

KARAKTER LOKAL INDONESIA UNTUK PENGEMBANGAN GAME DENGAN ADVENTURE MAKER

Melinda Safitri¹, Ridwan Sanjaya²

¹ Mahasiswa Beasiswa Unggulan Game Technology BPKLN Kemendibud
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Soegijapranata

² Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Semarang

*Email: melindasafitri1112@gmail.com, ridwan.sanjaya@gmail.com

Abstrak

Game engine yang dimanfaatkan untuk pengembangan game sekarang ini telah berkembang dengan cepat. Sayangnya sampai saat ini, karakter yang banyak tersedia merupakan persediaan game engine masing-masing dan umumnya menggunakan profil orang-orang Amerika, Eropa dan Jepang. Hal ini merupakan salah satu kekurangan dalam pengembangan game berbasis lokal di Indonesia. Perlu adanya dorongan dalam pengembangan karakter lokal agar dapat membantu dalam pengembangan game di Indonesia. Tulisan ini akan menjelaskan mengenai usaha dalam menganalisa dan menghasilkan template dalam pembuatan karakter lokal yang memudahkan pembuat game tanpa latar belakang teknis komputer.

Kata kunci: game engine, game lokal, karakter lokal, template karakter

1. PENDAHULUAN

Majunya perkembangan dunia Teknologi Informasi akhir-akhir ini banyak dimanfaatkan oleh berbagai macam bidang, seperti industri, periklanan, pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satu contoh perkembangan Teknologi Informasi yang paling menonjol adalah hiburan dan permainan.

Adventure Maker merupakan salah satu perangkat lunak yang berguna untuk membuat permainan bertema petualangan dengan hanya menggunakan point-and-click dalam bermain. Penggunaannya mudah karena hanya memasukan gambar dan menghubungkan beberapa gambar. Karena tidak menggunakan proses pemrograman yang rumit, pengguna tanpa latar belakang pemrograman juga mampu menggunakannya. Jika dibekali dengan kreatifitas pembuatnya, permainan yang dihasilkan akan tampak istimewa.

Pembuat game dengan Adventure Maker juga dapat menciptakan karakter pemainnya sendiri jika karakter yang disediakan tidak sesuai dengan game yang dibuat. Emosi pada karakter game digunakan untuk menggambarkan perasaan yang kuat akan sesuatu misalnya perasaan yang sangat menyenangkan atau sangat mengganggu. Pada saat tertentu manusia mengungkapkan emosinya. Salah satu caranya adalah menggunakan ekspresi wajah, misalkan seseorang mendapatkan hal yang menyenangkan maka ekspresi wajahnya mengalami perubahan dengan cara tersenyum. Untuk pembuatan karakter pada sebuah permainan, perlu memperhatikan ekspresi atau mimik wajah karakter yang akan dibuat.

Pembuatan karakter pada permainan komputer juga sangat penting diperhatikan. Untuk itu, bisa dikembangkan beberapa karakter lokal Indonesia yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna Game Engine Adventure Maker dalam pengembangan game lokal Indonesia, beserta analisis perwajahan yang dapat dijadikan pedoman dalam pembuatan karakter yang lain.

Sehingga variasi karakter lokal akan semakin bertambah dan makin memperbesar kemungkinan anak-anak muda pengembang game dalam menghasilkan permainan dengan latar belakang budaya di Indonesia. Karakter yang dibuat akan bisa ditampilkan pada program Adventure Maker. Dari situ, pengguna dapat memilih karakter yang tepat dan baik untuk jenis game yang akan dibuatnya.

2. METODOLOGI

Penggunaan karakter asing yang telah ada di dalam program pembuat game dapat memperkecil potensi-potensi pengembangan yang bisa diangkat sebagai karakter game khas Indonesia. Sebagai contoh Karakter Punakawan pada media pengenalan Aksara Jawa yang menggunakan model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif kualitatif, dimana menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Sedangkan model yang bersifat deskriptif menjelaskan suatu keadaan mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak, sejauh mana dan sebagainya [4].

Struktur model perancangan ini dimulai dengan adanya kebutuhan dan fakta-fakta yang ditemukan dan selanjutnya menjadi latar belakang perancangan desain. Latar belakang tersebut digunakan untuk mendapatkan rumusan masalah, setelah mendapatkan rumusan masalah, kemudian dapat diketahui tujuan dari perancangan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam pembuatan karakter pada sebuah game perlu memperhatikan jenis permainan yang akan dibuat. Setelah itu menentukan karakter permainan yang disesuaikan dengan jalan cerita pada game. Contoh di dalam tulisan ini menggunakan karakter pada permainan Tour TK Kasih Bunda yang dibuat untuk mengenalkan Kraton Jogja kepada anak-anak.



Gambar 1. Karakter lokal

Pembentukan karakter-karakter di atas berdasarkan ciri orang-orang Indonesia. Dalam membuat sebuah karakter antara orang dewasa dan anak-anak tentu berbeda. Wajah pada karakter sangat mempengaruhi karakter orang tersebut. Terlihat dari penempatan tata letak matanya dimana orang dewasa posisi mata lebih ke atas dan karakter anak-anak posisi mata lebih ke bawah (1) Program yang bisa digunakan dalam menggambar karakter adalah Program 2D disertakan dalam paket Adventure Maker yaitu Painter Kreatif, Gradient Filler, Icon Editor, Lampu Effects, Batch Picture Resize & Compress, Program 2D lainnya yaitu Paint Shop Pro, Photoshop, Painter, The Gimp, PhotoImpact. Sedangkan Program 3D yang bisa digunakan yaitu 3D Studio MAX, dan Anim8or.

Berdasarkan warna kulitnya Indonesia memiliki warna kulit sawo matang berbeda dengan warna kulit orang Barat yang cenderung lebih putih. Secara umum, orang dengan nenek moyang yang berasal dari daerah yang terik mempunyai kulit lebih hitam dibandingkan dengan orang yang bernenek-moyang dari daerah yang hanya mendapat sedikit sinar matahari. Namun, hal ini tentu saja bukan mutlak karena ada orang yang mempunyai nenek moyang yang berasal dari daerah terik dan kurang terik; dan orang-orang tersebut dapat memiliki warna kulit berbeda dalam lingkup spektrumnya. Rata-rata, wanita memiliki kulit yang sedikit lebih terang daripada pria [2].

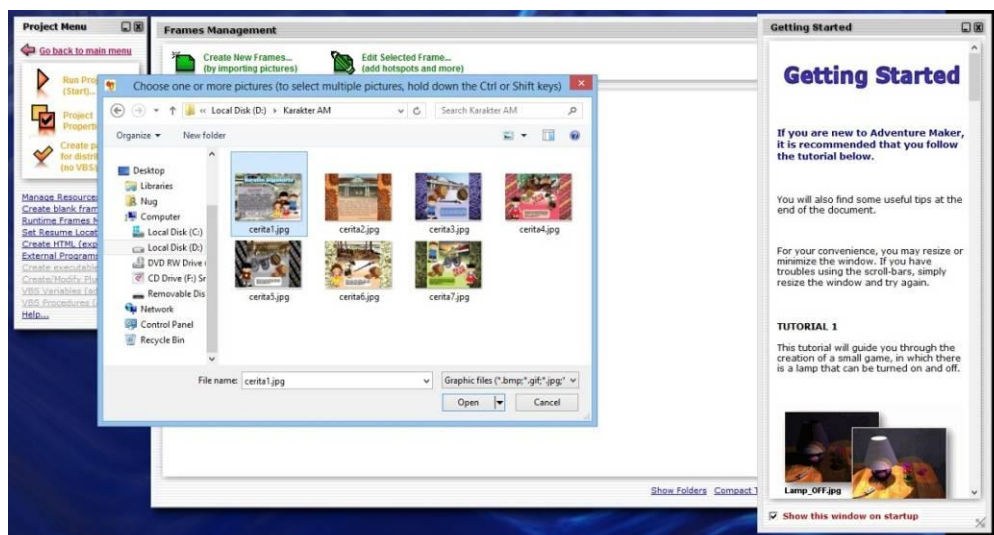
Adventure Maker adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat game engine dengan memakai lebih banyak karakter yang sudah dibuat. Dengan prinsip kerjanya point and klik, tanpa scripting atau pemrograman akan memudahkan orang untuk mempelajarinya. Template karakter lokal yang disediakan dapat diunduh pada link http://www.4shared.com/rar/9jWzvFITba/karakter_lokal.html.

Implementasi karakter-karakter tersebut dalam Adventure Maker akan tampak seperti keempat gambar di bawah ini. Setiap karakter dapat digunakan dengan menambahkan pada latar belakang yang dibuat sebelum penggabungan ke dalam permainan atau menambahkannya secara terpisah dengan latar belakang pada saat pembuatan permainan dengan Adventure Maker.



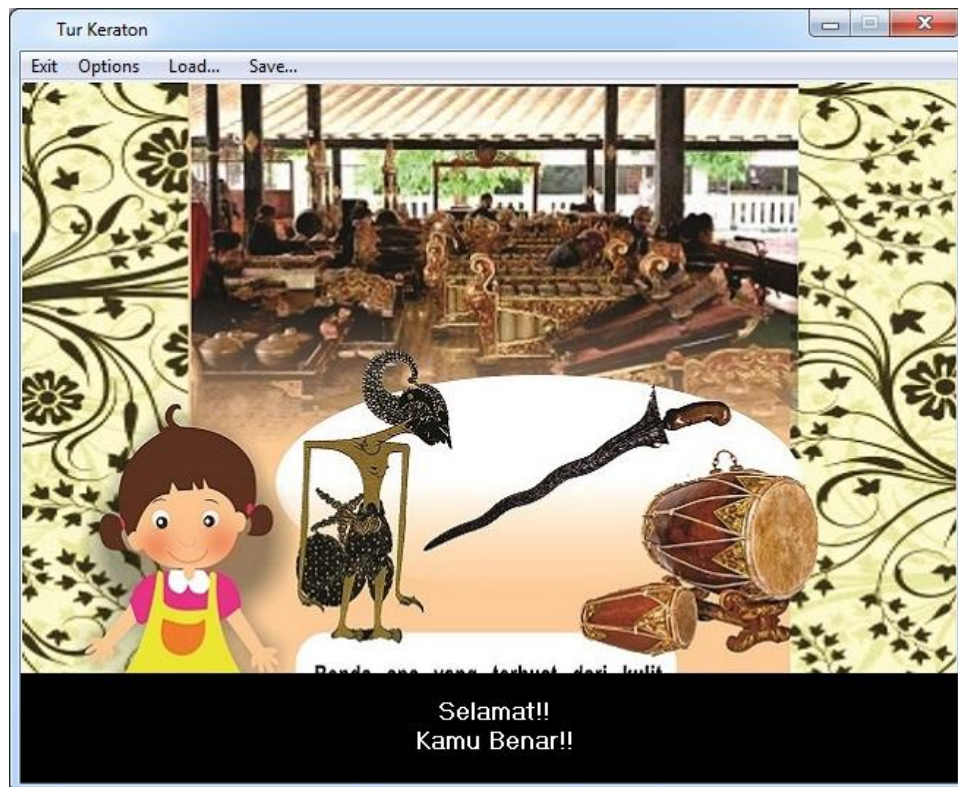
Gambar 2. Penerapan karakter lokal

Pada gambar di bawah ini, karakter yang telah disatukan dengan gambar latar belakang lokasi-lokasi di dalam Kraton Jogja dimasukkan ke dalam setiap frame dalam pembuatan permainan.



Gambar 3. Memasukkan karakter dan latar belakang ke dalam Adventure Maker

Salah satu hasil penggabungan karakter dan latar belakangnya ketika program dimainkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Setiap pertanyaan yang dijawab akan menghasilkan respon yang berbeda.



Gambar 4. Tampilan hasil permainan

Potensi yang dimiliki permainan komputer sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Permainan komputer sebagai sebuah produk budaya menyebabkan generasi muda dapat memahami berbagai macam kebudayaan mulai pudar. Sebagai sebuah media, game telah menciptakan gaya belajar yang sama sekali baru. Dalam penerapannya desain komputer, game akan merubah sistem *traditional pedagogic* menjadi *autonomous pedagogic* dalam penerapan ke pendidikan formal [3]. Untuk penerapannya di Indonesia masih diperlukan penataan infrastruktur pendukung baik diarah game industri dalam negeri maupun daya dukung pemerintah

4. KESIMPULAN

Pembuatan template karakter game dengan melihat latar belakang Indonesia akan menghasilkan dampak yang baik untuk anak-anak dalam pengenalan Indonesia. Dengan begitu akan menjadi lebih membumi saat game yang dipasarkan menggunakan karakter-karakter orang Indonesia sendiri. Karakter Indonesia meliputi wajah dan warna kulit yang rata-rata dimiliki oleh masyarakat. Tokoh yang telah dibuat dalam penelitian ini dan telah diunggah di internet menggunakan pedoman tersebut dengan alat bantu berupa program 2D dalam paket Adventure Maker yaitu menggunakan Painter Kreatif, Gradient Filler, Icon Editor, Lampu Effects, Batch Picture Resize & Compress. Semakin banyak template yang diunggah di internet, akan mempermudah banyak pembuat game dalam membuat permainan komputer dengan nuansa lokal.

PENGHARGAAN

Artikel ini didanai oleh Penelitian Unggulan tahun 2014 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul Pengembangan Model dan Implementasi Kewirausahaan Sekolah Melalui Pemberdayaan Industri Kreatif Game Berbasis Edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Adventure Maker. Creating Pictures.
http://www.adventuremaker.com/help/creating_pictures.htm. Diakses: 20 Mei 2014.
- (2) Wikipedia. Ciri Fisik Warna Kulit. <http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia>. Diakses: 20 Mei 2014.
- (3) Moh. Aries Syufagi, et.al.(2008), Penerapan Aspek Pedagogik Untuk Membangun Komputer Game Merupakan Inti Dari Game Pendidikan, Sesindo 2008
- (4) Alifianto, Gunawan. 2009. *Perancangan Media Promosi Berbasis Game Animasi SMA Lab School UM*. Skripsi. Malang. Universitas Negeri Malang.