

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN**

Kehidupan di zaman yang serba modern sekarang ini, fenomena hampir sebagian anak kurang memiliki etika yang baik kepada orang yang lebih tua. Semuanya itu terjadi baik lingkungan masyarakat, sekolah dan di rumah. Nilai-nilai etika sopan-santun sudah mulai pudar, sikap dan tutur kata anak seperti nada bicara yang tinggi, pandangan menantang, berkata kasar, cenderung larut dengan urusannya masing-masing, serta enggan mengucapkan kata maaf, tolong, terimakasih, dan tidak mendengarkan pembicaraan orang tuanya adalah gambaran imbas tersebut.

Fenomena etika anak-anak yang kurang baik ini tidak dimungkiri dipengaruhi oleh internet dan mobilitas masyarakat. Internet memberikan berbagai macam informasi yang tiada batas, dari yang memberi manfaat yang baik hingga yang tidak baik bagi anak-anak. Mobilitas masyarakat di suatu tempat tentu akan menyebabkan terjadinya pencampuran budaya masyarakat setempat dengan masyarakat pendatang dan ini juga memengaruhi cara sosial anak-anak di masyarakat.

Namun untuk mengantisipasi hal tersebut tentu harus dilakukan upaya membekali pendidikan norma sopan-santun anak yang sedang tumbuh, apalagi di masa remaja dalam pencarian jati dirinya dalam berbaaur di lingkungan

masyarakat untuk bersikap sopan dan santun terhadap orang yang lebih tua dari dirinya.

Penanaman nilai-nilai dan norma-norma yakni berupa sopan santun dalam berkata-kata, berperilaku jujur, tolong menolong, dan kepedulian dengan orang yang lebih tua maupun sebaya. Nilai-nilai dan norma-norma itu dapat diajarkan atau ditanamkan melalui media interaktif *video game* sebagai media pilihan dari media pembelajaran lainnya seperti buku saku, dan media pembelajaran video. Media interaktif *video game* ini memiliki respon aktif oleh penggunanya yang terhubung langsung atau terlibat langsung dengan terwujudnya sebuah pengalaman yang berperan aktif untuk merasakan sensasi pengalaman yakni fokus kepada pembelajaran interaktif. Media ini memberikan dan mendorong kesadaran kepada sensasi yang berbeda dari media pembelajaran lainnya akan suatu nilai konten yang ada di dalamnya. Capra dalam Yanti menyebutkan kesadaran seseorang terhadap suatu nilai diakibatkan karna terjadinya putaran umpan balik (*feedback loop*) yang menjadi bagian dari proses terbentuknya pengalaman subjektif (Yanti, 2020 : 6).

Dalam membuat *game*, desainer mengadaptasi Kaba Rambun Pamenan sebagai landasan dari *storyline game*. Kaba Rambun Pamenan merupakan cerita rakyat dari Sumatera Barat tentang seorang anak laki-laki yang baik sifat dan tutur katanya terhadap orang yang lebih tua, mempunyai kemauan keras dan siap menderita demi mempertahankan nilai-nilai kebenaran di dalam pergaulan dan kehidupan bermasyarakat, memiliki jiwa *leadership* yang tercermin dalam memutuskan sesuatu melalui mufakat dan musyawarah. Ketokohan Rambun

Pamenan dapat menjadi panutan edukasi terhadap anak remaja saat ini. Sikap dan perilaku Rambun Pamenan ini diharapkan dapat tertanamkan dan membangun nilai-nilai moral karakter yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan penanaman nilai-nilai moral karakter kepada remaja. Penggunaan media interaktif berupa *game* yang disesuaikan dengan hiburan mereka dapat membuat anak mendapatkan pesan secara tidak langsung. Nilai-nilai yang disisipkan dalam Kaba Rambun Pamenan juga sesuai untuk menjawab permasalahan etika anak-anak di zaman sekarang yang kurang menghormati dan menghargai orang tua. Proses untuk mempengaruhi emosi berupa perasaan cemas, sedih, marah, senang, hingga menjadi tokoh utama yang dirasakan oleh pemain diubah menjadi pengalaman subjektif pada *game* dengan dilatar belakangi oleh dua hal: pertama adalah alur, cerita atau narasi sebuah *game* dan latar belakang sebuah misi. Kedua adalah tampilan estetis dalam *game*, seperti karakter tokoh, tampilan grafis, desain *game* (*font*, warna, logo), ilustrasi, dan musik. Dengan perancangan ini, anak akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menghibur. Oleh karena itu desainer tertarik untuk melakukan perancangan media interaktif dengan judul “Perancangan Media Interaktif Kaba Rambun Pamenan Sebagai Upaya Menumbuhkan Nilai-Nilai Penghormatan Kepada Orang Tua.”

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Bagaimana merancang media interaktif berupa *video game* sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai penghormatan remaja kepada orang tua melalui Kaba Rambun pamenan secara efektif, namun tetap menarik, komunikatif, dan menghibur.

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN**

### **1. Tujuan**

Menumbuhkan nilai-nilai moral yang baik kepada anak agar dapat menghormati dan menghargai orang yang lebih tua, terutama orang tua mereka sendiri, sebagaimana nilai yang terkandung dalam Kaba Rambun Pamenan.

### **2. Manfaat**

#### **a. Manfaat bagi anak**

Melalui rancangan ini diharapkan dapat memberikan hiburan sekaligus pembelajaran bagi anak berupa berperilaku jujur, kreatif, percaya diri, santun, dan peduli. Perancangan ini dibuat menghibur dengan harapan mereka dapat menerimanya dengan cara yang menyenangkan tanpa merasa digurui.

b. Manfaat bagi orang tua

Orang tua akan dimudahkan cara penyaluran pembelajaran kepada anak-anak mereka, yang dimana pembelajaran tersebut bisa berasal hal-hal yang menghibur juga. Selain itu orang tua bisa mulai terbuka mengenai teknologi digital yang bermanfaat dan bisa mulai mengarahkan mengenai hiburan-hiburan yang dapat memberikan manfaat bagi anak-anak mereka.

c. Manfaat bagi masyarakat

Dengan penanaman nilai-nilai moral yang tepat kepada remaja, dapat menciptakan pribadi bermoral dan berkarakter yang siap untuk bersosial dan membaur ditengah masyarakat. Selain itu pembelajaran dengan cara yang menghibur juga dapat membuka pikiran masyarakat mengenai cara belajar yang tidak harus formal dan kaku.

d. Manfaat bagi Institusi

Manfaat perancangan bagi Institusi diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang juga akan memanfaatkan *game* interaktif atau media digital lainnya sebagai penyelesaian masalah. Institusi juga menjadi pendukung dalam pengembangan pemanfaatan media digital, terutama media interaktif dalam hal pembelajaran.

#### D. TINJAUAN KARYA

Perancangan media interaktif yang diadaptasi dari Kaba Rambun Pamenan ini merupakan original perancangan yang belum pernah di buat sebelumnya. Namun pembuatan media interaktif berbentuk *game* yang mengangkat cerita rakyat sudah pernah dilakukan, meskipun memiliki konsep yang sedikit berbeda, salah satu karya tersebut adalah Riri (Cerita Anak Interaktif) yang berjudul Legenda Batu Menangis.



**Gambar 1.**  
Tampilan Riri – Legenda Batu Menangis  
(sumber: educastudio, 2015)

Riri-Legenda Batu Menangis merupakan buku cerita anak interaktif yang menceritakan kisah seorang anak gadis yang durhaka kepada ibunya. Anak gadis itu tinggal berdua saja dengan sang ibunya namun sama sekali tidak mau membantu ibunya bekerja, yang dilakukannya setiap hari hanyalah bersolek mempercantik dirinya saja. Hingga suatu hari, ia menyakiti hati ibunya dan mendapatkan hukuman.



**Gambar 2.**

*Game* dalam Riri – Legenda Batu Menangis  
(sumber: educastudio, 2015)

Riri-Legenda Batu Menangis ini merupakan buku cerita anak interaktif yang dilengkapi dengan animasi dan berbagai macam permainan edukasi. Riri dikemas menggunakan bahasa yang ringan, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak. Aplikasi ini memiliki beberapa point khusus seperti buku cerita dengan narasi otomatis, animasi karakter, permainan edukasi seperti belajar warna, berhitung, teka-teki, labirin, dan ketangkasan, serta musik dan audio yang membuat cerita yang dibawakannya menjadi lebih hidup, dan cocok untuk anak-anak.

Riri tersedia sebagai aplikasi *game* untuk perangkat *mobile* seperti *Android* dan *iPhone* dan bisa di unduh dari market aplikasinya masing-masing. Riri sendiri menargetkan audiens anak-anak dengan rentang umur 3-6 tahun sehingga konten *game* edukasi yang ditawarkan Riri kurang cocok untuk *target* audiens yang lebih tua karena kesederhanaan yang di tawarkan. Demi menyesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja awal berusia 12-17 tahun, perancangan *game* Kaba Rambun Pamenan perlu menyuguhkan konten *game* yang lebih menantang dan memiliki *replayability* yang baik. Karena

itu dipilih karya kedua sebagai referensi permainan yang memenuhi kebutuhan tersebut, yaitu Swordigo.



**Gambar 3.**  
Tampilan menu *game* Swordigo  
(sumber: Swordigo)

Swordigo menceritakan tentang seorang *Hero* yang berpetualang menemukan senjata legendaris bernama *MageBlade* untuk dapat mengalahkan *The Corrupter* yang telah membunuh guru dari *hero* tersebut. Dalam perjalanannya, *hero* akan menemukan banyak musuh yang harus ia kalahkan. Swordigo menggabungkan genre *RPG Adventure (Role Playing Game)* dan *Platformer* yang mengharuskan pemain untuk melompat, berlari, dan menebas menggunakan pedang. Dari gambar menu di atas, terlihat adanya sebuah *Achievement* yaitu bentuk penghargaan kepada pemain. Penghargaan tersebut dapat memberikan tantangan tersendiri dan memenuhi kebutuhan *replayability* bagi pemain untuk dapat mengumpulkan semua *Achievement* yang tersedia di dalam *game*.



**Gambar 4.**

*User Interface* dalam game Swordigo  
(sumber: play.google, 2020)

Swordigo memiliki *layout UI (User Interface)* sederhana namun efektif sebagai *game mobile*. Tombol yang berupa perintah untuk melakukan aksi didalam *game* dibuat lumayan besar untuk kemudahan memainkan *game* tersebut. HUD (*Heads Up Display*) *game* Swordigo yang menampilkan hal-hal vital seperti nyawa, stamina, dan objektif juga diperlihatkan dengan jelas dengan ukuran yang pas untuk dimainkan di layar *mobile*.

*Game* Swordigo memiliki visual 3D (Tiga Dimensi) yang sederhana, yang mungkin kurang menarik untuk *game* di masa sekarang yang memiliki visual memukau. Visual 3D agar tampak memukau memakan waktu yang lama untuk dikerjakan dan akan berpengaruh kepada kebutuhan spesifikasi perangkat *mobile* yang tinggi agar kuat menjalankan program. Alternatif lainnya adalah menggunakan visual 2D (Dua Dimensi) yang tidak kalah menarik, contohnya adalah *game Child of Light*.



**Gambar 5.**  
Visual *game* Child of Light  
(sumber: jagatplay, 2014)

*Child of Light* merupakan *game* dengan genre gabungan JRPG (*Japan Role Playing Games*) dan *platformer* buatan developer asal Perancis, Ubisoft. Unsur *platformer* dalam *game* ini di beberapa titik pemain diminta untuk melompat, menyelesaikan teka-teki sederhana, sembari mengumpulkan beragam *item* yang dimuat ke dalam peti. *Child of Light* memiliki tema cerita yang terinspirasi dari dongeng anak-anak tentang pelarian ke dunia fantasi seperti cerita *Wizard of Oz*, *Alice in Wonderland*, dan lain-lain. *Game* ini menceritakan tentang Aurora, seorang putri yang terdampar di dunia fantasi bernama Lemuria. Visual *game* *Child of Light* digambarkan bagai lukisan untuk memperkuat tema dongeng yang dibawa. Desain dunia Lemuria yang estetis memberikan daya tarik dan keunikan tersendiri bagi *game* Child of Light. Mood warna yang ditampilkan dalam *game* ini juga mempengaruhi emosi pemain dimana pada beberapa bagian *game* di atas memperlihatkan mood warna tertentu yang berhubungan dengan cerita yang sedang disampaikan *game* tersebut.



**Gambar 6.**

Dialog karakter *game* Child of Light  
(sumber: ign, 2015)

*Child of Light* dalam menyajikan narasi cerita menggunakan dialog yang memperlihatkan tampilan karakter dalam *game* tersebut, hingga ekspresi dari karakter ketika marah, bahagia, dan sedih dapat dirasakan oleh pemain. Desain karakter *game* ini memiliki keunikan *style* hingga mendukung dunia dongeng yang ditawarkan.

Pada perancangan media interaktif *game* Kaba Rambun Pamenan, penulis memanfaatkan perangkat *mobile* karena kemudahan operasi bagi anak-anak yang menjadi target audiens perancangan ini. Sebagai media interaktif, *game* Kaba Rambun Pamenan tentu akan memanfaatkan elemen-elemen interaktif sebagaimana Riri menyampaikan cerita Legenda Batu Menangis menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta menyesuaikan dengan tema yang akan di bawa dalam cerita Kaba Rambun Pamenan.

*Gameplay* Kaba Rambun Pamenan akan menggabungkan elemen *platformer* yang mengharuskan pemain berjalan kesamping, melompat, dan melakukan aksi tertentu, dengan teka-teki sebagai tantangan yang dapat menambah interaksi dengan melibatkan proses berfikir. Teka-teki dalam *game*

Kaba Rambun Pamenan akan melibatkan pemain untuk menyelesaikan objektif tertentu yang harus di selesaikan untuk bisa maju ke tingkat selanjutnya. UI seperti tombol aksi dan HUD dalam *game* Swordigo akan digunakan sebagai referensi perancangan karena kemudahan dalam mengoperasikannya diperangkat *mobile*. Fitur *achievement* juga akan di terapkan dalam perancangan *game* ini, bentuk penghargaan yang tersedia antara lain seperti pamit sebelum pergi, menolong orang lain, peduli, pantang menyerah, berani, membalas budi, adil, jujur, berbicara santun, taat aturan, mengucapkan salam, tolong, dan terimakasih pada tempatnya, sebagaimana kearifan lokal dalam *game* Kaba Rambun Pamenan yang harusnya dimiliki oleh anak dimasa remaja awal.

Visual dari *game* Kaba Rambun Pamenan akan menggunakan *game* *Child of Light* sebagai referensi karena sama-sama menggunakan konsep dunia fantasi dalam ceritanya. Desain dunia dan karakter merupakan gabungan dari Minangkabau zaman dahulu dan dongeng yang akan digambarkan menyerupai lukisan dengan *style* yang unik dan estetis sebagai daya tarik visual *game* yang dirancang. Kemudian untuk menarasikan cerita dan pesan yang ingin disampaikan, perancangan akan menggunakan dialog antar karakter seperti *Child of Light* yang memeperlihatkan karakter dan ekspresi mereka. Namun dengan diberikan penambahan berupa pilihan dialog mengenai tutur kata yang tersedia mulai dari kata yang halus, netral, hingga kasar yang dimaksudkan untuk melatih tutur kata pemain dengan imbalan berupa *achievement* dan untuk meneruskan permainan.

## E. LANDASAN TEORI

### 1. Media Interaktif

Seels dan Glasgow menyebutkan media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi video, gambar, teks, animasi dan audio/suara dengan pengendalian komputer kepada pengguna yang tidak hanya mendengar dan melihat unsur visual dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2002 : 33).

Lebih lanjut Seels dan Glasgow mengelompokkan media interaktif dengan teknologi mutakhir meliputi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *games*, *hypermedia*, *CD (Compact Disc)*, dan web pembelajaran (*Web Based Learning*) (Arsyad, 2002 : 33).

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai media interaktif, yaitu: 1) Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, (2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi, 3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, 4) Kriteria keempat adalah integrase media, 5) Kriteria kelima adalah artistic dan estetika dan 6) Kriteria penilaian paling terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Menurut Green dan Brown (2002) media Interaktif

menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas (Lestari, 2013 : 95).

a. Teks

Teks merupakan suatu simbol yang berbentuk medium visual dimana simbol tersebut kita gunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks terdiri dari berbagai jenis tipe misalnya arial dan lain sebagainya, juga terdiri berbagai warna dan ukuran. Teks juga memiliki ukuran yaitu size dan length. Length digunakan untuk menyatakan banyak dari teks dalam halaman. Sedangkan size digunakan untuk menyatakan ukuran kecil atau besarnya huruf.

b. Grafik

Grafik merupakan suatu medium yang berbasis visual. Dimana semua gambar yang berbentuk dua dimensi disebut dengan grafik. Jika suatu gambar yang di render dalam tiga dimensi, maka akan tetap disajikan juga dalam bentuk dua dimensi. Grafik juga memberikan kenyataan atau menyajikan lewat ikonik. Grafik yang memberikan kenyataan yaitu sebuah foto sedangkan ikonik yaitu kartun.

c. Audio

Audio merupakan suatu medium yang berbasis suara. Dimana suara bisa di dengar dengan menggunakan salah satu indera kita yaitu indera pendengaran. Misalnya yaitu back sound.

#### d. Interaktivitas

Interaktivitas merupakan suatu rancangan yang berada di belakang program multimedia. Interaktivitas memberikan suatu izin seseorang di dalam mengakses berbagai bentuk media dimana program tersebut bisa memuaskan penggunanya. Interaktivitas juga dibagi menjadi dua struktur yaitu *linear* dan *nonlinear*. Dimana *linear* memberikan satu pilihan kondisi sedangkan *nonlinear* memberikan banyak pilihan untuk pengguna.

#### 2. Ilustrasi

Secara etimologi kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *Illustrate* yang artinya menjelaskan atau menerangkan sesuatu. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam arti luas ilustrasi dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni rupa yang bertujuan memperjelas sesuatu atau menerangkan sesuatu yang dapat berupa cerita atau naskah, musik atau gambar. Ilustrasi adalah penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah-olah merasakan langsung sifat-sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan. (Rohidi,1984 : 87)

Adapun beberapa fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut:

## 1. Fungsi Ilustrasi Secara Umum

- a. Menarik Perhatian Pembaca; gambar ilustrasi yang terdapat pada buku, majalah, koran, dan media lainnya membuat informasi di dalam media tersebut menjadi lebih menarik untuk dibaca.
- b. Memudahkan Pembaca Memahami Isi Pesan; seringkali pembaca lebih mudah memahami isi sebuah informasi bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi.
- c. Dapat Menggambarkan Sesuatu; gambar ilustrasi dapat membuat pembaca memahami suatu informasi tanpa harus membaca keseluruhan isi informasi tersebut.
- d. Memudahkan dalam Mengungkap Kejadian; suatu peristiwa akan menjadi lebih mudah dipahami orang lain bila dijelaskan dengan ilustrasi tanpa harus diceritakan secara rinci.
- e. Mengandung Nilai Estetika; informasi dalam bentuk teks yang mungkin membosankan bisa menjadi lebih menarik bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi karena mengandung nilai estetika.

## 2. Fungsi Ilustrasi Secara Khusus

- a. Deskriptif; dalam hal ini, gambar ilustrasi dapat memberikan penjelasan ringkas suatu tulisan sehingga lebih cepat dipahami pembacanya.
- b. Ekspresif; menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk gambar merupakan fungsi ekspresif dari ilustrasi.

- c. Kualitatif; penyampaian informasi penting dapat dilakukan dengan ilustrasi dalam bentuk grafik, tabel, simbol, dan lain-lain.
- d. Analitis; dalam proses analitis, suatu ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian suatu benda secara rinci.

### 3. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Gambar dalam animasi dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan (Hidayatullah, 2011 : 63)

12 prinsip animasi merupakan prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston yang diperkenalkan melalui buku *“The Illusion of Life: Disney Animation”* (<http://www.dapoeranimasi.com>). 12 prinsip animasi ini merupakan hal yang harus di ketahui untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik. Berikut adalah prinsip yang digunakan dalam pembuatan animasi:

a. *Solid Drawing* / Kemampuan Menggambar

Solid drawing dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menggambar dengan baik dan benar, maupun dalam membuat komposisi gambar supaya terlihat lebih nyata dan hidup.

b. *Squash and Stretch* / Menekan dan Melentur

Maksudnya objek hidup maupun mati dapat dibuat seolah-olah terlihat hidup, sehingga terlihat bernyawa dan bergerak secara realistis.

c. *Anticipation* / Antisipasi

Yaitu membuat gerakan pada objek secara berurutan sehingga penonton dapat mengerti dan menikmati animasi tersebut.

d. *Staging* / Penataan Gerak

Membuat suatu karakter/objek supaya dapat dikenal oleh para penonton, pada karakter tersebut terdapat ekspresi yang di tampilkan, jadi dapat disampaikan kepada para penonton jika dibentuk dalam penataan gerak yang jelas.

e. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Dalam hal ini biasanya seorang animator akan bekerja secara terencana dalam membuat gambar, gerakan maupun ukuran sejak awal sebelum mulai membuat animasi.

f. *Follow Through and Overlapping Action* / Gerakan Mengikuti

Misalnya jika suatu karakter dalam sebuah scene berhenti untuk bergerak maka karakter tersebut tidak berhenti secara tiba-tiba.

g. *Slow In and Slow Out*

Yaitu pengaturan timing dan staging pada suatu scene ke scene yang lainnya. Misalnya terdapat gerakan yang melambatkan pada saat karakter memulai sesuatu dan melambat saat karakter tersebut mengakhiri gerakannya.

h. *Archs* / Konstruksi Lengkung Sistem pada pergerakan tubuh

Misalnya pada animasi makhluk hidup harus bergerak sesuai pola yang di sebut Arch. Sehingga pola gerakan terlihat secara smooth dan juga lebih realistis. Misalnya pergerakan objek tersebut berbentuk pola yang melengkung.

i. *Timing*

Yaitu menentukan waktu yang tepat kapan suatu gerakan harus di lakukan pada objek/karakter animasi yang dibuat.

j. *Secondary Action* / Gerakan Pendukung

Yaitu gerakan yang mendukung karakter pada ekspresi maupun aksi supaya terlihat lebih jelas dan realistis.

k. *Exaggeration* / Melebihkan

Maksudnya membuat suatu karakter pada aksinya menjadi lebih meyakinkan atau karakter tersebut di buat menjadi lebih lucu.

l. *Appeal* / Daya Tarik

Yaitu kualitas dimana seseorang dapat menikmati sebuah gambar yang memikat, memiliki desain bagus, memiliki daya tarik, dan lain-lain.

**4. *Game***

*Game* diambil dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai permainan dalam Bahasa Indonesia. Sebagaimana penjelasan sebelumnya, *game* termasuk kepada media interaktif berteknologi mutakhir berbasis mikroprocessor. Menurut Clark C. Abt *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (Bimantara, 2020 : 20). *Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran. Jenis *game* sangatlah tergantung dari perkembangan zaman. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

Teresa Dillon menyebutkan terdapat elemen-elemen dasar dalam sebuah *game*, yaitu:

a) *Game Rule*

*Game rule* merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan dunia *game*. Dunia *game* bisa berupa pulau, dunia khayal, dan tempat-tempat lain yang sejenis yang dipakai sebagai setting tempat dalam permainan *game*.

b) *Plot*

Plot biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game*.

c) *Theme*

Di dalam biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan.

d) *Character*

Pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu.

e) *Object*

Merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.

f) *Text, grafik dan sound*

*Game* biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game* (Halim, 2013 : 3).

*Game* edukasi menurut H adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game* dengan tujuan edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. 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. (Wafda, 2015 : 7).

Gee menyebutkan setidaknya membutuhkan 4 kriteria *game* yang dianggap baik sebagai media belajar. Pertama isu yang dibawa pada *game*. Kedua memberdayakan pelajar, pemain berperan sebagai pelaku aktif menyelesaikan masalah. Ketiga fokus pada penyelesaian masalah dalam setiap misi. Setiap pilihan dan putusan dari pemain memiliki konsekuensi berbeda hingga menyebabkan pemain mencari strategi dalam menyelesaikan

misi secara kreatif. Keempat adalah *understanding*. *Game* yang baik dapat memperlihatkan hubungan *game* dengan keseluruhan system baik dari *game* maupun sosial. Penekanan Gee pada *understanding* lebih kepada sistem berfikir, melalui *game* seseorang mengerti pada strategi yang digunakan serta konsekuensinya dengan keseluruhan permainan. Sehingga selama permainan seseorang tidak hanya bermain, akan tetapi belajar mengenai strategi-strategi khusus dalam menyelesaikan kasus setiap misi (Yanti, 2020 : 7).

### **5. Game Design**

*Game Design* adalah penciptaan sebuah konten atau aturan dalam sebuah permainan. *Game design* adalah suatu proses dari:

- a. Mengimajinasikan suatu ide *game*.
- b. Mengidentifikasi bagaimana suatu *game* bekerja
- c. Mendeskripsikan elemen-elemen yang membangun *game* tersebut (dari segi konsep, fungsi, artistik dan segi-segi lainnya)
- d. Mengentarkan informasi tentang ide *game* tersebut kepada tim yang akan membangun *game*. (Adams, 2003 : 4)

Menurut Bob Gates, pembuatan *game* akan dimulai dari pembuatan *Game Design Document* (GDD). GDD adalah kumpulan dokumen-dokumen yang digunakan *game designer* untuk menginformasikan mengenai *game*

yang didesain, proses ini mengubah ide yang tadinya abstrak menjadi rencana tertulis (Azhari, 2014 : 2).

*GDD* terbagi berdasarkan ciri khas dan fungsi yang berbeda, yaitu:

a. *High Concept Document*

*High Concept Document* berfungsi untuk menginformasikan kepada produser atau publisher tentang *game* yang akan dibuat. Dokumen ini berisikan tentang ide-ide kunci dari *game* yang panjangnya tidak melebihi 2-4 halaman.

b. *Game Treatment Document*

*Game Treatment Document* berfungsi untuk mempresentasikan *game* dalam bentuk *outline* kepada pihak yang ingin tau tentang *game* yang ingin kita buat. *Game Treatment Document* disusun sedemikian rupa supaya dapat memuaskan rasaingin tahu dan merangsang rasa antusias kepada *game* yang dibuat. *Game Treatment Document* juga memiliki tujuan untuk dapat membuat desain lebih mendalam, dapat membuat prototipe yang nantinya akan diteruskan menjadi *game* utuh. Dokumen ini masih berbentuk sederhana, bisa berbentuk brosur yang memuat semua ide dasar dari *game* yang akan dibuat.

c. *Character Design Document*

*Character Design Document* secara spesifik digunakan untuk merekam desain dari karakter yang muncul dalam *game* yang akan dibuat,

seringkali berbentuk Avatar. Tujuan utama dari dokumen ini adalah untuk menggambarkan penampakan dari karakter, dan *move-set* dari karakter itu sendiri, yaitu kumpulan animasi yang mendokumentasikan gerakan-gerakan karakter, baik yang sengaja karakter tersebut lakukan (berjalan, berlari, dan melompat, ataupun gerakan tidak sengaja yang karakter tersebut lakukan (terkena pukulan, jatuh, dan animasi lainnya) / dokumen ini berisikan *Concept Art* dari karakter dengan berbagai macam pose dan juga ekspresi wajah.

d. *World Design Document*

*World Design Document* adalah dasar pembuatan semua seni grafis dan audio yang menggambarkan dunia dari *game* yang akan dibuat. Dokumen ini berisikan tentang informasi latar tentang macam-macam benda yang ada di dunia tersebut. *World Design Document* juga mendokumentasikan suasana, gaya estetika, dan sifat emosi dari dunia tersebut (Adams, 2010 : 56-58).

## 6. Cerita Rakyat

“Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Dalam cerita rakyat dapat dilihat adanya berbagai Tindakan berbahasa guna menampilkan adanya nilai-nilai dalam masyarakat”. (Nuraeni 2010 : 182).

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang disetiap daerah dan menceritakan asal usul atau legenda yang terjadi disuatu daerah; cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari dongeng.

William Bascom membagi cerita rakyat menjadi tiga, yaitu mite, legenda, dan dongeng. Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang punya cerita. Legenda adalah cerita rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, tetapi tidak dianggap suci. Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat yang punya cerita dan tidak terikat waktu. Dapat disimpulkan bahwa ketiga jenis cerita rakyat dibedakan atas anggapan masyarakat pemangkunya. Mite diartikan sebagai kepercayaan suatu masyarakat, legenda diartikan sebagai cerita asal-usul suatu tempat, dan dongeng diartikan sebagai cerita fiktif yang tidak terikat waktu (Danandjaja, 2007 : 50).

Cerita rakyat memiliki unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang membangun cerita itu. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita itu sendiri. Unsur instrinsik cerita rakyat tersebut, antara lain:

- a. Tema: Pokok pikiran yang dipakai sebagai dasar pengarang; pokok pikiran pengarang; ide pokok permasalahan.
- b. Alur: Jalannya cerita; rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dengan dasar hubungan sebab akibat.

- c. Latar: Keterangan tentang tempat, waktu dan suasana; tempat/waktu terjadinya peristiwa.
- d. Tokoh dan penokohan: Lukisan watak pelaku; cara pengarang menggambarkan watak tokoh. Istilah tokoh menunjukkan pada orangnya, pelaku cerita, sedangkan pekonokohan menunjukkan pada sikap kualitas pribadi tokoh.
- e. Sudut Pandang: kedudukan pengarang dalam cerita; cara pandang pengarang. Setiap pengarang memiliki sudut pandang penceritaan yang berbeda.
- f. Amanat: pesan yang disampaikan oleh pengarang.

Unsur Ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya sastra atau cerita namun turut menentukan bentuk dan isi suatu karya atau cerita. Unsur-unsur ekstrinsik cerita rakyat dapat seperti agama, politik, moral, aliran pengarang, psikologi, sejarah, sosial budaya, dan lain-lain (Nurgiantoro 2010:23).

## 7. Kaba/Kaba Rambun Pamenan

Kaba berasal dari bahasa Arab *khobar*, yang sinonim dengan kata berita (Minangkabau: *barito*). Namun, dalam peristilahan Minangkabau kedua kata ini dibedakan. Kaba adalah salah satu jenis sastra tulis tradisional minangkabau.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,

“Kaba adalah sastra tradisional Minangkabau yang berbentuk prosa berirama, kalimatnya sederhana dengan 3—5 kata sehingga dapat diucapkan secara berirama atau didendangkan, tema ceritanya bermacam-macam, seperti kepahlawanan, petualangan, pelipur lara, dan kisah cinta”

Edwar Djamaris membagi kaba ke dalam dua kelompok, yaitu kaba lama dan kaba baru. Sedangkan Junus mengelompokkan kaba ke dalam dua kelompok, yaitu kaba klasik dan nonklasik. (Djamaris, 2002 : 79).

Djamaris menambahkan beberapa ciri yang terdapat dalam kaba lama dan kaba baru. Kaba lama mempunyai ciri: a. berkisah tentang perebutan kekuasaan antara dua kelompok yang salah satunya adalah “orang luar” (dari suatu kesatuan keluarga); b. kisah itu dianggap berlaku pada masa silam tentang anak raja yang mempunyai kekuatan supranatural. Kaba lama rata-rata disebarkan dalam bentuk tradisi lisan atau bentuk naskah. Beberapa contoh dari kaba lama adalah Kaba Cindua Mato, Kaba si Untuang Sudah, Kaba Magek Manandin, Kaba Malin Deman dengan Puti Bungsu, Kaba Rambun Pamenan, dan Kaba si Umbuik Mudo.

Kelompok yang kedua, disebarkan dalam bentuk cetakan. Beberapa cerita kaba baru, misalnya Kaba si Rambun Jalua, Kaba Siti Fatimah, Kaba Rang Mudo Salendang Dunia, Kaba Karantau Madang di Hulu, dan Kaba Siti Jamilah dengan Tuanku Lareh Simawang. Kaba baru menceritakan

kehidupan orang kebanyakan beserta dengan persoalan, penderitaan, dan tragedinya.

Kaba Rambun Pamenan merupakan karya Sutan Mangkudun dalam bukunya yang berjudul *Kaba Bujang Paman dan Kaba Rambun Pamenan* dan pada awalnya tersedia dalam Bahasa Minangkabau. Kemudian dicetak dalam Bahasa Indonesia dengan penceritaan ulang oleh Edwar Djamaris.

“Nilai-nilai filosofis yang terkandung didalam Kaba Rambun Pamenan, yaitu: a. kemauan keras dan tahan penderitaan; b. ramah, sopan dan santun, penuh kasih sayang, adil dan gagah; c. penyantun terhadap orang tua; d. sifat musyawarah dan mufakat; e. rendah hati dan tidak sombong”. (Ifnaldi, 2020 : 193-201).

## 8. Aplikasi Unity

Aplikasi *Unity* merupakan sebuah *software* pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu *game*, meskipun tidak selamanya harus untuk *game*. Contohnya adalah seperti materi pembelajaran untuk simulasi membuat SIM. Kelebihan dari *game engine* ini adalah bisa membuat *game* berbasis 3D maupun 2D, dan sangat mudah digunakan.

Unity merupakan *game engine* multiplatform. *Unity* mampu dipublikasi menjadi *Standalone* (.exe), berbasis web, Android, iOS Iphone, XBOX, dan *Playstation*. Walau bisa dipublikasi ke berbagai platform, *Unity* masih perlu

lisensi untuk dapat dipublikasi ke platform tertentu. Tetapi Unity menyediakan untuk free user dan bisa dipublikasi dalam bentuk *Standalone* (.exe) dan web. Untuk saat ini Unity sedang dikembangkan berbasis AR (*Augment Reality*).

### **9. Mobile / Mobile Games**

*Mobile* dapat diartikan sebuah benda berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel. Contohnya seperti *smartphone*, PDA (*Personal Digital Assistant*), dan tablet. Pada perancangan ini mobile yang dimaksud adalah benda teknologi berupa *smartphone*. *Mobile* adalah sebuah sistem perangkat lunak yang memungkinkan setiap pemakai melakukan mobilitas dengan perlengkapan asisten digital pribadi pada telepon genggam atau seluler. Android dan iOS merupakan sistem operasi mobile yang untuk saat ini merajai pasaran.

*Mobile Games* adalah *game* dimana pengguna menggunakan media *smartphone* atau PDA untuk memainkannya. *Mobile Games* mempunyai beberapa keuntungan yaitu mudah dibawa karena mempunyai baterai yang bisa diisi ulang, mudah ditempatkan dimana saja dan kebanyakan *game* bersifat gratis.

## F. METODE PENCIPTAAN

### 1. Persiapan

Sebelum dilakukan proses perancangan media interaktif ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari dan mengumpulkan data. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data melalui dokumentasi, buku referensi, serta sumber dari internet yang berkaitan dengan judul yang diangkat.

Metode pengumpulan data:

#### a. Observasi

Observasi pengumpulan data dengan meninjau secara langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Observasi di lakukan di Kota Payakumbuh dan Kabupaten Lima Puluh Kota kepada target audiens yang merupakan anak-anak berusia 12-17 tahun dan merupakan siswa SD, SMP, dan SMA. Hal ini dilakukan untuk mengamati perilaku anak sehari-hari. Bagaimana interaksi mereka dengan orang-orang di sekitarnya, hal apa yang menjadi kesukaan dan ketertarikan mereka, dan sebagainya.

Hasil yang didapatkan adalah banyaknya anak yang dalam cara interaksi mereka masih belum memperlihatkan rasa hormat dan menghargai pada sesama teman, orang yang lebih tua, hingga orang tuanya sendiri. Anak pada usia tersebut memiliki cenderung mengikuti sesuatu

topik yang sedang populer dalam pergaulan mereka, baik itu untuk selera film, *game* dan lainnya. Salah satu contohnya adalah untuk menghabiskan waktu kosong. Ketika tidak bermain permainan fisik mereka akan bermain *game online mobile* yang populer seperti *Free Fire* dan *Mobile Legend* karena *game* nya relatif ringan untuk berbagai merek *smartphone*. Karena berbentuk *game online*, mereka tetap dapat bermain bersama temannya meski dari rumah masing-masing.

Pengamatan lain yang dilakukan adalah dengan memperhatikan ulasan media *online* mengenai isu kelakuan anak zaman sekarang. Alasan pengamatan ini untuk mengetahui fenomena di daerah lain yang tidak bisa diamati secara langsung oleh penulis. Pengamatan dilakukan melalui media-media *online* seperti *tribunnews*, *kumparan*, *kompasiana*, *facebook*, dan *instagram*. Dalam pengamatan tersebut juga didapatkan bagaimana anak pada usia tersebut berinteraksi dengan orang lain di dunia virtual, yang terkadang berbeda dengan bagaimana ia berinteraksi di dunia nyata.

#### b. Wawancara

Tahap wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi dari orang tua mengenai kelakuan anak-anak pada zaman sekarang. Wawancara dilakukan kepada 6 narasumber yang diantaranya terdapat orang tua, saudara, dan salah satu target audiens perancangan. Wawancara kepada orang tua dan saudara dilakukan karena merupakan pihak yang dekat dan berperan dalam pertumbuhan target audiens, serta berguna untuk

mengetahui keseharian target audiens dan pendapat mereka tentang perancangan yang akan dibuat. Kemudian wawancara kepada target audiens sendiri di lakukan untuk menambah data observasi tentang ketertarikan mereka.

#### c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media ini meliputi: buku, majalah, jurnal, artikel, surat kabar dan internet. Dokumen-dokumen dari berbagai media akan mendapat berbagai data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggung jawabkan atas kebenaran datanya.

Metode yang dilakukan adalah dengan cara mencari segala data pada berbagai media yang sesuai dengan topik perancangan terkait, seperti buku dan jurnal mengenai media pembelajaran, media interaktif, karakter anak zaman sekarang, psikologi anak remaja, ataupun contoh karya media interaktif yang bertujuan memberikan sebuah pembelajaran atau nilai-nilai tertentu yang telah beredar secara umum.

Setelah melakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya yaitu menganalisa data berdasarkan hasil yang telah didapat, metode analisis data yang dilakukan untuk mengidentifikasi perancangan akan dibuat:

##### a. Analisis SWOT

Metode yang digunakan dalam menganalisa adalah dengan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) Metode SWOT dipilih untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan

ancaman dalam perancangan yang dibuat. Penggunaan analisis SWOT ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada dilapangan.

Berikut adalah analisis SWOT:

a) Kekuatan (*Strength*)

- 1) *Game* banyak digemari kalangan anak-anak dan remaja
- 2) Media interaktif dapat menghadirkan konten seperti teks, foto, gambar, animasi, video, dan suara secara langsung.
- 3) Dapat menyampaikan cerita dengan cara yang lebih menarik.
- 4) Media interaktif dapat menarik respon yang aktif dari penggunanya.
- 5) Potensi penyebaran media yang sangat luas.

b) Kelemahan (*Weakness*)

- 1) Masih banyak tanggapan negatif terhadap pengaruh mobile kepada anak.
- 2) Terdapat orang tua yang tidak mengarahkan anaknya dalam menggunakan *smartphone* atau teknologi secara general.

c) Peluang (*Opportunity*)

- 1) Era digital tengah berkembang di Indonesia, sehingga arahan dalam mengakses hal-hal positif secara digital sangat dibutuhkan.
- 2) Menumbuhkan daya imajinasi anak lewat pengalaman interaktif yang menyenangkan dan dapat membuat anak menjadi lebih kreatif.

3) Media berbasis *mobile* mudah di akses siapapun yang memiliki *smartphone*.

4) Konten yang disajikan secara digital lebih mudah diakses dan dapat menyebar dengan mudah keseluruh Indonesia.

5) Mengangkat kembali cerita rakyat yang mulai terlupakan oleh masyarakat

d) Ancaman (*Threat*)

1) *Game mobile* buatan negara asing yang mendominasi pasar *game mobile* di Indonesia.

2) Remaja di Indonesia lebih menyukai *game mobile* yang berasal dari luar negeri.

b. 5W + 1H

a) *What* / Apa yang akan dirancang

Sebuah media interaktif berupa *game* yang mengadaptasi Kaba Rambun Pamenan.

b) *Why* / Kenapa media interaktif ini dirancang

Perancangan media interaktif ini bertujuan agar anak dapat menghormati dan menghargai orang tua mereka sebagaimana kisah dalam Rambun Pamenan yang diangkat.

c) *Who* / Siapa target audiensnya

Target audiens dari perancangan ini adalah anak remaja awal berusia 12-17 tahun.

d) *When* / Kapan media interaktif ini dapat digunakan

Setelah melalui beberapa tahap perancangan dan pengembangan, *game* akan dikeluarkan versi prototipe nya untuk di uji sebelum disebarkan ke khalayak umum.

e) *Where* / Dimana media interaktif ini bisa didapatkan

Media interaktif ini dapat beroperasi pada system IOS dan Android yang bisa didapatkan pada layanan App Store dan Playstore.

f) *How* / Bagaimana pembuatan media interaktif ini

*Game*-nya nanti akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Unity, sebuah program pembuat *game* yang mendukung multiplatform hingga memungkinkan pembuatan *game* ke berbagai platform seperti android dan IOS.

c. Analisis Target Audiens

a) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis digunakan untuk membedakan dari segi wilayah atau letak wilayah yang akan kita sasar. Dalam perancangan media interaktif *game* Kaba Rambun Pamenan, penulis perlu memberikan batas wilayah yang akan disasar demi ketercapaian maksud dan tujuan yang akan sampaikan. Segmentasi geografis (lingkup wilayah) perancangan ini ditujukan kepada masyarakat umum yang berada pada ruang lingkup di wilayah Indonesia, namun tidak menutup kemungkinan hingga internasional.

## b) Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi perancangan yang berkaitan dengan identitas pribadi. Penulis dalam hal ini mengklasifikasikan pada:

- Usia : 12– 17 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan: SD, SMP, SMA

## c) Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis, menyorot dalam ranah kesukaan, kebiasaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan rasa atau perasaan mengenai psikologi target audiens. Perancangan ini ditujukan kepada anak remaja yang gemar bermain *game mobile* dan sering kehilangan waktu saat memainkannya.

## 2. Perancangan

Untuk pembuatan media edukasi berbentuk *game*, pertama yang perlu rancang adalah sebuah konsep *game*. Konsep *game* adalah deskripsi singkat dari *game* yang ingin dibangun, membahas tentang desain dalam level, mengeksplor keunikan dari *gameplay* yang ditawarkan, gambaran umum dari *gameplay*, mendetilkan cerita, *mock-up* tampilan layar, *style art* dari karakter, serta dunia dan teknologi yang akan digunakan dalam *game*. Konsep *game* adalah hasil dari tahap *brainstorming* ide, yang membahas tentang *gameplay*,

cerita, dan teknologi. Konsep *game* merupakan acuan atau referensi pada saat tahap mendesain *game*. Ada 2 tahapan untuk mendefinisikan konsep *game*, yakni *Having Idea* dan *Shaping the Idea*.

1. Tahap *Having Idea* meliputi

- a. Inspirasi, yakni mencari dan mengembangkan ide.
- b. Sintetis, yakni mengkomplikasi sebaran ide menjadi ide yang original.
- c. Resonansi, yakni *brainstorming* membangun sinergi dari komponen *game*.
- d. Sinergi, yakni memilih alternatif yang paling optimal untuk dibawa ke tahap berikutnya.

2. Tahap *Shaping the Idea* adalah mengungkapkan ide ke dalam 5 komponen, yakni style, tema, plot, karakter, dan setting.

a. *Style*

*Style* adalah genre atau kombinasi genre yang digunakan di dalam *game*. Genre ditentukan oleh desain terkait pengalaman menarik apa yang ingin dia berikan kepada pemain. Apakah pemain bertarung dengan orang lain, atau menguji intelektualitas pemain, atau membuat pemain kagum dengan visual dari *game*. *Game* ini menggunakan kombinasi *game Platformer* dan *Puzzle* (teka-teki) sebagai tantangan bermain.

## b. Plot

Plot adalah rangkaian kejadian yang membangun cerita. Plot dalam *game* ini akan mengikuti sebagaimana Kaba Rambun Pamenan di tulis. Dalam setiap kejadian biasanya melibatkan pelaku, kata kerja yang harus dilakukan, benda-benda yang terlibat, tempat terjadinya. Hubungan satu kejadian dengan kejadian lain bisa sebab akibat atau bersamaan atau acuan atau hanya sekedar urutan waktu. Terkait dengan plot, *game* dilengkapi dengan *backstory*, cerita yang melatar belakangi munculnya plot yang ada di dalam *game*. *Backstory* dan plot ini akan membuat pemain dengan mudah memahami untuk apa dia melakukan pilihan aksi yang ditawarkan oleh *game*.

Plot didalam Kaba Rambun Pamenan diantaranya: Penculikan Linduang Bulan; Rambun Pamenan mencari Balam; Rambun Pamenan Pamit Berkelana; Perjalanan Menuju Terusan Cermin; Melawan Rajo Angek Garang; hingga Berhasil Membebaskan Ibunya

## c. Setting

Setting mendefinisikan tentang latar tempat, latar waktu, latar lingkungan, latar suasana, termasuk siapa orang-orang yang tinggal pada latar tersebut. *Game* ini mengambil latar tempat di Sumatera Barat pada zaman dahulu.

#### d. Karakter

Karakter yang didefinisikan di konsep desain adalah karakter dari player. Bagi *publisher*, karakter adalah *icon* marketing. Sedangkan bagi desainer, karakter berfungsi untuk memperkuat cerita. Karakter dari Rambun Pamenan akan diperlihatkan sebagai anak yang baik dan berani, dan Rajo Angek Garang akan diperlihatkan sebagai karakter yang kejam dan pemaarah.

#### e. Tema

Tema adalah ide filosofis dari *game*. Tema akan memberikan ruh atau *inside feeling* bagi pemain dalam bermain, seperti menjadi pahlawan, menjadi anak yang berbakti dan sebagainya.

### 3. Perwujudan

Beberapa media yang dirancang untuk menyampaikan informasi tentang perancangan media interaktif berupa *game* Kaba Rambun Pamenan yaitu:

#### 1. Prototipe *Game*

Prototipe adalah model awal atau contoh yang dibuat untuk melakukan uji coba terhadap perancangan sebelum dikeluarkan produk berupa *game* sesungguhnya yang siap dipublikasikan secara digital ke seluruh Indonesia. Prototipe *game* ini merupakan media utama dari

perancangan media interaktif Kaba Rambun Pamenan. Prototipe ini akan berbasis *mobile* sehingga mudah diakses oleh target audiens yang memiliki *smartphone*.

## 2. Media pendukung

Media pendukung disini merupakan media yang dapat turut mempromosikan media interaktif ini, yaitu menggunakan media seperti poster dan artbook cetak maupun digital, merchandise, dan feed sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *twitter*, dan *youtube* untuk menarik perhatian masyarakat.

## 4. Penyajian

Penyajian karya nantinya disampaikan melalui sajian pameran yang memakai konsep *brand launching campaign* yang melibatkan berbagai bauran media yang mendukung media utama yaitu prototipe *game* itu sendiri seperti video *teaser gameplay*, *feed* media sosial, dan *merchandise*.