

“ADVENTURE OF JAYANGRANA”

PEWAYANGAN SASAK SEBAGAI IDE PERANCANGAN KARAKTER TOKOH VISUAL GAME PLATFORM

Oleh
Lalu Ade Sukmajayadi, Sunardy Kasim, Muhammad Arfa
Universitas Bumigora

sukma.ade29@gmail.com
sunardy@universitاسbumigora.ac.id
Muhammad.arfa@universitاسbumigora.ac.id

Abstrak

Tokoh pewayangan Sasak sebagai ide perancangan visual game platform berjudul *Adventure of Jayangrana* ini didasari oleh keinginan untuk memperkenalkan kesenian wayang Sasak dalam bentuk game pada generasi muda. Dengan adanya perancangan ini diharapkan generasi muda dapat mengenal tokoh-tokoh pewayangan Sasak dan memotivasi generasi muda untuk melestarikan kesenian tradisi terutama pewayangan Sasak sebagai salah satu upaya mengembangkan kebudayaan Sasak dalam media kekinian. Tokoh dalam pewayangan Sasak dikemas dalam bentuk kekinian dengan mengadopsinya ke dalam bentuk perancangan visual game platform berjudul *Adventure Of Jayangrana*. Hasil dari perancangan konsep visual game ini berupa desain karakter, desain *layout*, animasi karakter dan desain *background*.

Kata Kunci : Game, Platformer, Wayang Sasak,

Abstract

The Sasak puppet character as the idea for designing a visual platform game entitled *Adventure Of Jayangrana* is based on the desire to introduce the Sasak wayang art in the form of games to the younger generation. With this design, it is hoped that the younger generation can get to know the Sasak puppet characters and motivate the younger generation to preserve traditional arts, especially Sasak puppetry as an effort to develop a Sasak culture in contemporary media. The characters in the Sasak puppets are packaged in a contemporary form by adopting them into the form of a platform game visual design entitled *Adventure Of Jayangrana*. The results of this game's visual concept design are character design, layout design, character animation, and background design.

Keyword: Game, Platformer, Sasak puppet,

Pendahuluan.

Kesenian wayang sasak merupakan salah satu kesenian wayang warisan budaya leluhur Indonesia. Sebagai warisan budaya, wayang sasak dahulu berfungsi sebagai media dakwah untuk menyebarkan agama Islam di Pulau Lombok Provinsi Nusa Tenggara Barat. [1] Cerita dalam wayang sasak bersumber dari *serat menak* yang mengadopsi cerita dari Persia tentang hikayat Amir Hamzah. Selain berfungsi sebagai media dakwah, wayang sasak juga berfungsi sebagai media hiburan yang sering dipentaskan dalam acara syukuran seperti acara pernikahan, hitanan, dan bahkan berkembang sebagai media untuk mengkampanyekan program-program pihak pemerintah maupun swasta, [2] baik program secara pribadi maupun kelompok. [3] Dari banyaknya fungsi tersebut, wayang sasak selama ini masih mempertahankan penyajiannya secara tradisi dalam bentuk pentas wayang.

Seiring perkembangan zaman di era milenial yang serba digital, pentas wayang sasak mulai kurang diminati sehingga beragam fungsi wayang sasak sebagai media untuk menyampaikan informasi mulai dirasakan tidak lagi efektif [4]. Hal ini menyebabkan wayang sasak tidak hanya ditinggalkan sebagai alat dakwah atau sebagai media informasi pada masyarakat saja, bahkan fungsinya sebagai media hiburan mulai tergeser oleh media digital yang lebih diminati oleh masyarakat terutama generasi muda.

Wayang sasak harus berinovasi untuk menjaga eksistensinya di era milenial saat ini. Salah satu solusi yang bisa membantu membangkitkan daya tarik generasi muda pada kesenian wayang sasak adalah menciptakan wayang sasak dalam bentuk visual game platform. [5] Solusi ini muncul mengingat generasi milenial saat ini lebih dekat dengan gadget ketimbang lingkungan dan budayanya, mereka lebih akrab dengan berbagai jenis game dan platform media sosial. Selain itu, penelitian tentang perancangan konsep visual game untuk jenis game platform sendiri telah banyak dilakukan, salah satunya dilakukan oleh Andrian Bima Prakoso (STIKOM Surabaya) pada tahun 2019 dengan judul Perancangan Visual Grafis Bergenre Platformer tentang Pewayangan Baratayudha Sebagai Media Pembelajaran Budaya Untuk Anak Usia 13-14 Tahun [2]. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa desain sketsa karakter lalu dilanjutkan dengan pembuatan karakter berdasarkan desain sketsa yang dibuat, setelah itu membuat animasi karakter seperti memamah, berjalan, dan seterusnya, lalu membuat *environment* seperti hutan, batu, panah, kereta kuda dan *obstacle*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perlu adanya suatu media yang *up to date* dan mengikuti perkembangan minat zaman dalam menyampaikan dan mengenalkan budaya pewayangan sasak kepada generasi muda. Sebab melestarikan budaya merupakan tanggung jawab yang dimiliki oleh seluruh masyarakat yang mewarisinya. Sehingga perancangan aset game ini ditujukan untuk mengadaptasi kisah pewayangan Jayangrana ke dalam bentuk visual yang menarik. Merujuk kepada hal tersebut, perancangan konsep visual game platform dengan mengadaptasi karakter pewayangan sasak (Jayangrana) ini diharapkan mampu mengenalkan anak-anak pengetahuan akan budaya sasak tersebut.

Metode Perancangan

Rancangan penelitian merupakan dasar suatu kegiatan penelitian sebelum dilaksanakan agar terstruktur dan terarah. Pada tahap ini perancangan disusun dengan sistematis, dengan menyesuaikan proses yang dibutuhkan selama penelitian. Adapun tahapan perancangan penelitian yang akan dilaksanakan dalam proses perancangan konsep visual game platform “*Adventure of Jayangrana*” adalah sebagai berikut.

1. Pencarian data, baik melalui studi literatur berupa buku, skripsi terdahulu, ataupun jurnal, wawancara dan penyebaran angket— jika diperlukan.
2. Pengolahan data verbal dan penyiapan materi untuk diadaptasi ke dalam bentuk visual.
3. Pemilihan *style* gambar sesuai dengan target *audience*, agar mudah diterima.
4. Pembuatan sketsa dan kelengkapan ide dalam game “*Adventure of Jayangrana*”.
5. *Coloring*, *rendering*, dan *layouting*.

Perumusan *Gameplay*, Pada tahap ini dilakukan proses merumuskan *gameplay/game mechanic* yang akan digunakan dalam sebuah game. *Gameplay* adalah pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan

6. game yang diciptakan. *Gameplay* ini juga mengatur bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari game dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.
7. Penyusunan *asset* dan *level design*, Tahapan ini fokus pada penyusunan konsep dari semua karakter serta *asset* (termasuk suara/musik) yang diperlukan. Pada saat yang sama tim juga mulai melakukan *level design* atau pengelompokkan tingkat kesulitan serta berbagai *asset* yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) agar game tersebut bisa menghadirkan pengalaman bermain yang optimal.
8. Presentasi Akhir (*Prototype*), Pada tahapan ini sebuah *prototype/dummy* dihadirkan untuk menyajikan *gameplay* serta berbagai konsep yang telah tersusun dalam game yang akan dipresentasikan dalam bentuk video

Pembahasan

Wayang sasak sebagai ide dasar perancangan game didasari atas pelestarian warisan budaya[6]. [3] Wayang merupakan kesenian asli Indonesia dan merupakan salah satu capaian tertinggi dalam kebudayaan Indonesia, kesenian ini berasal dari Jawa dengan kisah-kisah yang mengandung banyak nilai dan pesan didalamnya, baik yang membahas masalah keagamaan, sosial, politik dan lain sebagainya[7]. Upaya dalam melestarikan kesenian wayang sasak dilakukan dengan beragam cara, salah satunya adalah dengan menciptakan sebuah game yang mengadopsi cerita dalam pewayangan sasak dengan judul *Adventure of Jayengrana*. Perancangan Game *Adventure of Jayengrana* setidaknya terdapat tiga tahap yang akan dilakukan dalam yakni, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Terdapat beberapa tahapan dalam pra-produksi, yakni menyiapkan ide dan konsep, mengarang *storyline*, merancang desain karakter, dan menentukan alur game. Dalam produksi terdapat tahap membuat *sprite animation*, *environment*, *music composer*, *importing asset*. Pada tahap akhir, yakni pascaproduksi terdapat game *presentation video*, *advertising*, *manual book*. Tahap produksi berisi keseluruhan proses perancangan game dilakukan. Proses produksi meliputi pembuatan design dasar, pengembangan logo, pembuatankarakter baik *player* maupun *enemy*, *scenario* dan *gameplay*, pembuatan *sprite animation*, *environment*, *layouting*. Namun dalam artikel jurnal ini akan dibahas proses perancangan pada tahap produksi

1. Desain dasar

Pada proses pembuatan desain kenampakan pada game *Adventure of Jayengrana* akan dilakukan dengan desain dasar atau sketsa desain untuk menentukan *style* desain yang cocok digunakan dalam pembuatan visual game *Adventure of Jayengrana*, dan berikut adalah beberapa tahapannya

a. Pengembangan Logo

Pada game *Adventure of Jayengrana* ini dibuatkan sebuah logo, yang akan ditampilkan pada game *Adventure of Jayengrana*, logo ini terinspirasi dari gunung wayang sasak dan menggunakan *typography* yang bernama Anjani.

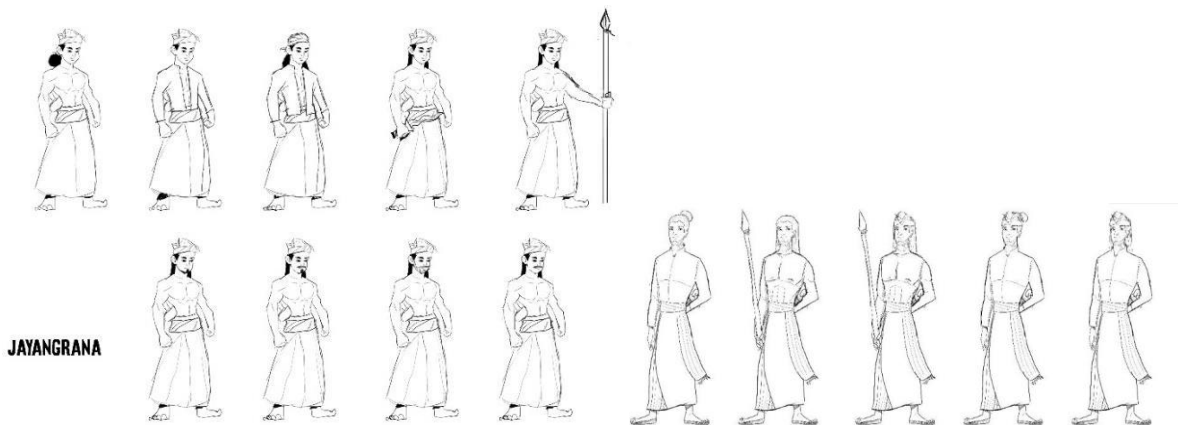


Gambar 1. Pengembangan Logo.

b. Pemilihan *Style* Karakter

[4] Wayang merupakan cermin dari sifat dan karakter manusia. Setiap karate diwujudkan dalam bentuk-bentuk tokoh wayang yang berbeda dan telah disesuaikan cerita yang akan dibawakan, baik taokoh wayang tersebut sebagai kesatria,

brahmana, raja (datu), penasehat, patih punakawan dan sebagainya. Pemilihan *style* karakter dilakukan untk memilih bentuk karakter yang cocok digunakan dalam game *Adventure of Jayengrana*, pada tahapan ini penulis membuat berbagai macam opsi yang akan dipilih sesuai dengan target audiens game ini, berikut adalah sketsa awal karakter *Adventure of Jayengrana*. Setelah Pembuatan alternatif sketsa awal tersebut, selanjutnya memasuki tahap pengembangan karakter yang kemudian akan dipilih desain yang cocok digunakan sesuai dengan target *audience* dari game *Adventure of Jayengrana*.



Gambar 2. Alternatif *Style* bentuk karakter Jayengrana.

Gambar 3. Pengembangan desain karakter Jayengrana.

Pemilihan karakter dilakukan dengan mengacu pada *audience* dari game ini yang ingin menysasar anak-anak sekolah dasar, serta berdasarkan luaran atau bentuk *prototype* yakni video yang sewaktu-waktu dapat ditampilkan di media umum maka peneliti memilih design yang dirasa benar-benar sesuai. Serta berdasarkan Permendikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang Pedoman dan Kriteria Penyensoran Penggolongan Usia Penonton Dan Penarikan Film dan Iklan Film yang beredar pada pasal 12 Film atau Iklan Film dikategorikan mengandung pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 huruf b apabila keseluruhan isi Film dengansengaja bertujuan untuk menampilkan adegan eksploitasi seksual dengan:

a. visualtelanjang, setengah tubuh bagi perempuan atau seluruh tubuh baik bagi perempuan maupun laki-laki yang diperlihatkan dari depan, dari samping, dan/atau dari belakang.[1]

c. Pewarnaan dan Rendering

Setelah penentuan design karakter, selanjutnya dilakukan proses pewarnaandan rendering pada masing-masing karakter tokoh.

a. *Wong Menak* kalah (*Die*)

Berikut adalah hasil dari proses rendering tokoh-tokoh yang akan menjadi asset game *Adventur Of Jayangrana*. *Wong Menak* dan *Bawi Raksase* merupakan karakter yang akan menjadi *player* dan *enemy*, sedangkan tokoh kanan dan tokoh kiri lainnya akan menjadi asset pada menu 'Mengenal Tokoh'



Gambar 4. Rendering dan Pewarnaan.



Gambar 5. Tokoh *Wong Menak*.

1. *Wong Menak*

Karakter *Wong Menak* merupakan karakter utama pada game *Adventure of Jayengrana*. *Wong Menak* akan menggunakan pakaian kerajaan khas Lombok tetapi tidak menggunakan perhiasan atau aksesoris. Pada desain karakter *Wong Menak* menggunakan warna dasar coklat pastel keabuan, warna ini digunakan untuk menggambarkan kebijaksanaan, wibawa, kesederhanaan serta kehormatan yang dimiliki oleh *Wong Menak*, Teori warna simiotik ini didukung dengan penggunaan warna *cream* dan coklat pada desain grafis dan karya seni yang mencerminkan kebijaksanaan, dan kesederhanaan.

2. *Munigarim*

Munigarim merupakan karakter pendukung pada game *Adventure of Jayengrana*, dia berperan sebagai seorang istri dari *Wong Menak*. Pada desain karakter yang dibuat *Munigarim* akan menggunakan warna dominan pink untuk menggambarkan keanggunan dan feminimisme, dan menggunakan warna ungu yang berarti kemuliaan serta menggunakan pakaian seorang putri, yang terinspirasi dari pakaian Putri mandalika.

3. *Umar Maya*



Gambar 6. Tokoh *Munigarim*.



Gambar 7. Tokoh *Umar Maya*.

Umar Maya merupakan tokoh yang mempunyai banyak kesaktian, dia berperan sebagai pendamping setia **SASAK**:

Wong Menak, [6] Tokoh wayang umar maya dikenal sebagai salah satu tokoh yang ada dalam cerita pewayangan sasak. Tokoh ini berperan sebagai penasehat bagi para kesatria pada wayang kanan, terutama penasehat raja mekah sang Jayangrana. karena kecerdasan dan kesaktiannya, pada desain game karakter Umar Maya akan dibuat dominan warna hijau yang menggambarkan kesaktian dan unsur-unsur magis, serta menggunakan kain bercorak kotak-kotak yang diikat pada tubuhnya, yang menggambarkan kesaktian Umar Maya dalam ilmu gaib

4. Maktal

Merupakan tokoh yang sangat tawakal, bijaksana, dan setia, sehingga dijadikan sebagai penasehat oleh *Wong Menak*. Pada desain karakter game *Adventure of Jayengrana*, Maktal akan menggunakan warna dominan biru muda, untuk menggambarkan ketenangan dan kebijaksanaan.

5. Selandir

Selandir ialah tokoh salah satu pengikut dari *Wong Menak*. Tokoh ini mempunyai ciri khas yang sangat kuat, bertubuh besar dan selalu membara di medan pertempuran. Selandir merupakan tokoh pendukung (tokoh kanan) atau tokoh antagonis dalam game *Adventure of Jayengrana*. Karena kekuatannya, ia selalu membara serta ditakuti oleh musuh. Selandir pada desain karakter game *Adventure of Jayengrana* dibuat paling besar dan dominan menggunakan warna merah.



(Gambar 8. Tokoh Maktal)



Gambar 9. Tokoh Selandir

6. Patih Baktak

Patih Batak merupakan tokoh protagonis atau tokoh kiri pada game *Adventure of Jayengrana*, tokoh ini merupakan tokoh yang licik dan penjiilat, karena sifat liciknya warna dominan yang digunakan pada desain karakter ini adalah warna ungu. Patih Batak dalam cerita game *Adventure of Jayengrana* merupakan dalang penyebab masalah yang timbul, dia menemukan sebuah keris dengan mantra kuno yang dapat merubah para raksasa yang ada di pulau Lombok menjadi pengikutnya.

7. Prabu Nursiwan

Prabu Nursiwan merupakan raja yang jahat, dan tidak punya ketegasan, serta memiliki sifat-sifat yang membuat dia tidak pantas menjadi seorang raja. Karena Prabu Nursiwan adalah seorang raja dari kerajaan protagonis atau tokoh kiri maka dominan warna yang akan digunakan pada desain karakter di game *Adventure of Jayengrana* adalah hitam dan merah untuk memberikan makna dan kesan jahat



Gambar 10. Tokoh Patih Baktak

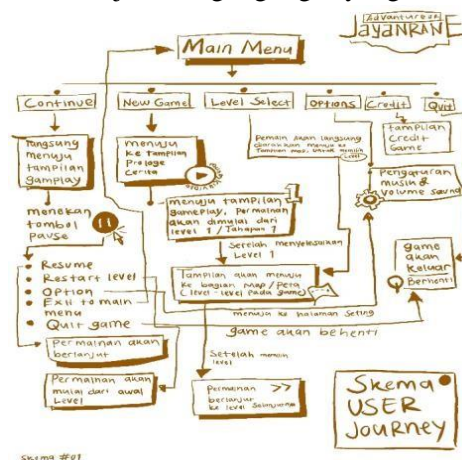


Gambar 11. Tokoh Prabu Nursiwan



d. Skenario dan *Gameplay*

[5] Wayang sasak dalam perkembangannya jika dilihat dari bentuk wayang dan tata cara pementasannya tidak banyak mengalami perubahan. Bentuk wayang dan tata cara pementasan masih mewarisi pakem-pakem tertentu yang telah disepakati secara turun-temurun oleh masyarakat dan pelaku kesenian wayang sasak itu sendiri. Namun dalam penggarapan game ini cerita yang ada pada wayang sasak dibuat dalam sebuah skenario yang mengadopsi perjalanan sang jayengrana, Skenario pada game berisi tentang tahapan dalam bermain. Adapun tahapan pada awal game ini adalah pemain akan memasuki halaman *loading* atau *opening* yang berisi narasi cerita. Setelah itu pemain akan disambut oleh prolog yang berisi sepenggal kalimat pembuka game *Adventure of Jayengrana*, sebagai berikut: “Pada zaman dahulu, saat gumi sasak mengalami kekacauan, seseorang pemuda mengemban tugas untuk menyelamatkan daerahnya. Untuk mencapai itu, ia harus menjadi Sang Agung Jayengrana, sebelum itu dia harus melewati berbagai rintangan”.



Gambar 12. *Mind Mapping* Alur Skenario Game *Adventure of Jayengrana*.

Setelah itu pemain akan dialihkan pada menu utama atau *main menu* yang berisi beberapa fitur tombol diantaranya, bermain, pilihlevel, mengenal tokoh, pengaturan, kredit, dan tombol keluar.

Tombol bermain akan mengarahkan pemain untuk masuk ke dalam game. Game akan berjalan dengan satu tokoh utama saja yang diberi nama *Wong Menak*. Misi dalam game ini adalah mengumpulkan koin hingga mendapat “perkamen” di akhir setiap level. Jika pemain kalah maka akan muncul tombol *restart* dan *quit*. Karena game ini dirancang dengan lima level berbeda maka pemain diharuskan menyelesaikan level satu untuk menuju level berikutnya.

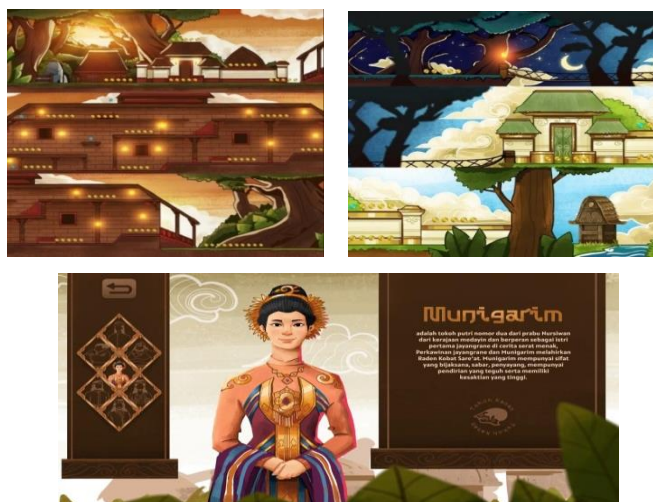
Level satu, pemain berada di pelabuhan lembar dan akan mendapatkan “perkamen” pertama yakni *Jayeng Jurit* yang menunjukkan jalan kebenaran. Level kedua, pemain berada di pedesaan dan akan mendapat “perkamen” kedua yakni *Satru* sebagai pengendali pertempuran. Level ketiga, pemain berada di Gunung Batu dan akan mendapat “perkamen” ketiga yakni *Jayeng Palugon*, sebagai orang yang penyabar dan penuh kasih sayang.

Level keempat, pemain berada di *Gedeng Beleq* dan akan mendapat “perkamen” keempat yakni *Jayeng Palupi* yang memberi kedamaian. Level kelima, pemain berada di puncak Rinjani untuk menuju negeri yang bernama *Gumi Langit* dan akan mendapat “perkamen” kelima dan mencapaikesempurnaan menjadi Jayengrana. Selain permainan game ini



Gambar 13. Level 1 Pelabuhan Lembar (kiri); Level 2 Pedesaan (tengah);
Level 3 Gunung Batu (kanan)

akan di isi dengan tombol mengenal tokoh yang nanti akan menampilkan gambar tokoh-tokoh pewayangan sasak secara menyeluruh.



Gambar 14. Level 4 *Gedeng Beleq* (kiri); Level 5
Gumi Langit (kanan): Bagian pengenalan tokoh

e. Sprite Animation

Sprite Animation merupakan kumpulan gambar yang dijadikan satu dalam bentuk animasi. Secara umum animasi yang digunakan meliputi karakter (*player*), musuh (*enemy*), dan aset-aset lain. Karakter utama pada game ini adalah karakter yang menjadi tokoh utama dalam kisah pewayangan Jayengrana yaitu *Wong Menak*, pada game ini *player* atau pemain akan mengendalikan karakter *Wong Menak*.

Dalam perancangan konsep visual *Adventure of Jayengrana* ini penulis menggunakan Adobe Photoshop CC 2020 dalam merancang objek. Kemudian setelah dirender, file akan berbentuk gambar (.JPG dan PNG) yang merupakan potongan-potongan adegan pertahap. Kemudian selanjutnya adalah pembuatan animasi dengan menggunakan Adobe After Effect CC 2017.

Berikut merupakan hasil dari proses perancangan objek setelah dirender dan kumpulan-kumpulan gambar yang akan dijadikan Animasi

1. Animasi *Wong Menak*

Berikut adalah kumpulan gambar yang akan dijadikan animasi untuk tokoh *Wong Menak* atau tokoh yang berperan sebagai tokoh utama dalam game. Animasi akan berubah-ubah disesuaikan dengan tombol yang di tekan pada saat bermain.

b. *Wong Menak* berdiri diam (*Idle*)

Saat *player* tidak menekan tombol apa-apa, maka animasi *Wong Menak* akan diam dengan sedikit animasi bernafas. Animasi diam ini biasanya disebut dengan *Idle animation*.

c. *Wong Menak* berlari (*Run*)

Pada saat pemain menekan tombol arah kanan atau kiri, akan terlihat animasi *Wong Menak* sedang berlari, serta akan berganti posisi baik ke kiri maupun ke kanan selama pemain menekan tombol kiri atau kanan.

d. *Wong Menak* menyerang (*Attack*)

Pada saat *player* menekan tombol keris yang berupa tombol serang pada layar, *Wong Menak* akan menampilkan animasi menyerang. Animasi ini dapat dilakukan berulang-ulang selama pemain menekan tombol keris.

e. Wong Menak melompat (*jump*)



Gambar 15. Animasi *Wong Menak* berdiri diam (atas); Animasi *Wong Menak* berlari (tengah); Animasi *Wong Menak* menyerang (bawah)

Pada saat pemain menekan tombol arah atas pada layar, *Wong Menak* akan menampilkan animasi loncat dan akan berpindahposisi dari tempat semula kemudian ke atas dan ke samping.

a. *Wong Menak* kalah (*Die*)

Pada saat pemain kehabisan *heal poit* (HP) atau status kesehatan, *Wong Menak* akan menampilkan animasi jatuh.



Gambar 18. Animasi *Wong Menak* melompat (atas); Animasi *Wong Menak* kalah (bawah)

2. *Environment*

Environment adalah desain latar belakang yang digunakan untuk menciptakan kesan ruang dalam sebuah game. Jenis *environment* yang digunakan adalah jenis *parallax*, merupakan gambar agar menjadi *background*. Adobe Photoshop CC 2020 digunakan dalam membuat *environment* atau *background parallax* pada game. Proses perancangan dilakukan dengan membuat satu persatu komponen, kemudian dikumpulkan menjadi satu. Selanjutnya menggabungkan semua objek yang akan ditampilkan menjadi satu kesatuan di Adobe Photoshop CC 2020.



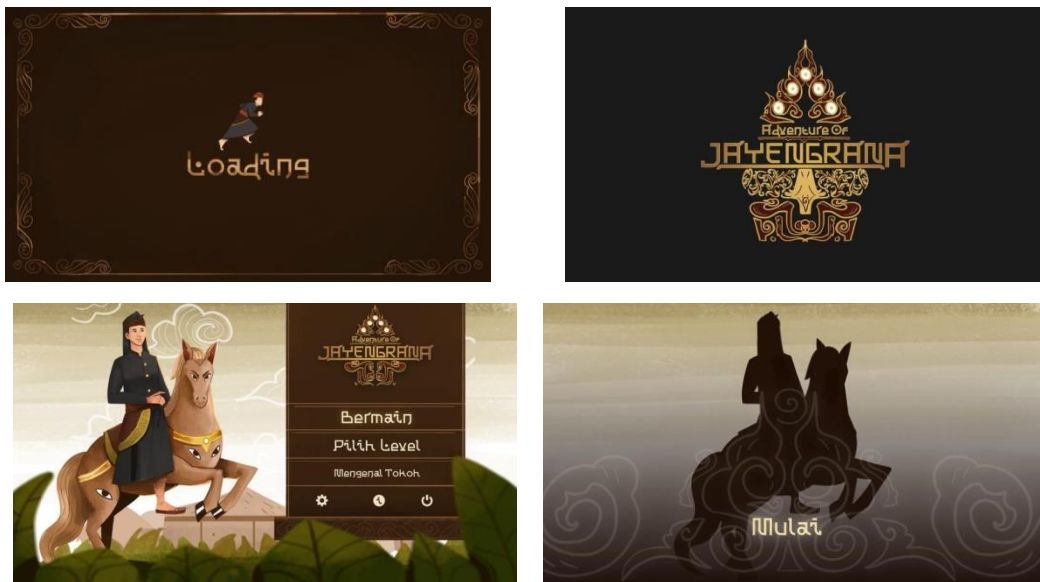
Gambar 19. Peta *Environment* (kiri) dan *Environment Parallax* (kiri).

3. *Layouting*

Proses *layouting* merupakan proses desain penataan secara keseluruhan elemen-elemen game dalam satu *frame* atau disebut *scene* pada game. *Scene* inilah yang nantinya dapat dilihat pada layar oleh pemain. *Scene* dengan ukuran yang telah disesuaikan diisi dengan *background*, karakter, serta aset *user interface* lain yang akan ditampilkan pada satu *room*, hingga menjadi sebuah *room* yang dapat dimainkan.

a. *Opening*

Saat game dibuka akan muncul layar pembuka atau *opening* yang menampilkan logo game *Adventure of*



Gambar 20. *Loading Page* (kiri atas) dan *Opening Them* (kanan atas);
Menu Utama (kiri bawah) dan *Loading Page Start Game* (kanan bawah).

Jayangrana, yang akan diikuti laman *loading* (*loading page*).

b. Menu Utama

Setelah *layout* laman pembuka dan laman *loading* pemain akan diarahkan ke menu utama yang sebelumnya telah dijelaskan berisi tombol bermain, pilih level, mengenal tokoh, pengaturan, kredit, dan tombol keluar.

c. *In Game* (Dalam Game)

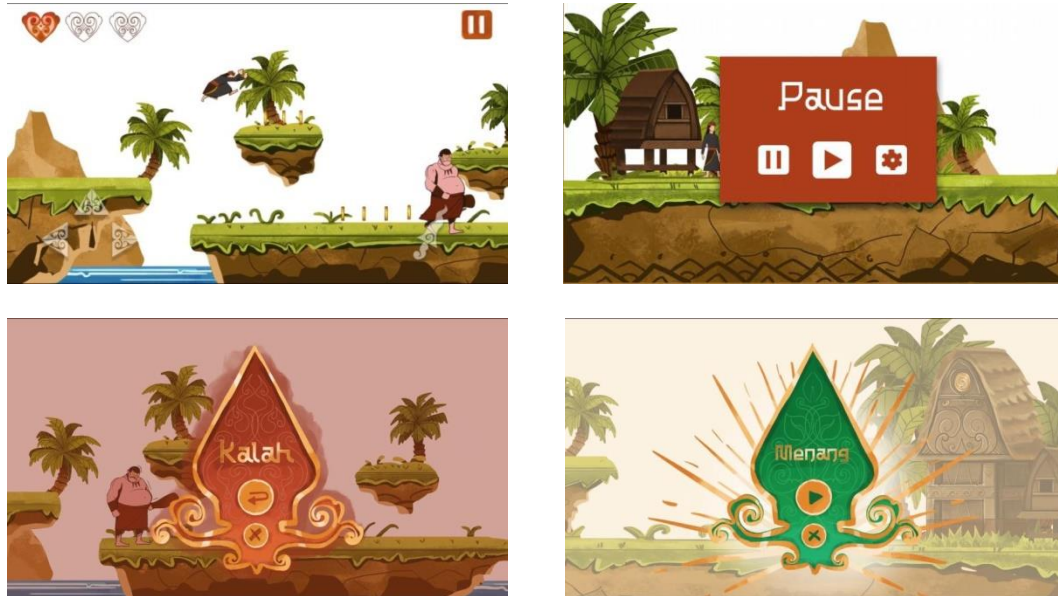
Setelah pemain memilih tombol *start* maka permainan akan dimulai. Pada bagian kiri atas pemain akan melihat status HP+ yang diaktualisasikan dengan menggunakan simbol hati. HP berfungsi sebagai indikator nyawa *player* yang bila terkena serangan maka akan berkurang satu, dan bila HP+ habis semua maka pemain akan kalah. Sedangkan pada kiri bawah terdapat kontrol yang berfungsi mengatur arah permainan. Kemudian pada kanan bawah terdapat tombol penyerang (*attack button*). Serta pada kanan atas terdapat menu jeda (*pause*) yang jika ditekan akan muncul menu lanjutkan, keluar, dan setting.

d. Skenario Kalah

Ketika pemain kehabisan HP+ maka secara otomatis akan diarahkan menuju *layer layout* kalah. Pada *layer* tersebut terdapat opsi mengulang atau keluar dari game.

e. Skenario Menang

Pemain yang telah menyelesaikan misi dan berhasil melewati levelakan mendapat “perkamem” perubahan level di akhir permainan.



Gambar 21. *In Game* (kiri atas) dan menu tombol jeda (kanan atas); Skenario kalah (kiri bawah) dan scenario menang (kanan bawah).

Kesimpulan

Perancangan game *platform Adventure of Jayangrana* di buat sesuai dengan tampilan visual game masa kini, dengan tujuan ingin memberikan daya tarik generasi muda untuk mau memainkannya dan mulai mengenal tokoh-tokoh pewayangan sasak.

Pembuatan konsep visual game *platform* berjudul *Adventure of Jayangranaini* dilakukan dengan tahap produksi yang terdiri dari pembuatan desain dasar, pemilihan *style* karakter, proses pewarnaan dan rendering, penentuan *player* dan *enemy* serta penciptaan *asset* pendukung game. Aset pendukung game di sini adalah pembuatan desain tokoh kanan dan tokoh kiri, *sprite animation*, serta *layouting*. Tahap ini dalam *design thinking* masuk pada proses *define* dan *ideate*, dimana setelah ditentukan pengolahan ide serta kreativitas terkait perancangan berlangsung.

Game *Adventure of Jayangrana* ini berisi tentang perjalanan *Wong Menak*, kemudian menjalankan misi untuk menyempurnakan diri hingga mencapai karakter paling sempurna yang diberi julukan Jayangrana. Sedangkan visual game beserta *environment* divisualisasikan berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber (dalang, pemerhati pewayangan dan tokoh adat) mengenai gambaran karakter dan tampilan *layout* game secara keseluruhan didesain sesuai ilustrasi perjalanan spiritual tokoh Jayaengrana dalam mencapai kesempurnaannya.

Dengan adanya perancangan *platform* berjudul *Adventure Of Jayangrana* diharapkan kedepanya game ini tidak hanya sebatas perancangan saja, tetapi dapat diwujudkan dalam bentuk game yang sebenarnya sehingga tujuan utama untuk memperkenalkan tokoh-tokoh wayang dalam pewayangan sasak dapat terwujud dan nantinya akan berdampak pada meningkatnya minat generasi muda pada kesenian tradisi wayang sasak.

Daftar Pustaka.

- [1] B. Anggoro, “‘Wayang Dan Seni Pertunjukan’ Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang Di Tanah Jawa Sebagai Seni Pertunjukan Dan Dakwah,” *Juspi (Jurnal Sej. Perad. Islam.*, Vol. 2, No. 2, P. 122, 2018, Doi: 10.30829/J.V2i2.1679.
- [2] F. Meralda, “Penerapan Karakteristik Wayang Punakawan Terhadap Bentuk Perancangan Convention Center Di Surakarta,” *Agorajurnal Penelit. Dan Karya Ilm. Arsit. Usakti*, Vol. 17, No. 1, 2021, Doi: 10.25105/Agora.V17i01.7489.
- [3] F. Saptodewo, “Perancangan Karakter Wayang Tetuka Untuk Lanjutan Cerita Saat Keluar Dari Kawah Candradimuka,” *J. Desain*, Vol. 4, No. 01, P. 29, 2016, Doi: 10.30998/Jurnaldesain.V4i01.850.
- [4] P. H. Hartono, “Perancangan Interactive Motion Graphic Tentang Wayang Beber Sebagai Sarana Pengenalan Budaya,” *Mavis J. Desain Komun. Vis.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 32–41, 2019, Doi: 10.32664/Mavis.V1i1.276.
- [5] G. Setiawan1, “Wayang Klithik Robot,” *Wayang Nusant. J. Puppetry*, Vol. 2, No. 1, Pp. 40–47, 2019, Doi: 10.24821/Wayang.V2i1.3000.
- [6] S. Kasim, “Bentuk Wayang Menak Sasak Di Lombok Tengah,” *J. Sangkareang Mataram*, Vol. 4, 2018.
- [7] A. Valentina, H. Tando, And R. Regina, “Perancangan Ilustrasi Wayang Potehi Untuk Aplikasi Ke Media Promosi,” *J. Bakti Masy. Indones.*, Vol. 2, No. 1, 2019, Doi: 10.24912/Jbmi.V2i1.4333.
- [8] Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan Dan Hp (Game Mobile Learning Sebagai Wacana pendidikan. <https://M-Edukasi.Kemdikbud.Go.Id/Medukasi/?M1=Artikel&Kd=3> (Akses 12 Agustus 2021)
- [9] Andrian Bima Praoso Judul Perancangan Visual Grafis Bergener Platformer Tentang Pewayangan Baratayudha Sebagai Media Pembelajaran Budaya Untuk Anak Usia 13-14 Tahun. (Stikom Surabaya) Pada Tahun 2019
- [10] Kasim, 2019. Struktualisme Dan Semiotik Wayang Sasak, Mataram : Jurnal Sangkarang
- [11] Kasim, 2019. Bentuk Tokoh Umar Maya Pada Wayang Sasak, Mataram : Jurnal Sasak Desain Komunikasi Visual Universitas Bumigora