi di Benua Asia mencapai 6,4% pada tahun 2013 hingga tahun 2018 mendatang. Lalu pada pendapatan *game* edukasi tingkat dunia pada tahun 2013 menghasilkan sebesar 1,739.55 juta USD. Sedangkan pada tahun 2018 mendatang terjadi peningkatan sebesar 6,9% yaitu 2,404.12 juta USD.

Dari keterangan di atas pula dapat juga disimpulkan bahwa semakin tahun semakin banyak terciptanya *game* edukasi. *Developer –developer game* tidak hanya menciptakan *game* untuk membunuh waktu, atau untuk kesenangan saja, namun mulai menciptakan *game* yang bermuatan edukatif pula.

Dari masalah dan peluang di atas, maka hal tersebut adalah kesempatan besar bagi anak-anak bangsa agar berlomba-lomba menciptakan *game* edukasi mereka sendiri agar membawa manfaat bagi masyarakat luas. Hal ini juga berlaku bagi pendidik untuk menyebarkan ilmunya lewat media *game* edukasi. Namun membuat *game* bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, keterbetasan ilmu dan biaya menjadi kendala yang menjadi penghalang, padahal ide-ide kreatif dari anak bangsa tidak kalah dari *developer game* dari luar negeri.

Namun dari semua keterangan yang telah dijabarkan peneliti, terdapat satu masalah pokok yang melatar belakangi peneliti menciptakan *game* edukasi. Masalah tersebut muncul ketika berada di institusi yang peneliti mmenimba ilmu di dalamnya. Masalah yang timbul adalah banyaknya mahasiwa termasuk peneliti dan rekan peneliti sendiri yang malas untuk membaca buku-buku tentang sejarah seni lukis modern sehingga ketika ujian akhir semester tiba, mahasiswa banyak yang tidak dapaat menjawab pertanyaan dari penguji. Dari pengalaman dan kesempatan tersebut, peneliti berupaya menciptakan sebuah *game* edukasi untuk menjembatani rekan-rekan peneliti yang malas membaca buku-buku sejarah seni lukis modern agar rekan-rekan peneliti yang malas membaca buku dapat mendapat ilmu dari bermain *game* yang diciptakan peneliti sembari bermain.

Dari permasalahan diatas, peneliti berusaha menciptakan sebuah *game* edukasi ber-*genre* RPG (*Role Playing Game*) bermaterikan sejarah seni lukis modern menggunakan *software* RPG Maker MV. Peneliti memilih sejarah seni lukis modern sebagai materi *game* dikarenakan menurut peneliti, sejarah merupakan hal yang paling mendasar yang harus dipelajari, selain itu peneliti ingin memberikan kontribusi atau sumbangsih bagi jurusan seni rupa UNESA yang selama ini peneliti menimba ilmu di dalamnya.

Game yang dirancang peneliti nantinya akan dapat dimainkan di sistem operasi *Windows* dan *Android*. Perlu ditekankan bahwa *game* edukasi yang dirancang oleh peneliti bukan sebagai media belajar yang menggantikan media belajar konvensional seperti buku maupun media presentasi. Namun *game* edukasi yang dirancang hanya sebatas media *refreshing* bermain sambil belajar yang dapat membawa manfaat bagi masyarakat khususnya bagi mahasiswa jurusan seni rupa di UNESA.

Dari beberapa pengamatan, wawancara, dan kuisioner *online* dengan Google *form* yang dilakukan kepada mahasiswa seni rupa, rata-rata banyak mahasiswa yang menyukai bermain *game*. Platform yang banyak disukai mahasiswa adalah ponsel ber sistem operasi *android* dan *personal computer* bersistem operasi *Windows*. Banyaknya peminat *game* dapat dimaklumi karena sifat dasar *game* yang menantang *(challenging)*, membuat ketagihan *(addicted)* dan menyenangkan *(fun)* bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi mahasiswa agar tertarik dalam bemain sambil belajar.

GAME

Game adalah salah satu jenis aktifitas bermain, yang didalamnya dilakukan dalam konteks berpura - pura namun terlihat seperti realitas, yang mana pemain memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan serta dilakukan dengan sesuai aturan permainan yang dibuat (Adams :2010:3). *Game* merupakan aktifitas yang biasanya bertujuan untuk hiburan, namun selain itu *game* juga dapat digunakan sebagai media pendidikan. *Game* memiliki karakteristik yaitu menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan membuat pemain penasaran. Hal tersebut dapat membuat *game* menjadi banyak disukai orang. *Game* dapat dimainkan di berbagai macam media atau konsol. Contoh konsol *game* yang terkenal adalah Nintendo, *Gamecube, Xbox, Gamebox, Gameboy, Gameboy Advance, PSP, Play Station the series.* Namun seiring berkembangnya teknologi, *game* mulai dapat dimainkan di media komputer dan ponsel pintar.

ELEMEN DASAR GAME

a) Game Rule
   Game Rule merupakan peraturan, perintah dan cara menjalankan fungsi objek atau karakter di dalam dunia game. Game Rule dibuat oleh pencipta game. Pemain haruslah mengetahui dan sadar akan peraturan dalam game atau dapat juga mengerti peraturan dalam game ketika pemain memainkannya.
b) Game World
   Game World merupakan latar tempat yang ada di dalam game. Game World juga dapat berupa pegunungan, perkampungan, gua, dan populasi yang ada di dalamnya.
c) Plot
   Plot biasanya berisikan informasi tentang yang terjadi kepada pemain ketika memasuki game world dan berisikan hal-hal yang mendetail

tentang yang diharapkan agar dapat menyelesaikan tujuan dalam game dan menyelesaikan game.

d) Tema
Tema dalam game biasanya berisikan pesan moral yang terkandung didalamnya. Seperti contoh banyak di dalam game yang mana misi atau tugas dari karakter utama adalah untuk mengembalikan keseimbangan dan menjaga perdamaian di daerah masing-masing.

e) Karakter
Baik karakter tokoh utama maupun NPC (non playable character) memiliki karakter dan sifat berbeda yang membuat game lebih terasa beragam, kaya, dan hidup.

f) Objek/Item
Objek/items biasanya ada untuk dikoleksi, dikumpulkan dan digunakan oleh pemain untuk menyelesaikan suatu kejadian atau masalah.

g) Teks, Grafik, dan Sound
Game biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik- maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan game. Namun dengan adanya tiga unsur tersebut maka game akan terlihat lengkap dan bagus untuk dimainkan.

h) Animasi
Animasi merupakan elemen yang penting yang harus ada dalam game. Animasi selalu melekat pada game, animasi digunakan untuk emnggerakkan karakter maupun objek-objek yang ada di dalam game.

i) User Interface
Merupakan tampilan atau fitur yang menghubungkan antara game dengan pengguna contohnya adalah seperti tampilan menu di dalam game.

JENIS-JENIS GAME

Menurut Hurst(2015) dalam *game* terdapat tipe-tipe atau jenis dari game. Terdapat 12 tipe atau jenis game. Jenis-jenis game tersebut adalah::

a) MMO
Jenis *game* ini adalah jenis *game* yang dimainkan melalui jaringan internet, sehingga pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya yang sama-sama bermain.

b) Simulasi
Game simulasi adalah jenis *game* dimana pemain -layaknya mengendalikan sesuatu atau bekerja sebagai sesuatu dalam *game* tersebut. seperti contoh adalah pemain dapat menjadi supir bus dalam *game* simulasi bertemakan kendaraan, atau pemain dapat menjadi dokter bedah dalam *game* simulasi bedah.

c) Petualangan
Jenis game petualangan biasanya hanya dapat dimainkan oleh satu pemain. Jenis game ini biasanya berlatar belakang dunia fantasi yang penuh petualangan. Pemain diharuskan menyelesaikan teka-teki yang ada untuk dapat melanjutkan ke misis selanjutnya.

d) Real Time Strategy
Jenis *game* ini biasanya bertemakan strategi berperang. Pemain diharuskan membangun markas, melatih tentara dan menyiapkan pertahanan agar dapat berperang melawan musuh yang menyerang.

e) Puzzle
Puzzle Game atau *game* teka-teki merupakan jenis atau *genre* game yang didesain untuk pemain yang ingin memecahkan teka-teki yang menantang. Game teka-teki tidak membutuhkan reflek, namun *game* ini melatih otak untuk berpikir untuk memecahkan masalah yang ada.

f) Aksi
Jenis *game* ini berdebda dengan *game puzzle*, dikarenakan jenis *game* ini membutuhkan reflek gerak yang cepat agar dapat memainkannya dengan baik. Pemain diharuskan bertarung melawan musuh agar dapat melanjutkan kelanjutan dari *game* tersebut.

g) Stealth Shooter
Adalah jenis *game* yang membutuhkan kemampuan mengendap-ngendap dari musuh untuk menaklukan musuh tersebut. biasanya jenis *game* ini terdapat pada *game-game* betema detektif, namun juga terdapat tema peperangan yang menerapkan *game* jenis ini.

h) Combat
Pada umumnya *game* yang menerapkan jenis ini adalah *game* bertemakan duel atau bertarung satu lawan satu. Dibutuhkan teknik yang mumpuni agar dapat mengalahkan lawan.

i) First Person Shooter
Jenis *game* ini mempunyai perpektif orang kesatu, sehingga seakan-akan pemain merasakan sensasi langsung seperti didalam *game* tersebut.

j) Olahraga
Jenis *game* olahraga haruslah bertemakan olahraga. Biasanya *game* berjenis olahraga menampilkan cabang-cabang olahraga yang populer, seperti basket, sepak bola, gulat, golf.

k) Role Playing
Dalam jenis *game* ini pemain memainkan seorang tokoh khayalan yang mempunyai latar belakang.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Para pemain memilih aksi tokok-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

l) Edukasi

Jenis game ini dapat membantu proses belajar dan mengajar. Namun *game* jenis edukasi tidak menggantikan peran buku, hanya membantu proses belajar agar pebelajar dapat lebih memahami pembelajaran yang sedang dipelajari.

SEJARAH SENI RUPA MODERN

Seni rupa modern adalah seni rupa yang tidak terbatas pada kebudayaan suatu adat atau daerah, namun tetap berdasarkan sebuah filosofi dan aliran-aliran seni rupa. Seni rupa modern adalah suatu karya seni rupa yang merupakan hasil kreativitas untuk menciptakan karya yang baru atau dengan kata lain karya seni rupa pembaruan. Arti kata "modern" sendiri bukan terkait oleh waktu namun hanya sebuah aliran atau gerakan. Sebuah karya seni lukis modern dapat dikatakan "modern" jika karya tersebut memenuhi syarat sebagai seni rupa(lukis) modern (Soetjipto:1989:55). Dalam sejarah seni rupa(lukis) terdapat beberapa aliran lukisan diantaranya adalah aliran neoklasik, romantisme, impresionisme, realisme, naturalisme, ekspresionisme, fauvisme, kubisme, abstraksionisme, futurisme, dadaisme, surealisme, pop art, optical art.

METODE PENCIPTAAN

Yang dimaksud dengan metode penciptaan adalah metode yang digunakan dalam menciptakan *game* edukasi. Bagaimanapun juga penciptaan *game* edukasi memiliki alur dan tahap-tahap yang harus dilakukan agar *game* yang diciptakan dapat berjalan lebih terstruktur dan baik. Dalam bab ini akan dipaparkan tahapan penciptaan *game* edukasi, mulai dari tahap ide hingga pada proses visualisasi karya berupa *game*. Tujuan dari penciptaan ini yaitu untuk menciptakan sebuah *game* edukasi yang berguna sebagai media bermain sambil belajar untukt yang malas untuk membaca buku tentang sejarah seni rupa modern. Selain itu bertujuan untuk memberikan sumbangsih bagi dunia keseni-rupaan dan peneliti ingin mengembangkan sayap dalam dunia *game* edukasi, dikarenakan kesempatan kedepan yang besar Data yang diambil berasal dari berbagai literatur dan pengamatan gambar yang berasal dari sumber-sumber yang berkaitan dengan penciptaan ini.

METODE ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penciptaan yaitu menggunakan teknik 5W+1H. Diharap dengan teknik tersebut maka penciptaan yang sedang disususn akan lebih dapat dikenali. Berikut ini adalah beberapa analisa yang diajukan:

a) **What:** Apa pesan yang ingin disampaikan pada game "the Colorful Track" ?

Game ini akan menyampaikan pesan bahwa belajar sejarah seni lukis modern itu mengasyikan dan tidak membosankan.

b) **Who:** Siapa yang menjadi sasaran game "the Colorful Track" ?

Yang menjadi sasaran game "the Colorful Track" adalah masyarakat yang ingin belajar seni rupa modern khususnya masyarakat seni yang mempunyai kesulitan atau malas dalam belajar melalui media buku dan ingin belajar melalui media belajar alternatif lainnya. Para pecinta game namun juga masyarakat seni yang ingin mengasah atau menguji keilmuan sejarah seni rupa modern yang mereka pelajari saat ini.

c) **Where:** Dimana penyebaran hasil produksi game "the Colorful Track" agar diketahui oleh banyak orang ?

Setelah selesai proses pengembangan, maka penyebaran *game* akan disebar melalui media internet dengan distribusi melalui PlayStore untuk sistem operasi android dan melalui mediafire.com untuk sistem operasi *Windows*. Namun penyebaran game ini akan dikhususkan untuk wilayah Indonesia saja dikarenakan bahasa didalam game ini adalah Bahasa Indonesia.

d) **When:** Kapan penggunaan game "the Colorful Track" menjadi efektif bagi para pengguna agar nilai positif dari game tersebut dapat muncul dan diserap oleh pengguna ?

Karena sebuah game dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja sesuka hati penggunanya, maka nilai positif yang dapat muncul dan dapat diserap ketika pengguna memainkan game tersebut. Namun diharap pengguna game ini dapat menggunakannya di waktu senggang dan tidak mengganggu aktifitas lainnya.

e) **How:** Bagaimana merancang game yang baik dan efektif dalam menyampaikan pesan di dalamnya ?

Game dirancang dengan settingan cerita yang menarik serta dibumbui tren masa kini. Game akan dirancang sedemikian rupa dibumbui dengan misi-misi yang dapat memberi inspirasi bagi para pengguna.

PROSES PENCIPTAAN

Penentuan langkah-langkah dalam memciptakan sebuah *game* haruslah ada, agar pencipta mengetahui urutan-urutan dalam menciptakan sebuah *game.* Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menciptakan sebuah *game:*

a) Ide

Ide adalah hal yang paling mendasar dalam menciptakan sebuah *game*. Layaknya ruh, ide tidak terlihat namun sangat besar perannya dalam sebuah

penciptaan. Ide yang digagas dalam penciptaan *game* edukasi adalah sebuah *game* edukasi tentang wawasan sejarah seni lukis modern yang dibalut dengan petualangan.

b) Konsep

Sebelum menciptakan sebuah *game* maka hal yang perlu dilakukan adalah membuat konsep. Berikut adalah konsep-konsep yang digunakan dalam *game* edukasi yang diciptakan.

1) Mudah Dioperasikan

Dalam *game* yang diciptakan terdapat kontrol *keyboard* yang mudah digunakan karena hanya membutuhkan tombol-tombol yang sedikit untuk digunakan.

2) Menantang dan Seru

Game yang diciptakan memiliki fitur yang menantang dan seru untuk dimainkan yaitu fitur berupa tantangan interaksi dengan monster-monster, tantangan melewati rintangan yang melintang. Tantangan-tantangan telah disesuaikan dengan kemampuan pengguna dan didesain untuk membuat pengguna terasa tertantang dan agar pengguna tidak bosan.

3) Mendidik

Yaitu fitur yang dimiliki dalam *game* adalah fitur pendidikan. Fitur tersebut berupa tentangan atau rintangan yang berisikan materi tentang seni lukis modern.

c) Skenario, Cerita, *Setting*

1) Cerita

Cerita dari *game* ini adalah disuatu negara bernama Niskaladwipa terdapat artefak kuno yang menjaga keseimbangan alam sehingga rakyat dapat hidup damai dan aman. Namun pada suatu waktu terdapat tiga monster yang berusaha menguasai artefak kuno tersebut untuk menguasai dunia. Melihat hal tersebut seorang pemuda yang telah diberi wejangan oleh kakeknya berusaha untuk mengamankan artefak kuno tersebut dan berusaha untuk mengalahkan ketiga monster.

2) Karakter

Terdapat banyak karakter dalam penciptaan *game* ini. Terdapat tokoh utama yang memiliki jiwa petualang dan selalu memakai baju yang *casual.* Selain itu terdapat karakter penduduk yang berbeda bergantung dari tempat atau daerah penduduk itu tinggal.

3) Latar

Latar yang di usung dalam *game* ini adalah sebuah lokasi fiksi bernama Niskaladwipa. Niskaladwipa terdapat beberapa daerah kepulauan, yaitu daerah gurun, daerah hutan, daerah desa dan daerah gunung berapi. Setiap daerah memiliki karakteristik masing-masing dan penduduk masing masing. Setiap daerah terdapat daerah dimana terdapat *boss map*. Daerah tersebut terdapat monster yang harus dilawan untuk medapatkan artefak kuno.

d) Menentukan *genre*

Genre yang diimplementasikan terhadap *game* ini adalah *genre* RPG dan *adventure*. *Genre* ini dipilih karena perpaduan antara *RPG* dan petualangan dirasa memiliki paduan yang tepat dikarenakan pemain akan merasa terwakili dan merasa bahwa pemain berperan langsung dalam jalannya cerita *game.*

e) Menentukan *Software*

Dalam tahap ini penulis menentukan piranti lunak yang digunakan dalam membuat game. Penentuan piranti lunak berdasarkan kemampuan peneliti. Setelah melewati berbagai ujicoba piranti lunak, peneliti memutuskan untuk menggunakan piranti lunak RPG Maker MV sebagai piranti lunak yang nantinya akan digunakan sebagai alat untuk menciptakan game edukasi.

f) Membuat Sketsa

Sketsa atau kerangka desain sangat penting dalam penciptaan game. Dalam tahap ini maka hal yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa karakter, tempat atau denah lokasi yang akan dimasukkan ke dalam game. Dalam tahap ini peneliti akan mengalami revisi revisi sketsa desain. Dikarenakan karakter atau grafis game yang unik akan menarik perhatian pengguna.

g) Mendesain *Asset Game*

Mendesain asset adalah mendesain komponen-komponen seperti desain lokasi dan mendesain karakter di piranti lunak RPG Maker MV. Desain lokasi ataupun karakter sangat berpengaruh dalam *game*, karena dalam tahap ini ditentukan sifat dan watak karakter, ditentukan pula karakteristik-karakteristik lokasi yang akan didesain, seperti lokasi pedesaan, perkotaan, gurun, hutan dan lokasi musuh pasti berbeda desain yang akan diimplementasikan.

h) Merancang *Storyline*

Setelah selesai mendesain, maka membuat *event* adalah hal yang harus dilakukan selanjutnya. *Event* berfungsi agar karakter dan misi di dalam sebuah *game* dapat berjalan, sehingga dapat terjadinya interaksi dan tujuan dari permainan-pun dapat terwujud. Sehingga cerita dalam *game* dapat berjalan.

i) Uji coba dan Validasi

Ujicoba dan Validasi dilakukan oleh pihak yang menurut peneliti ahli dalam bidangnya. Dalam hal ini peneliti memilih validator yang berpengalaman di

bidang *game* dan *programming*. Validator melakukan validasi dan ujicoba kepada produk untuk mengetahui kelayakan produk sebelum disebarluaskan ke masyarakat luas.

j) Revisi

Revisi dilakukan setelah ujicoba dilakukan. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam *game* setelah di uji coba oleh validator.

k) Produksi

Setelah revisi dan penyempurnaan desain dan cerita, maka yang harus dilakukan selanjutnya adalah proses produksi. Dalam proses produksi ini penulis merencanakan untuk mendistribusikan *game* yang dirancang di media *Google Play* dan di media DVD dan di media *online.*

PROSES PENCIPTAAN KARAKTER

Dalam penciptaan karakter *game "the Colorful Tracks"* terdapat dua metode penciptaan karakter. Menurut pengalaman penulis kedua metode tersebut adalah menggunakan *character generator* yang berasal dari piranti lunak *RPG Maker MV* dan menggunakan piranti lunak yang dapat membuat *pixel-art* seperti contohnya Adobe Photoshop, Paint dan Clip Studio Paint.

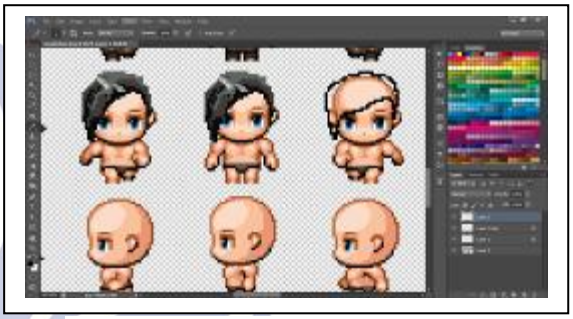
a) Metode Character Generator

Didalam piranti lunak *RPG Maker MV* terdapat fitur yang sangat memudahkan pengguna dalam mendesain karakter sesuai keinginan pencipta *game* fitur tersebut adalah fitur *Character Generator* fitur tersebut hanya ada di versi *RPG Maker MV* dikarenakan versi tersebut adalah versi terbaru dari seri piranti lunak *RPG Maker.* Namun terdapat kekurangan dari metode ini yaitu karakter yang diciptakan tidaklah bervariasi dan terkesan monoton.

Gambar 1. Tampilan Character Generator

b) Metode Penggunaan Piranti Lunak Berbasis Pixel

Dalam metode menggunakan piranti lunak berbasis pixel, maka hal yang harus dilakukan dalam membuat karakter adalah dengan menggambar secara manual tidak seperti character generator yang aset karakter telah dipersiapkan. Aset-aset seperti rambur, pakaian, aksesoris haruslah digambar secara manual. Untuk menggambar pixel, penulis menggunakan piranti lunak Adobe Photoshop. Terdapat kekurangan dan kelebihan metode ini, yaitu metode ini tidak dapat menghasilkan s*pritesheetI* dalam jumlah yang banyak dalam waktu yang singkat, namun kelebihannya adalah karakter yang dihasilkan terkesan orisinil dan terkesan eksklusif karena pencipta *game* dapat dengan leluasa meng-*custom* karakter sesuai keinginan.



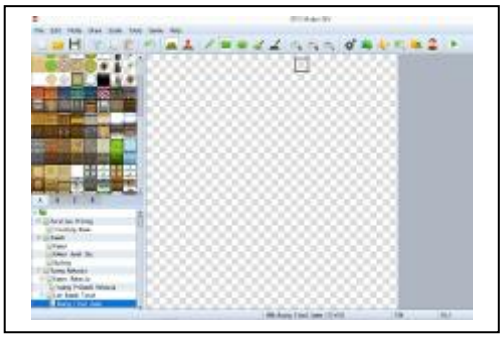
Gambar 2. Proses penciptaan karakter menggunakan *Photoshop*

PROSES PENCIPTAAN MAP

Map merupakan latar tempat dari sebuah *game*. Dalam penciptaan *map* sangatlah penting karena dengan *map* yang baik akan dapat menarik pemain untuk memainkan dan tidak menimbulkan rasa bosan. Menurut penulis terdapat dua metode dalam mendesain *map game "the Colorful Tracks"*. Metode tersebut adalah dengan metode mendesain langsung menggunakan piranti lunak *RPG Maker MV* dan metode *Parallax Mapping* yang mendesain *map* dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar seperti *Photoshop, GIMP dan CLIP Studio Paint*.

a) Metode Mendesin Langsung

Metode mendesain langsung adalah metode menggambar map langsung melalui piranti lunak RPG Maker MV tanpa perantara apapun. Untuk mendesain map menggunakan metode ini sangatlah mudah. Hal yang harus dilakukan pertama kali adalah mengatur spesifikasi map spesifikasi map, baik mengatur ukuran map, mengatur background music dalam map, maupun mengatur jenis map, seperti jenis map outdoor, indoor dan dungeon. Kelebihan yang didapat dalam metode ini adalah *map* yang dihasilkan leboh banyak namun *map* yang dihasilkan terkesan monoton dan tidak dinamis serta tidak terkesan realistis.



Gambar 3. Proses mendesain metode langsung

Gambar 4. Hasil *map* mendesain langsung

b) Metode Menggunakan *Parallax Mapping*

Metode *Parallax Mapping* adalah metode mendesain *map* menggunakan aplikasi pihak ketiga yakni seperti *Adobe Photoshop*. Namun dengan metode *Parallax Mapping*, pencipta *game* haruslah memiliki *plugin* yang hrus disisipkan dalam piranti lunak *RPG Maker MV*, *plugin* berfungsi agar *parallax mapping* dapat berjalan. Dalam *parallax mapping* terdapat sistem *layering* dimana terdapat beberapa lapis gambar agar dapat membentuk sebuah *map*. Lapisan-lapisan tersebut ada yang bernama *ground*, *par*, *shadow/light*. *Ground* merupakan lapisan yang berada di bawah *player*. *Par* merupakan lapisan yang berada diatas *player*. Sedangkan *shadow* merupakan lapisan *layeri* yang digunakan untuk membuat efek bayangan dan cahaya. Membuat *map* dengan metode *parallax mapping* maka hal yang harus dilakukan adalah membuat satu persatu lapisan-lapisan, mulai dari *ground*, *par* dan *shadow*. Kelebihan dari metode ini adalah pencipta *game* dapat berkreasi dengan sesuka hati terhadap *map* yang akan dibuat. Hasil dari *map* terkesan realistis dan natural. Namun kekurangan dari metode ini adalah pencipta harus menguasai *skill* mendesain menengah keatas, dikarenakan proses pengerjan terbilang lama dan rumit. Dan mendesain *map* dengan metode ini tidak dapat memproduksi map yang banyak dalalm waktu yang singkat dan membutuhkan kesabaran.

Gambar 5. Hasil *map* mendesain Parallax Mapping

HASIL PENCIPTAAN KARAKTER

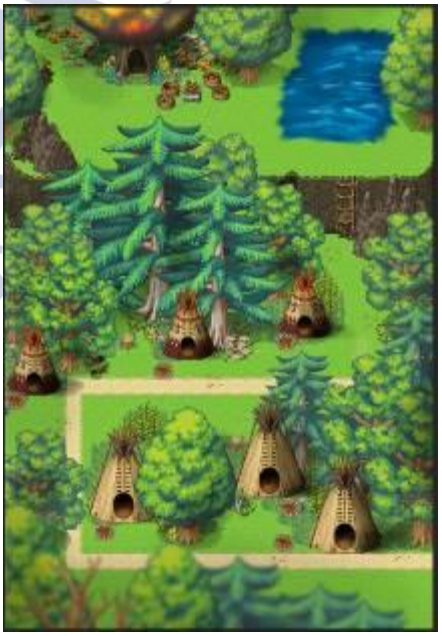
Gambar 6 Hasil Penciptaan Karakter

Gambar diatas merupakan hasil penciptaan karakter tokoh utama. Tokoh utama merupakan seorang pemuda yang memiliki jiwa pemberani dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tokoh utama memiliki ciri-ciri berpakaian dan mengenakan celana berbahan *jeans* biru. Selain *spritesheet* tokoh utama, terdapat *spritesheet* dari tokoh figuran atau *NPC(non playable character)*.

Gambar 7Contoh Hasil Penciptaan Karakter

HASIL PENCIPTAAN MAP

Dibawah ini merupakan beberapa contoh hasil penciptaan *map game the Colorful Tracks.* Terdapat beberapa *region* dalam *map*, contohnya adalah adanya *region* atau daerah seperti daerah gurun, hutan belantara, dan gunung berapi. Setiap daerah memiliki karakteristik mereka masing-masing.



Gambar 8 Contoh BeberapaHasil Penciptaan Map

GAMEPLAY

Salah satu *gameplay* yang menjadi ciri khas dalam *game "the Colorful Tracks"* adalah adanya tebak gambar. Adapun tebak gambar yang dijadikan tantangan berisikan materi tentang sejarah seni rupa modern. Gambar-gambar yang menjadi soal dapat berupa lukisan, aliran lukisan, pelukis. Dibawah ini merupakan contoh-contoh tebak gambar yang ada di *game "the Colorful Tracks"*.

KESIMPULAN

Pernciptaan *game* ini adalah sebagai salah satu upaya penulis untuk memberikan sumbangsih bagi bangsa agar dapat lebih bermanfaat bagi lingkungan sekitar khususnya lingkungan ke-seni rupaan dan pendidikan dengan menciptakan game edukasi yang bertemakan petualang dengan materi sejarah seni rupa modern. Dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi Window serta piranti lunak *RPG Maker MV*, diharapkan *game* yang diciptakan dapat menjadi media bermain sambil belajar yang efektif.

Banyak yang harus diketahui dan dipelajari dalam menciptakan sebuah *game* seperti yang diharapkan penulis. Hal yang paling mendasar adalah pencipta *game* haruslah mengetahui tentang *game* dan seluk beluknya. Untuk dapat menciptakan *game* pencipta mau tidak mau haruslah gemar bermain *game*. hal tersebut bertujuan agar pencipta *game* dapat mengambil referensi dan dapat mengetahui kualitas *game* yang baik. Selain dibutuhkan *skill* bermain *game* yang baik, pencipta juga harus membaca banyak literatur agar dapat menghasilkan cerita yang bagus. Selain itu, pencipta haruslah mengerti dan dapat mengoperasikan piranti lunak *RPG Maker MV*. Tinjauan tentang sejarah seni rupa modern harus juga dilakukan seperti membaca literatur agar dapat lebih mendalami dan agar dapat memperkaya materi dalam *game*.

Langkah selanjutnya adalah menentukan konsep penciptaan. Semua unsur dalam *game* di konsep disesuaikan dengan *genre* dan tujuan dari *game* yang diciptakan. Konsep mengenai tujuan kreatif dan tujuan media harus dapat dicapai dengan strategi kreatif maupun media. Strategi tersebut harus didukung dengan konsep visual untuk menghasilkan visual yang diharapkan. Konsep dari *game* juga harus diperhatikan agar *game* yang diciptakan tidak keluar dari jalur sehingga kemanfaatan dari *game* yang diciptakan tidak berkurang.

Langkah selanjutnya adalah memproduksi *asset game* seperti karakter, *map* sesuai dengan ide dan konsep disusun menjadi satu kesatuan *game* dengan piranti lunak. Proses memproduksi *asset game* melalui tahap penerungan dan pencarian ide visual, membuat sketsa, *layout* agar hasil *asset* yang diproduksi sesuai dengan tema, cerita dan skenario *game* sehingga *game* yang diciptakan menjadi menarik dan interaktif. Hasil akhir dari proses produksi adalah dengan menyebarkan produk melalui sosial media, internet maupun secara fisik dalam bentuk *compact disk*.

Langkah terakhir adalah melakukan validasi oleh validator agar mengetahui kelayakan *game* ketika disebarluaskan. Validator merupakan ahli dibidang *game* dan *programming*. Setelah melakukan validasi, maka dapat diketahui hasil dari validasi. Terdapat beberapa perbaikan di dalam berbagai sektor, yakni sektor tampilan grafis dan sektor *sound*. Setelah dilakukan revisi maka selanjutnya adalah melakukan ujicoba. Hasil dari uji coba *game* adalah *game* yang dihasilkan mendapat respon positif dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game.* California: New Riders.

Alaydrus, Shariva. 2016. *Industri Kreatif Sumbang 7,05 Persen PDB Nasional*,(online),(http://www.antaranews.co

m/berita/547960/industri-kreatif-sumbang-705-persen-pdb-nasional, diakses 15 Mei 2017).

Arif. S Sadiman. 1993.*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Arifin, Djaufar. 1986. *Sejarah Seni Rupa.* Bandung: CV Rosda.

Burhan, M. Agus. 2008. *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie sampai Persagi di Batavia, 1900-1942.* Jakarta: Galeri Nasional Indonesia.

Claark, Judith. 2002. *The Illustrated History of ART.* Singapura: *Silverdale Books*.

Dillon, Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. United Kingdom: Futurelab prototype context paper : Adventure Author.

Edutech. 2013. *Educational Purpose on Computer Game, (online),* (http://edutechwiki.unige.ch/en/Computer_game, diakses 1 Oktober 2017)

Foreman. J. G. (2004). *Gamebasedlearning : how to delight and instruct in the 12st century.* Educase Review

Greer, Tyson. (2014). *The* 2013-2018 *Worldwide Game-Based Learning and Simulation-Based Markets. Serious Play Conference.*

Hurst, Jane. 2015. *12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About*, (online), (http://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/, diakses 24 Februari 2017).

Kartika, Dharsono Sony. 2004.*Seni Rupa Modern.*Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.

Musthofa, Hamsyah.2015.*RPG Maker Development Series : Membuat Game Dengan RPG Maker VX.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Nadiputra, Muhajir. 2006. *Sejarah Seni Rupa Barat.* Surabaya : Unesa University Press.

Prensky, Marc. 2001. Chapter 5: Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. In Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

Rizal, Misbachul. 2017. PERANCANGAN GAME "SI ALI (AKUPEDULI) MELAWAN KORUPSI" SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF BERNILAI BUDAYA. Jurnal Pendidikan Seni Rupa,Volume05Nomor 01 Tahun 2017, 79–86

Rohanto, Uun. 2010. *Fastest Game Animation: Membuat Game Animasi dalam 1 Hari*. Jogjakarta: MITRA PELAJAR.

Sanjaya, Ridwan. dkk. 2016.*Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android.* Jakarta: Kompas Gramedia.

Sloan, Robin J.S. 2015. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media.* London: CRC *Press*.

Soetjipto, Katjik. 1989. *Sejarah Perkembangan Seni Lukis Modern Jilid 1.* Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan.

Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Cv. Alfabeta.

Wikipedia. 2016. *Educational Game, (online),* (https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game, diakses 12 Oktober 2017)

Wikipedia. 2017. *RPG Maker, (online),* (https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker, diakses 12 Oktober 2017)

UNESA Universitas Negeri Surabaya