

Perancangan Karakter *Game* Yang Terinspirasi Dari Cerita Rakyat Indonesia Nyi Roro Kidul

Sharon Priscilla Gunawan¹, Heru Dwi Waluyanto²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif

Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236.

E-mail: e12180126@john.petra.ac.id

herusagi@petra.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang mencangkup kultur budaya yang beraneka ragam. Cerita rakyat pada umumnya menceritakan tentang kisah asal mula suatu tempat atau mengenai suatu kejadian dan tokoh-tokoh yang dimunculkan umumnya adalah binatang, manusia, dan dewa. Nyi Roro Kidul adalah salah satu cerita rakyat Terkenal asal Indonesia yang bercerita tentang ratu pantai selatan dengan warna hijau dan emas sebagai warna khasnya. Indonesia mempunyai beraneka ragam budaya dan sejarah yang menarik bagi masyarakat di luar Indonesia. Dalam proyek kegiatan *creative industry internship* ini dibuat perancangan media pembelajaran yang terinspirasi dari cerita rakyat dengan pendekatan *video game puzzle* untuk menjadi media pembelajaran bagi warga Indonesia dan juga masyarakat di luar Indonesia mengenai cerita rakyat Nyi Roro Kidul. Bentuk media yang dipilih adalah *video game puzzle*, di mana Nyi Roro Kidul dipanggil sebagai Dewi Tirtasari yang mengajak pemain untuk mengumpulkan permata bersama yang didesain dengan sentuhan yang lebih modern agar dapat menarik perhatian anak-anak muda. Setelah melalui uji coba aplikasi game puzzle terhadap *target audience* dan *publisher*, hasil perancangan dinilai dapat menimbulkan ketertarikan terhadap topik yang diangkat, tetapi kurang mampu menarik perhatian pemain yang tidak tertarik dengan *game puzzle*.

Kata kunci: Permainan Puzzle, Cerita Rakyat, Nyi Roro Kidul

Abstract

Title: *Game Character Design Inspired by Indonesian Folklore Nyi Roro Kidul*

Folklore is the traditional belief, and stories of a community, developed by past societies, which includes diverse cultures. Folklore generally tells the story of a place's origin or an event. Characters that generally appear that are animals, humans, and even gods. One of the most famous folklore from Indonesia is Nyi Roro Kidul, which tells about the queen of the south coast with her trademark colors, green and gold. Indonesia has a variety of cultures and histories that are of interest to outsiders. Thus, this was implemented into a learning medium for Indonesian citizens, but also foreigners about the Nyi Roro Kidul folklore. The media form chosen in this creative industry internship project is a video game puzzle, where Nyi Roro Kidul a.k.a called Dewi Tirtasari in this game is the main character. She invites the players to collect gems together, which are designed with a modern touch to attract the attention of younger people. After testing the target audience and publisher, the results of the design are considered to be able to generate interest in the topic raised, but are less able to attract the attention of players who are not interested in puzzle games.

Keywords: *Puzzle Video Game, Folklore, Nyi Roro Kidul*

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang terdiri dari beraneka ragam budaya, adat, tradisi, dan nilai-nilai yang terus diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu bentuk dari warisan budaya tersebut adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari

masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang mencangkup kultur budaya yang beraneka ragam. Pada umumnya, cerita rakyat menceritakan tentang kisah asal mula suatu tempat atau tentang suatu kejadian. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat pada umumnya adalah binatang, manusia, dan dewa (Dosen Pendidikan 2, 2022).

Fungsi cerita rakyat adalah sebagai sarana hiburan, sarana pendidikan, penggalang rasa setia kawan antar warga, dan sebagai pengokoh nilai-nilai sosial budaya dalam masyarakat. Sebagai sarana hiburan, cerita rakyat dapat membuat pendengar/pembaca seakan-akan memasuki dunia baru yang tidak kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Misalkan dunia para dewa-dewi, dunia siluman, dan beberapa keajaiban seperti dalam cerita rakyat timun mas yang tidak dapat dijumpai pada masa kini. Sebagai sarana pendidikan, cerita rakyat berfungsi untuk menyampaikan pesan atau amanat yang dapat berfungsi bagi watak dan kepribadian pendengar/pembacanya. Sebagai pengokoh nilai-nilai sosial budaya, cerita rakyat berfungsi menjadi pedoman masyarakat dalam hal ajaran-ajaran etika dan moral. Dalam cerita rakyat juga terdapat larangan dan pantangan yang perlu dihindari dan bisa menjadi tuntunan tingkah laku dalam pergaulan sosial (Dosen Pendidikan 2, 2022).

Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa cerita rakyat penting untuk diketahui dan dipelajari oleh para remaja masa kini, karena masa remaja adalah masa pencarian identitas. Menurut teori *Psychosocial Development* yang disampaikan oleh Erik Erikson, remaja yang berada di masa pencarian identitas akan merasa kebingungan tentang siapa mereka dan bagaimana mereka akan masuk ke dalam masyarakat. Rasa kebingungan tersebut membuat remaja akan mencoba-coba berbagai macam hal dan rentan terhadap berbagai pengaruh dari sekitarnya, baik dari lingkungan dekat seperti keluarga dan teman sampai lingkungan yang lebih luas seperti tren dan budaya yang sedang populer di sekitar mereka (Cherry, 2021).

Alasan lain cerita rakyat penting untuk diketahui dan dipelajari oleh remaja masa kini adalah kemajuan teknologi dan internet. Hal tersebut membuat remaja terekspos pada pengaruh yang bisa datang dari mana saja dan dari seluruh penjuru dunia, baik yang positif maupun yang negatif. Maka dari itu penting untuk remaja mempelajari budaya dan nilai bangsa Indonesia agar remaja dapat bijak dalam menyikapi pengaruh dari luar.

Jaman sekarang, banyak remaja yang tidak tahu cerita rakyat Indonesia atau hanya tahu sedikit karena ceritanya yang dianggap ketinggalan jaman dan penyajiannya yang kurang menarik. Maka diperlukan media yang dapat menarik perhatian remaja untuk mencari tahu dan mempelajari cerita-cerita rakyat Indonesia.

Cerita rakyat juga bermanfaat bagi Indonesia untuk menarik perhatian luar negeri dan wisatawan. Storynomics tourism diharapkan menjadi daya tarik baru bagi pariwisata dan ekonomi kreatif Indonesia karena Indonesia punya potensi besar untuk mempromosikan destinasi wisata dengan menggunakan cerita rakyat yang berhubungan dengan

tempat tersebut (Storynomics Tourism, 2021). Selain meningkatkan ketertarikan terhadap destinasi wisata, cerita rakyat juga dapat menarik perhatian warga negara asing untuk mengetahui tentang Indonesia lebih lanjut lagi.

Perancangan ini fokus pada pembuatan karakter *game* yang terinspirasi dari cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Tanah Sunda, yaitu Nyi Roro Kidul sebagai solusi dari permasalahan ini. Perancangan ini dilakukan pada saat diadakannya kegiatan *Internship* di Satrivier Studio yang berlokasi di Kota Malang. Cerita Nyi Roro Kidul dipilih karena Satrivier studio merupakan *studio game* yang memiliki tema mistis dan cerita Nyi Roro Kidul terkenal dengan kemistisannya.



Gambar 1. Lukisan Nyi Roro Kidul

Sumber:

<https://nasional.okezone.com/read/2021/03/23/337/2382356/siapa-ny-ro-ro-kidul-atau-ratu-pantai-selatan-yang-legendaris>

Cerita Nyi Roro Kidul juga dipilih karena banyak remaja yang tidak tahu kisah sebenarnya dari Nyi Roro Kidul dan hanya pernah mendengar namanya dihubungkan dengan pantai selatan. Banyak cerita-cerita mistis yang terjadi di pantai selatan, seperti orang yang menghilang di laut yang ditemukan kembali beberapa hari kemudian namun tidak menyadari bahwa dirinya telah menghilang. Hal tersebut selalu dihubungkan dengan Nyi Roro Kidul dan dikatakan bahwa orang yang hilang tersebut diculik oleh Nyi Roro Kidul.

Nyi Roro Kidul dianggap sebagai ratu penguasa laut selatan. Nyi Roro Kidul adalah keturunan dari Raja Prabu Siliwangi yang bernama Putri yang berasal dari Kerajaan Pakuan Padjajaran di Jawa Barat. Raja Prabu Siliwangi terkenal karena kebijaksanaan dan kearifannya yang membuat hidup rakyatnya sejahtera. Raja mempunyai anak dari para selirnya, namun Raja sangat mencintai Putri karena sifatnya yang mirip ayahnya dan baik hati sehingga Raja ingin menjadikan Putri sebagai penerus tahtanya.



Gambar 2. Ilustrasi Prabu Silwangi dengan harimau

Sumber:

<https://nasional.okezone.com/read/2021/10/11/337/2484480/profil-prabu-siliwangi-raja-adil-dan-bijaksana-yang-bawa-kerajaan-pajajaran-ke-era-keemasan>

Mendengar hal tersebut, para selir dan anak-anaknya tidak terima dan tidak setuju jika Putri menjadi Ratu sehingga mereka menyusun rencana jahat untuk mengusir Putri dan Ratu dari istana. Mereka menyuruh seorang penyihir untuk mengutuk Putri agar tidak menjadi pewaris tahta sang Raja. Karena kutukan tersebut, sang Putri dan Ratu menderita penyakit kusta yang bahkan tidak bisa disembuhkan oleh tabib Istana utusan Raja. Hingga akhirnya Ratu tidak kuat melawan penyakitnya dan meninggal dunia.

Suatu hari, para selir dan anak-anaknya menghasut Raja untuk mengusir Putri keluar dari Istana. Awalnya Raja tidak setuju, namun karena takut penyakit tersebut akan menular pada orang lain akhirnya Raja menyetujui usulan tersebut. Putri mendengar pembicaraan tersebut dan kecewa terhadap ayahnya, akhirnya Ia pun memutuskan untuk melarikan diri dari Istana. Putri keluar dari istana tanpa tempat tujuan, selama sehari-hari Putri berjalan tanpa arah hingga akhirnya sampai di pesisir pantai selatan Pulau Jawa.

Putri memutuskan untuk beristirahat di salah satu batu karang dan tertidur pulas. Dalam tidurnya, putri bermimpi dan mendengar bisikan gaib yang menyuruhnya untuk masuk ke laut agar penyakitnya sembuh. Putri terbangun dan merenungkan bisikan tersebut, mempertimbangkan apakah itu hanya mimpi atau kenyataan. Akhirnya Putri memutuskan untuk mengikuti bisikan tersebut. Ketika menyentuh air, seluruh tubuh Putri yang penuh borok berangsur-angsur hilang dan mulus kembali. Namun, setelah sembuh Putri tidak kembali ke Istana dan memilih untuk tetap di pantai selatan dan berbaur dengan warga sekitar.

Sejak tinggal di pantai selatan, Putri terkenal karena kecantikannya dan membuat banyak pangeran dari kerajaan lain datang untuk mempersuntingnya. Tetapi tidak ada satupun pangeran yang bisa mengambil hati Putri, hingga akhirnya mereka menjadi pengikut setia

yang selalu mengawal Putri kemana pun. Sejak itu Putri dikenal sebagai penguasa laut selatan Pulau Jawa yaitu Nyi Roro Kidul (Cerita Rakyat Yang Melegenda, 2021).

Dalam perancangan ini, *game* dipilih sebagai media karena dapat menarik perhatian remaja dan warga negara asing dan dapat menyampaikan cerita secara menarik karena mengharuskan pemain untuk berinteraksi, media ini juga efektif digunakan untuk menjangkau *target audience* yang mengakses banyak hal melalui internet dan *handphone*. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan remaja dan warga negara asing dapat semakin tertarik dengan cerita-cerita rakyat Indonesia.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, lebih tepatnya *phenomenological research* dimana peneliti mengumpulkan data dengan observasi partisipan untuk mengetahui fenomena esensial partisipan dalam pengalaman hidupnya (Satriawan, 2020). Metode ini digunakan untuk melihat jenis *game* apa yang menarik bagi remaja usia 12-18 tahun dan dengan metode penyampaian yang seperti apa yang dapat berjalan secara efektif dan dapat mencapai *target audience*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Peneliti akan mencari tipe-tipe *game* yang menarik dan sedang tren bagi remaja, misalnya *game puzzle*, *survival*, dll (Hayati, 2021).

Hasil

Perancangan ini dibuat untuk remaja berusia 12-18 tahun dan juga warga negara asing, maka dari itu *game* ini dibuat dalam bahasa Inggris. Remaja pada masa ini sebagian besar sudah memiliki *gadget* sendiri terutama *handphone* dan sudah dapat mengakses jaringan internet, apalagi pada masa pandemi di mana banyak sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran secara daring / *online*. Para remaja tersebut sudah melek teknologi dan fasih dalam menggunakan *gadget* seperti *handphone*. Sebagian waktu senggang mereka dihabiskan untuk menggunakan *gadget*, baik untuk bermain, melihat media sosial, atau mencari hiburan lainnya seperti menonton film.

Perancangan ini secara khusus memilih media berupa *game puzzle* permata yang digemari oleh remaja dan juga dapat dimainkan oleh segala kalangan dan segala umur. Banyak *game puzzle* permata yang sudah dirilis dengan berbagai tema, namun masih sangat sedikit *game puzzle* yang mengangkat tema cerita rakyat Indonesia. Salah satu dari *game puzzle* yang sangat terkenal di dunia adalah *game Candy Crush* yang telah diunduh oleh 31 juta pengguna pada tahun 2021 (10 Game, 2021).



Gambar 3. Salah satu *game puzzle* permata yang berjudul *Jewel & Gem Blast*.

Sumber: https://apkfun.com/down_Jewel-amp-Gem-Blast-Match-3-Puzzle-Game.18813763.html



Gambar 4. *Game puzzle* terkenal *Candy Crush Saga*

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=v5XZIWwTJ1I>

Perancangan *game* tersebut tidak menggunakan nama Nyi Roro Kidul untuk menghindari pandangan buruk orang atau kesan bahwa menjelek-jelekan nama Nyi Roro Kidul. Tokoh utama dalam *game* tersebut bernama Dewi Tirtasari yang merupakan seorang dewi penguasa lautan dan *game puzzle match 3* tersebut diberi judul *Jewel Of Samudra* karena kegiatan utama pemain yaitu mengumpulkan permata dan juga Dewi Tirtasari sangat mencintai permata.



Gambar 5. *Title Jewel of Samudra*

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 6. Poster rilis *Game Jewel of Samudra*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter Dewi Tirtasari memanfaatkan paras rupawannya untuk memperdaya manusia agar membantunya mengumpulkan mustika-mustika indah yang tersebar di seluruh pelosok alam. Namun, tujuan utama Dewi Tirtasari bukan hanya untuk mendapatkan mustika-mustika tersebut tetapi juga untuk mendapatkan jiwa-jiwa manusia yang membantunya untuk menemukan mustika.

Busana dan atribut karakter Dewi Tirtasari memiliki ciri khas warna yang sama seperti Nyi Roro Kidul dalam cerita rakyat, dengan menggunakan pakaian berwarna hijau dengan aksesoris emas dan batik dan menggunakan perhiasan emas dengan aksesoris batu permata berwarna merah. Karena tema karakter utama adalah penguasa laut, maka aksesoris dan baju yang dikenakan disesuaikan agar lebih menggambarkan tema laut. *Game Jewel of Samudra* terdiri dari 5 *stage* di mana pada setiap *stage*, lokasi dan penampilan Dewi akan berubah. Lokasi diawali di daratan, semakin tinggi *stage* yang dicapai maka lokasi akan berpindah memasuki lautan semakin dalam hingga sampai di kerajaan Dewi Tirtasari.

Background yang digunakan pada *stage 1* adalah desa di dekat pantai untuk menggambarkan desa tempat Putri menetap di sekitar pantai selatan. Bangunan rumah yang terdapat dalam *background* berupa seperti gubuk dengan bahan dasar kayu, jerami dan bambu,



Gambar 7. Background stage 1

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada *main menu game* dan *stage 1*, Dewi Tirtasari menggunakan kemben dan selendang berwarna hijau, sewek bermotif batik dan perhiasan emas dengan aksent bentuk yang menggambarkan lautan. Pada baju Dewi terdapat aksent warna emas pada bagian dada hingga pinggang yang menyambung dengan sabuk yang terbuat dari emas. Pada bagian tengah dada terdapat batu permata merah besar yang menjadi ciri khas busana Dewi. Mahkota dan hiasan rambut Dewi berbentuk terumbu karang yang bernama karang api (*Millepora*). Anting yang dikenakan oleh Dewi berbentuk kerang dengan aksent permata merah.

Motif batik yang digunakan pada sewek Dewi adalah salah satu dari motif Batik Parang yang berasal dari Solo, yaitu Batik Parang Klitik. motif batik ini dipilih karena ibarat ombak laut yang tidak berhenti bergerak. Batik Parang Klitik ukurannya lebih kecil daripada Batik Parang lainnya dan menggambarkan citra feminin. Motif ini melambangkan kelembutan, perilaku halus dan kebijaksanaan. Motif batik ini biasa dipakai oleh puteri raja (Vale, 2021).

Pada halaman *main menu*, Dewi Tirtasari berpose berdiri dengan gestur menjulurkan tangan dan ekspresi yang menarik seakan-akan Dewi mengajak dan merayu orang yang melihat untuk ikut Dewi dalam permainan *game* tersebut. Pada *stage 1*, posisi Dewi duduk karena pada *stage 1* ilustrasi Dewi ditampilkan bersamaan dengan *quest box* dan diposisikan duduk di atasnya.



Gambar 8. Dewi Tirtasari pada main menu

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9. Dewi Tirtasari pada stage 1

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 10. Dewi Tirtasari pada stage 2

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pose Dewi pada stage 2 sama dengan stage 1, duduk ditampilkan bersamaan dengan quest box dan

diposisikan duduk di atasnya. Dewi duduk dengan menyilangkan kaki dengan tangan kanan menopang wajah.

Pada *stage 2*, busana Dewi Tirtasari berubah menjadi baju pantai berwarna hijau dan dengan selendang berwarna hijau *pastel* yang terpasang di pundaknya. Busana tersebut dilengkapi juga dengan aksesoris emas dan perhiasan emas dengan permata merah. Mahkota, hiasan rambut, dan anting-anting Dewi Tirtasari pada *stage 2* masih sama dengan *stage 1* dengan bentuk terumbu karangnya. Aksesoris pada bagian kaki Dewi menyerupai sulur dengan aksesoris batu permata merah di bagian atasnya. Pada *stage* ini busana Dewi berubah menjadi lebih terbuka dan modern menyesuaikan dengan *background stage 2* dan juga untuk menarik perhatian *target audience* yang merupakan remaja berusia 12 hingga 18 tahun.



Gambar 11. Background stage 2

Sumber: Dokumentasi pribadi

Background yang digunakan dalam *stage 2* lebih dekat lagi dengan lautan yaitu di pantai. *Background stage 2* dilengkapi dengan pemandangan pantai, tebing-tebing, pohon kelapa dan ada juga kapal karam.

Konsep Dewi pada *game* ini akan berubah menjadi duyung saat masuk ke laut untuk menambahkan kesan modern dan menambah daya tarik terhadap remaja jaman sekarang yang akrab dengan kisah-kisah fantasi dari dunia luar. Karena pada *stage 3 background* yang digunakan sudah memasuki area laut, maka karakter

Dewi Tirtasari menunjukkan perubahan pada kakinya. Semakin dalam lokasi permainan dan semakin tinggi *stage* yang dicapai pemain, maka ekspresi Dewi berangsur-angsur akan berubah menjadi lebih angkuh dan jahat. Jika pada *stage 1* dan *2* ekspresi Dewi tersenyum dengan ramah, pada *stage* selanjutnya ekspresi dewi akan berubah.

Pada *stage 3*, Dewi Tirtasari mengenakan *dress* yang lebih pendek dari sebelumnya dengan sentuhan yang seutuhnya modern dan lebih minim karena Dewi telah masuk ke dalam air. Desain *dress* tersebut dibuat asimetris dengan bagian belakang *dress* lebih panjang dari bagian depan. *Dress* tersebut berwarna hijau yang sama seperti dengan warna busana Dewi sebelumnya dengan aksesoris emas pada bagian dada, namun dengan tambahan gradasi warna tosca pada bagian bawah *dress*-nya. Kaki Dewi pada *stage 3* sudah dalam tahap perubahan menjadi ekor duyung dan sudah bersisik dengan warna tosca. Perhiasan yang digunakan Dewi pada *stage* ini sama dengan *stage* sebelumnya, namun dengan tambahan kecil seperti bentuk karang api pada aksesoris tangan Dewi. Ekspresi Dewi pada *stage* ini mulai kehilangan senyumnya dan menunjukkan wajah tanpa ekspresi



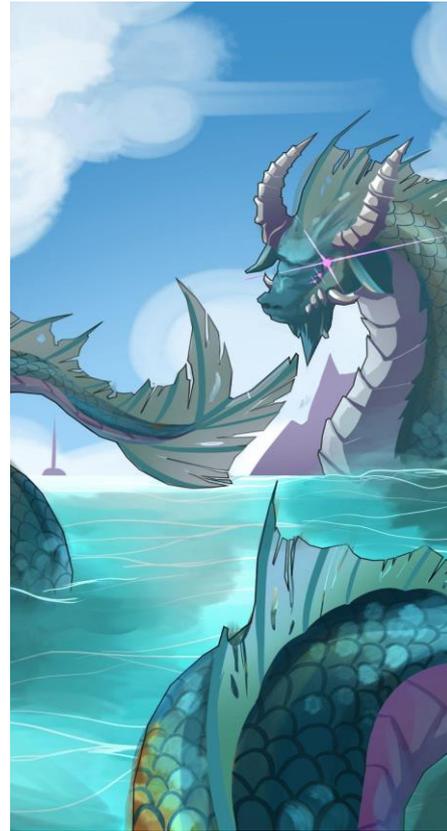
Gambar 12. Dewi Tirtasari pada stage 3

Sumber: Dokumentasi pribadi

Background yang digunakan dalam *stage 3* sudah memasuki area laut dangkal dengan pemandangan kapal karam dan tebing-tebing yang mencuat tinggi dari dalam laut.



Gambar 13. Background stage 3
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 14. Background stage 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada *stage 4*, kaki Dewi Tirtasari telah berubah menjadi ekor *mermaid* dengan baju dan sirip pinggul khususnya yang berwarna hijau. Ekor Dewi Tirtasari berwarna hijau toska dengan gradasi warna emas pada ujung sirip ekornya. Dewi membawa selendang berwarna hijau *pastel*. Mahkota dan hiasan rambut yang dikenakan Dewi sama seperti di *stage* sebelumnya dengan bentuk Karang Api dan aksesoris batu permata merah. Pada baju Dewi terdapat aksesoris warna emas pada bagian atas dan terdapat batu permata merah dan rantai emas pada bagian bawah baju.

Eksresi dewi pada *stage* ini mulai terlihat angkuh dengan senyum sinisnya yang menunjukkan bahwa Dewi telah berhasil menarik dan menyihir pemain untuk membantunya mencari permata sampai di dalam laut. Pada *stage* ini juga para pemain akan dipertemukan dengan naga laut yang menjadi pengikut Dewi Tirtasari.

Background yang digunakan dalam *stage 4* adalah area laut dalam dengan penampakan naga laut pengikut Dewi berwarna toska dan ungu yang menghadapi pemain.



Gambar 15. Dewi Tirtasari pada stage 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada *stage 5*, *background* yang digunakan adalah istana di kerajaan bawah laut Dewi yang bersinar berwarna perak. Pemandangan tersebut dilengkapi dengan keindahan warna-warni terumbu karang dan ikan di dalam lautan, ada juga penyu yang sedang berenang dan siluet dari naga laut yang muncul pada *stage 4*.



Gambar 16. Background stage 5

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada *stage* ini bentuk busana Dewi berubah dengan bentuk yang lebih lancip untuk menunjukkan perubahan karakter Dewi yang menjadi jahat. Baju yang digunakan Dewi berwarna hijau dengan gradasi warna toska pada bagian bawah dan dengan hiasan rantai emas yang menyambung dengan kalung Dewi. Dewi juga mengenakan kain berwarna hijau pastel yang dibalutkan di sekitar pinggangnya bagaikan jubah. Detail ekor *mermaid* Dewi juga berubah menjadi lebih glamor dengan perhiasan emas yang memiliki aksen batu permata merah dan ekor yang lebih merekah. Mahkota dan hiasan kepala yang dikenakan Dewi tetap sama. Untuk menunjukkan bahwa permainan tersebut berlokasi di istana dan kerajaan Dewi, maka Dewi duduk pada kursi singgasananya dan membawa tongkat trisulanya yang melambangkan kekuasaannya sebagai Ratu Penguasa Lautan.

Ekspresi Dewi pada *stage* ini menunjukkan senyum jahatnya karena telah berhasil membawa para pemain sampai ke kerajaannya.



Gambar 17. Dewi Tirtasari pada stage 5

Sumber: Dokumentasi pribadi

Selain ilustrasi untuk halaman *quest box*, dibuat juga ilustrasi yang digunakan pada *menu game over* saat pemain gagal untuk mencapai target yang diminta. Pada ilustrasi tersebut, busana dan aksesoris yang digunakan oleh Dewi sama seperti yang digunakan pada ilustrasi untuk *menu quest box*. Yang berbeda hanyalah ekspresi yang ditunjukkan oleh Dewi. Pada ilustrasi untuk *menu game over* tersebut, ekspresi Dewi menunjukkan ekspresi sedih. Namun semakin tinggi *stage* yang dicapai, ekspresi yang ditunjukkan oleh Dewi berubah menjadi marah karena kegagalan pemain menjadi penghambat bagi Dewi untuk mengambil jiwa mereka untuk dikoleksi.

Ekspresi Dewi pada *menu game over stage 1* menunjukkan kesedihan Dewi yang amat mendalam dengan menangis, dengan air mata yang mengalir deras di kedua sisi pipinya.



Gambar 18. Dewi Tirtasari pada menu game over stage 1

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ekspresi dewi pada *menu game over stage 2* menunjukkan ekspresi Dewi yang sedih dan menangis namun tangisannya tidak sedalam tangisannya pada *stage 1*.



Gambar 19. Dewi Tirtasari pada *menu game over stage 2*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ekspresi dewi pada *menu game over stage 3* menunjukkan ekspresi Dewi yang sedih namun dengan pandangan mata yang menusuk, yang menunjukkan kekecewaannya pada pemain karena gagal melaksanakan target.



Gambar 20. Dewi Tirtasari pada *menu game over stage 3*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ekspresi dewi pada *menu game over stage 4* menunjukkan ekspresi Dewi yang marah dengan mengernyitkan dahi karena pemain gagal melaksanakan target.



Gambar 21. Dewi Tirtasari pada *menu game over stage 4*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ekspresi dewi pada *menu game over stage 5* menunjukkan ekspresi Dewi yang marah besar dengan penuh dendam kepada pemain. Hal itu dikarenakan *stage 5* adalah *stage* terakhir sebelum Dewi mendapatkan jiwa pemain, tetapi jika pemain gagal maka itu akan menghambat *progress* Dewi.



Gambar 22. Dewi Tirtasari pada *menu game over stage 5*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Game Jewel of Samudra sudah di-publish di aplikasi *Google Play Store*. Aplikasi *Google Play Store* adalah aplikasi milik *Google* dimana pengguna dapat mengunduh aplikasi-aplikasi pada *gadget android*. *Game Jewel of Samudra* dibuat oleh *Satriver Studio* dan dipublikasikan oleh *Patriot Games* yang merupakan *investor* dalam *game* tersebut.



Jewel of Samudra Mystic Puzzle (Early Access)

Patriot Games Global

Contains ads • In-app purchases



68 MB



Rated for 3+ Ⓞ

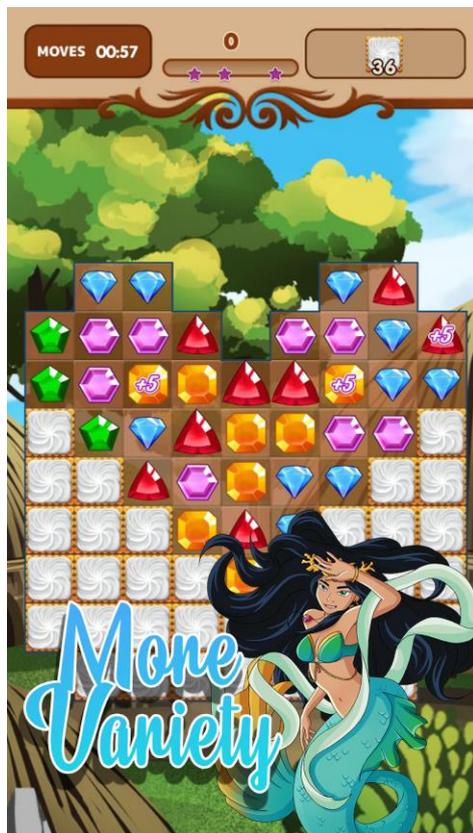
Install

ⓘ This app is in development. Be one of the first to try it and provide feedback. [See details](#)



Gambar 23. Game Jewel of Samudra dalam aplikasi Google Play Store

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 24. Poster Gameplay Game Jewel of Samudra dalam aplikasi Google Play Store

Sumber: Dokumentasi pribadi

Simpulan

Cerita rakyat adalah salah satu budaya Indonesia yang perlu untuk tetap dilestarikan dan diwariskan agar tidak hilang dimakan waktu dan tetap dapat menjadi pedoman dan berperan dalam kehidupan sosial masyarakat untuk membentuk nilai-nilai dan identitas bangsanya. Cerita rakyat juga dapat menjadi pedoman dalam memilah pengaruh-pengaruh yang datang dari dunia luar. Selain bagi warga negara Indonesia, cerita rakyat juga dapat bermanfaat untuk menarik warga negara asing dalam aspek pariwisata untuk mengunjungi Indonesia.

Remaja Indonesia adalah generasi penerus bangsa yang akan membawa dan menjunjung nama Indonesia, maka alangkah baiknya jika remaja-remaja Indonesia mengetahui dan mempelajari tentang cerita rakyat dan dapat menerapkan atau mengajarkan pesan yang terdapat di dalamnya. Namun, banyak remaja pada masa ini yang tidak tahu tentang cerita rakyat Indonesia dan tidak tertarik untuk mencari tahu atau mempelajarinya. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya pengaruh modern dunia luar yang masuk ke Indonesia yang dapat membuat cerita rakyat Indonesia tampak kuno dan tidak menarik. Alasan lainnya bisa juga dari eksekusi visualisasi cerita rakyat atau cara menceritakannya yang kurang cocok dan tidak menarik bagi remaja jaman sekarang, seperti sinetron FT yang mengangkat cerita rakyat.

Dalam kegiatan *Creative Industry Internship* yang telah dilakukan penulis dalam merancang *video game puzzle*, media tersebut harus dapat mengangkat cerita rakyat dan menyajikannya dengan baik agar dapat menarik remaja Indonesia pada jaman sekarang. Selain dapat menarik remaja, media ini juga harus mampu menarik perhatian masyarakat di luar Indonesia dan keinginan mereka untuk mengetahui lebih jauh tentang cerita rakyat dan budaya Indonesia. Salah satu media yang dapat menarik remaja pada jaman sekarang dan juga dapat menjangkau warga negara asing adalah game digital yang dapat diakses dan diunduh dengan mudah dengan menggunakan jaringan internet pada era digital ini. Perancangan *game puzzle Jewel of Samudra* ini masih jauh dari sempurna dan bisa / akan dikembangkan lagi.

Perancangan atau penelitian berikutnya dapat difokuskan pada cerita rakyat Indonesia lainnya yang belum diangkat, alangkah baiknya jika cerita rakyat yang diangkat masih jarang diangkat dalam media *game*. Perancangan atau penelitian berikutnya juga dapat lebih mengeksplorasi cara penyampaian dan pemanfaatan media *game*, baik dari segi bentuk *game* atau cara penyampaian ceritanya. Dalam perancangan atau penelitian selanjutnya juga dapat lebih dicocokkan lagi eksekusinya dengan menyesuaikan pada kesukaan dan preferensi *target audience* yang

lebih mendetail lagi agar benar-benar efektif dan bermanfaat.

Daftar Pustaka

- 10 Game - Dengan Jumlah Pemain Tertinggi Tahun 2021. (2021, July 16). Retrieved June 1, 2022 from <https://www.jagadiri.co.id/news/10-Game-dengan-Jumlah-Pemain-Tertinggi-Tahun-2021-Kamu-Main-Juga-Nggak#:~:text=Rasanya%20nggak%20habis%20Dhabis%20deh,sebanyak%2031%20juta%20pengguna%2C%20wow!>
- Cerita Rakyat Yang Melegenda: Kisah Nyi Roro Kidul, Ratu Penguasa Laut Selatan. (2021, January 20). Retrieved June 1, 2022 from <https://kumparan.com/viral-food-travel/cerita-rakyat-yang-melegenda-kisah-nyi-roro-kidul-ratu-penguasa-laut-selatan-1v0y0NAmlIP>.
- Cherry, K. (2021, July 18). Identity Vs. Role Confusion in Psychosocial Development. Retrieved May 30, 2022 from <https://www.verywellmind.com/identity-versus-confusion-2795735#:~:text=Identity%20versus%20confusion%20is%20the,develop%20a%20sense%20of%20self>.
- Dosen Pendidikan 2. (2022, February 04). Cerita Rakyat Adalah. Retrieved April 22, 2022 from <https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/>
- Hayati, R. (2021, December 06). Pengertian Metode Pengumpulan Data, Jenis, Cara Menulis, dan Contohnya. Retrieved June 1, 2022 from <https://penelitianilmiah.com/metode-pengumpulan-data/>
- Satriawan, N. (2020, September 23). Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-jenis Metode Penelitian. Retrieved June 1, 2021 from <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>.
- Storynomics Tourism dari Cerita Rakyat Populer Indonesia. (2021, July 08). Retrieved May 30, 2022 from <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Storynomics-Tourism-dari-Cerita-Rakyat-Populer-Indonesia>
- Vale, M. (2021, December 09). Yuk, Mengenal Batik Parang Yang Sedang Ramai Dibicarakan. Retrieved June 4, 2022 from <https://m.medcom.id/gaya/your-fashion/dN64W5ak-yuk-mengenal-batik-parang-yang-sedang-ramai-diperbincangkan>.