PERANCANGAN ASET KARAKTER PADA *GAME "APOSTLE"* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

ASSET PLANNING CHARACTER IN THE GAME "APOSTLE" AS A LEARNING MEDIUM FOR THE EXAMPLE OF JESUS CHRIST FOR CHILDREN AGED 6-8 YEARS

Tiardo Chriselvanda, Riky Taufik Afif, M.Pd
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
tiardo@student.telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

PERANCANGAN ASET KARAKTER PADA GAME "APOSTLE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN
Mobile game berjudul "Apostle" ini adalah sebuah alat bantu belajar dalam mengenal atau mengetahui nubuat yang dilakukan oleh Yesus. Dalam perancangan aset karakter pada mobile game Apostle ini, perancang melihat fenomena yang terjadi pada saat ini bagaimana anak lebih menyukai mobile game dibandingkan dengan membaca buku. Lalu perancang melihat bagaimana anak dapat memainkan gadget dengan genre edukasi rohani yang tidak membosankan tetapi dengan karakter yang mudah dimengerti oleh anak. Yesus hadir menjadi teladan bagi para pengikutnya, umat Kristen telah mengakui bahwa Yesus adalah Tuhan dan Juruselamat dan dengan segala perbuatan serta perkataanNya. Aset karakter game Apostle ini bertujuan untuk menarik minat anak dalam memainkan game tersebut.

Kata kunci : Mobile game, Teladan Yesus, Aset karakter, Belajar, Bermain.

Abstract

ASSET PLANNING CHARACTER IN THE GAME "APOSTLE" AS A LEARNING MEDIUM FOR THE EXAMPLE OF JESUS CHRIST FOR CHILDREN AGED 6-8 YEARS
This Mobile game titled "Apostle" is a learning tool in knowing or knowing the prophecy that Jesus did. In the design of character assets on this Apostle mobile game, the designer sees the phenomenon that occurs at this time how the child prefers the mobile game compared to reading a book. Then the designer sees how the child can play gadgets with a genre of spiritual education that is not boring but with characters that are easy to understand by children. Jesus was present as an example to his followers, Christians have acknowledged that Jesus is the Lord and Saviour and with all His deeds and Words. The character assets of Apostle Games aims to attract children in playing the game.

Keywords: Mobile games, Jesus example, character assets, learning, playing.

1. Pendahulan

"Alkitab merupakan firman Allah, ialah pesan dari Allah yang diperuntukan kepada umat manusia" (Caprili, 1999). Alkitab adalah pedoman dan di dalamnya terkandung nilai-nilai moral pada manusia dalam berkehidupan beragama Kristen. Perjanjian Baru ialah bagian dari Alkitab dimana Perjanjian Baru merupakan nama yang diberikan orang untuk menyebut kelompok tulisan yang mewartakan karya keselamatan Allah dalam diri Yesus Kristus.

Karakter Yesus Kristus hadir menjadi teladan bagi para pengikutnya. W.J.S Poerwadarminta berpendapat bahwa karakter bagaikan," tabiat; watak; sifat- sifat kejiwaan ataupun budi pekerti yang membedakan seorang dari yang yang lain" (Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka: Jakarta). Kaum Kristen telah mengakui, bahwa Yesus Kristus adalah Tuhan dan Juruselamat dan segala perbuatan serta perkataannya tentu adalah hal yang benar dan baik.

Berdasarkan maknanya, sosok Yesus Kristus dinilai sangat penting dalam hal pembelajaran rohani sejak dini khususnya bagi umat kristen. Loeziana Uce dalam jurnalnya THE GOLDEN AGE: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, beliau berpendapat bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan mencetak anak yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan suatu kesempatan emas, atau masa keemasan dalam periodisasi tumbuh kembang manusia atau yang dalam kajian periodisasi pertumbuhan dan perkembangan manusia yang dikenal dengan istilah The Golden Age.

Anak-anak yang berumur 2-8 tahun masih dalam tahap praoperasional disebut demikian karena anak-anak belum bisa melakukan
operasi-operasi mental, kendati awal penalaran logis dan berpikir simboliktelah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini (Upton,2012;155). Berdasarkan umur permainan praktik paling sering terlihat di masa prasekolah dan permainan konstruktif popular di masa sekolah dasar (Upton,2012;144). Permainan Konstruktif meningkat di masa prasekolah seiring menurunnya permainan sensorimotor dan juga sangat umum di masa sekolah dasar. Permainan Konstruktif dapat mencakup aktivitas-aktivitas kreatif seperti melukis serta teka-teki potongan gambar, balok-balok untuk membangun, dan sebagainya(Upton,2012;140-141).

Dalam Game, kita mengenal yang namanya karakter. Karakter dalam game merepresentasikan fisik, sifat dan sosial dari pemain pada game. Untuk memenuhi ekspetasi pemain pada karakter dalam game, diperlukan kesan pertama yang baik. Menunjukkan kepribadian karakter melalui shape, pose, ekspresi dan properti yang melekat padanya. Karakter bisa dibilang aktor dalam cerita, karena dapat menyentuh pemain secara emosional, dari menyukai, membenci hingga sekedar mengenali mereka. Untuk bisa mencapai hal tersebut, karakter harus didesain sedemikian rupa.

Desain karakter atau perancangan karakter merupakan proses perancangan visual tampilan fisik sebuah karakter sesuai karakteristik yang dimiliki sebuah tokoh dalam cerita, untuk mendukung karakterisasi tersebut.Dari permasalahan yang ditemukan, minimnya pembelajaran yang sesuai serta kurangnya penyampaian tentang teladan Yesus Kristus, maka perancang akan merancang hasil penelitian ini ke dalam media game untuk menjadi media pembelajaran. Maka dari itu, perancang bertujuan mengemas media game ini agar sesuai dengan konteks pembelajaran rohani Teladan Yesus Kristus yang dapat diterima oleh anak usia 6-8 tahun.

Visual yang ditampilkan dalam game diharapkan dapat menarik perhatian khalayak sasar sehingga pesan yang ingin perancang sampaikan dapat terwujud. Yaitu menjadi media pembelajaran yang efektif kepada anak usia dini. Berdasarkan pemaparan diatas, perancang mengambil judul Tugas Akhir kolaborasi dengan judul PERANCANGAN ASET KARAKTER PADA GAME “APOSTLE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Visual Asset Artist

Game aset adalah setiap objek yang terdapat di dalam game. Menurut Llopis (2004), *“Game assets include everything that is not code: models, textures, materials, sounds, animations, cinematics, scripts, etc”.* Dari pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa semua hal yang tedapat dan terlihat di dalam game seperti karakter, *background*, properti, tekstur, audio, animasi, dan juga sinematik dapat dikatakan sebagai aset game (Dongen 2007:2), menurut pengertian dari KBBI visual/vi.su.al merupakan sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang membuat semua hal di atas adalah seorang visual asset artist.

2.2 Psikologi Anak

Game karakter adalah yang bisa di mainkan oleh pemain maupun yang tidak bisa dimainkan atau biasa disebut *NPC*. Bahkan dalam beberapa *game player* dapat memainkan lebih dari satu karakter. Namun dalam beberapa genre game bahkan tidak ada karakter di

dalamnya seperti *game puzzle* yang dimana pemain hanya berinteraksi dengan *puzzle* dan tidak mengambil peran sebagai suatu karakter. (Novak 2012:159).

Pemain karakter adalah sebuah entitas dalam sebua dunia *game* yang di kontrol oleh pemain. Dikala pemain hanya mengontrol satu karakter, karakter tersebut dikatakan sebagai avatar. Hubungan langsung antara pemain dan karakter dan avatar terkadang membuat *player* menggunakan identitasnya di dunia asli kepada avatar tersebut. (Novak 2012:159).

2.3 *Game* Karakter

Lewis Pulsiper (2012:75) berpendapat bahwa *Game* merupakan permainan yang dilakukan untuk tujuan hiburan dan *refreshing.* Adapun kegiatan yang dilakukan di dalam *game* antara lain adalah *puzzle*, kartu, olahraga, *video game* dan lain-lain. Pada era modern saat ini, *game* sangat identik dengan *video game*, dari berbagai konsol mulai dari *Personal Computer*, *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo* atau bahkan *game-game android*. Sebuah permainan melibatkan interaksi, interaksi antara pemain manusia dari *game*.

3. Pembahasan

3.1 Data

3.1.1 Wawancara

Menurut Yohanes, sebagai ketua pelaksana PA atau disebut Pelayanan Anak, Yesus adalah seorang guru, Tuhan yang layak dipuji, dan Dia seorang Bapa bagi setiapa anak yang datang kepada-Nya. Bagi anak sendiri (sekolah minggu), Yesus itu adalaha Tuhan mereka, yang datang memberi kesembuhan ketika sakit, menjaga dalam setiap aktivitas, serta memberikan kebahagiaan.

Sekolah Minggu atau Pelayanan Anak mengajarkan bagaimana teladan-teladan yang dilakukan Yesus, tentunya dalam porsi yang tepat, khususnya bagi mereka (anak usia dini). Pengajaran kepada anak, khususnya usia dini, sangat berbeda dengan orang dewasa. Dimulai dengan penuturan kata, pemaknaan cerita, hingga bahasa yang dipermudah. Terutama pada masa tumbuh kembang anak, tentunya kemampuan setiap anak dalam memahami setiap isi cerita sungguh berbeda. Maka dari itu, Pelayanan Anak menerapkan pengajaran dengan menggunakan alat peraga. Boneka maupun wayang panggung menjadi media yang diandalkan oleh setiap pengajar di PA GPIB Sejahtera Bandung, tidak terkecuali slideatau presentasi memakai laptop. Alat peraga dinilai kurang efektif dalam penyampaian isi cerita. Jadi, semisal anak kurang mengerti akan suatu Firman Tuhan, maka kakak pembina dapat menunjukkan adegan menggunakan alat peraga.

Dalam Alkitab terdapat dua perjanjian, yaitu Perjanjian Lamaserta Perjanjian Baru. Sosok Yesushanya terlibat dalam Perjanjian Baru, sedangkan apa yang diajarkan setiap minggu (ibadah) bukan hanya mengenai Yesus, namun juga kisah-kisah dalam Perjanjian Lama. Hal ini tidak menutup kemungkinan keteladanan Yesus berpusat di Perjanjian Baru saja, maka dari itu Sekolah Minggu terus menanamkan pikiran bahwa Yesus adalah Tuhan, yang ada di Perjanjian Lama juga. Sehingga anak akan dengan mudah terdoktrin bahwa Tuhan dan Yesus adalah satu. Dia dideskripsikan sebagai Allah yang Esa atau disebut Tritunggal. Jadi kisah kebaikan dalam Perjanjian Lama juga merupakan tindakan Yesus.

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Karya Sejenis

Pada pembuatan karakter pada mobile game, tentunya perancang perancang membutuhkan referensi karya sejenis. Karya sejenis yang perancang ambil adalah dari deretan mobile game yang sekiranya dapat menunjang pengkaryaan dan berfungsi sebagai referensi rancangan. Perancang memilih karya sejenis berdasarkan sudut pandang sebagai visual assets character pada bagian ini. Karya sejenis yang ditampilkan berbentuk tabel

disertakan tangkapan layar agar dapat menjadi gambaran pada animasiyang akan perancang pilih. Perancang memilih karya sejenis untukmelihat bentuk yang menginterpretasikan sifat karakter, penggunaan tipe warna, dan penggayaan visual dari karakter yang akan digarapagar dapat dijadikan acuan berdasarkan tipe animasi yang sudah dipilih berdasarkan kuisioner.

3.2.2 Analisis Data Pendukung

Setelah melakukan wawancara khusus dan kuisioner, perancang mendapatkan kesimpulan bahwa inovasi dalam sebuah edukasi sangat diperlukan agar anak-anak semakin tertarik untuk melakukannya dan mudah mengerti apa yang diajarkan. Karena pada umumnya anak-anak mudah bosan dan para orangtua mendukung adanya inovasi dalam sebuah edukasi yang diberikan kepada anak-anak.Pengajaran diluar tempat belajar juga sangat penting karena hal tersebut membantu anak agar lebih mudah mengingat dan mengerti.Peran orang tua dalam mendampingi anaknya untuk belajar bersama juga sanagat dibutuhkan. Hal ini supaya anak lebih paham akan Hadis yang ia pelajari. Serta dengan diciptakannya game ini perancang berharap hubungan antara orang tua – anak semakin meningkat dikarenakan adanya komunikasi satu arah antara orang tua – anak ketika memainkan game ini.

3.3 Hasil Analisis

Dalam proses pembuatan karakter dalam mobile game yang akan perancang buat, perancang melakukan penelitian terhadap topik yang diangkat untuk memperoleh bagian-bagian yang dapat dijadikan acuan terhadap karakter yang nanti akan dibuat. Penelitian yang dilakukan menggunakan beberapa metode diantaranya wawancara, kuisioner, dan studi pustaka.

3.4 *Concept*

3.4.1 *Message Concept*

Konsep pesan pada perancangan game ini untuk membantu anak berusia 6-8 tahun maupun orang dewasa agar lebih mudah dalam memahami sosok Yesus itu sendiri, terutama keteladanannya. Anak-anak belajar melalui game. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, serta dorongan orang dewasa menunjang anak-anak tumbuh secara optimal. Dengan metode pembelajaran sekolah minggu melalui media mobile game ini maka anak-anak maupun orang dewasa dapat dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini berkaitan dengan kepuasan sesuai umur yang tepat, yaitu perancang menggunakan unsur belajar sambil bermain dengan memakai genre puzzle. Pada dasarnya anak-anak cenderung bosan dengan metode pembelajaran Alkitab yang hanya mengutamakan pembelajarannya saja. Pendidikan di Indonesia cenderung sangat teoritik serta tidak terkait dengan lingkungan dimana siswa berada. Akibatnya peserta didik tidak sanggup mempraktikkan apa yang dipelajarinya di sekolah, guna memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan telah mencabut peserta didik dari lingkungannya sehingga mereka menjadi asing di dalam masyarakatnya sendiri. Maka dari itu inti pesan dari perancangan ini adalah sebuah inovasi metode pembelajaran pengenalan teladan Yesus Kristus bagi anak-anak dengan menggunakan media mobile game.

3.4.2 *Creative Concept*

Pada perkembangan jaman kala ini, maraknya dorongan berbagai pihak dalam pembentukan aplikasi berbasis kreativitas yang dapat menunjang anak-anak dalam kegiatan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Konsep kreatif lain yang telah perancang buat adalah dengan memberikan judul pada mobile game berjudul “Apostle”. Penamaan ini menyangkut kata berbahasa Inggris yang berarti Nabi. Tentunya sesuai isi cerita, perancang menyiratkan semua kisah yang akan ditampilkan sesuai dengan karakter-karakter yang paling dominan Yesus, beserta nabi lainnya melalui judul “Apostle”.

Dalam pembuatan karakter pada mobile gameApostle perancang mengacu pada data kuisioner yang sudah diberikan kepada anak-anak. Dengan karakteristik bentuk mengikuti The Bible

App for Kids, lalu karakteristik warna mengacu pada Bible Stories, dan penggayaan mengacu pada The Bible App for Kids..

3.4.3 *Media Concept*

Konsep media dalam karya ini adalah pembuatan karakter game yang memuat ekplorasi bentuk siluet, character sheet, facial expression, turn-arround dan key art dari karakter Yesus Kristus dan Simon Petrus.

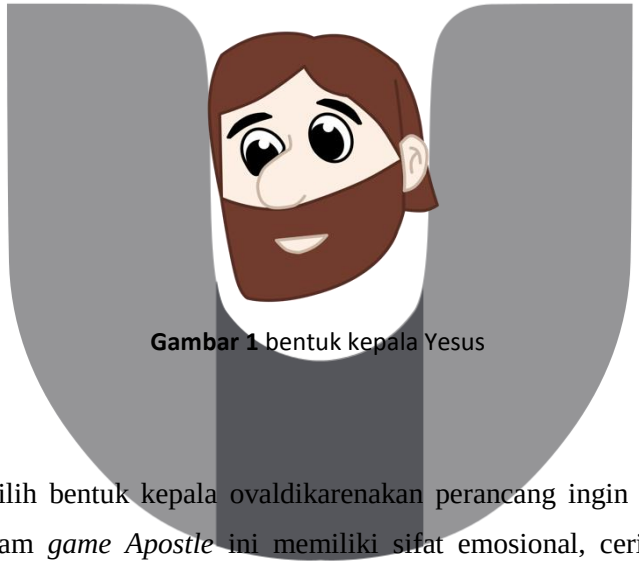
3.4.4 *Visual Concept*

Setelah mendapatkan daftar kebutuhan karakter yang diberikan oleh game designer, yang di dasari dari wawancara, studi pustaka, kuisioner, dan karya sejenis. Data tersebut digunakan agar karakter yang akan dibuat tidak jauh melenceng dari ciri-ciri fisik, psikis, dan sosiologi pada game tersebut.

karakter pada *game Apostle*dan memutuskan bentuk kepala, jenis rambut, warna rambut, tipe dan warna janggut serta bentuk hidung untuk karakter yang akan digunakan dalam *gameApostle* ini.

a. Yesus

Perancang memilih bentuk kepala persegi dikarenakan perancang ingin memperlihatkan bahwa karakter Yesus dalam *game Apostle* ini memiliki sifat stabil, bijaksana, kokoh, dan tegar. Karakter Yesus pada *game Apostle* memiliki rambut yang tidak terlalu panjang dan berjanggut tebal dikarenakan Yesus merupakan keturunan Yahudi yang taat dengan tidak akan melantarkan rambutnya dan memanjangkan janggutnya.



Gambar 1 bentuk kepala Yesus

b. Petrus

Perancang memilih bentuk kepala ovaldikarenakan perancang ingin memperlihatkan bahwa karakter Petrus dalam *game Apostle* ini memiliki sifat emosional, ceria, dan menyenangkan. Karakter Petrus dalam *game Apostle* ini memiliki tipe rambut keriting hingga janggutnya.

Gambar 2 bentuk kepala Petrus

c. Andreas

Perancang memilih bentuk kepala oval untuk karakter Andreas dikarenakan perancang ingin memperlihatkan sifat setia, sederhana, dan baik hati. Perancang membuat rambut yang pendek serta janggutnya agar menekankan kesan sederhana pada karakter Andreas.

Gambar 3 bentuk kepala Andreas

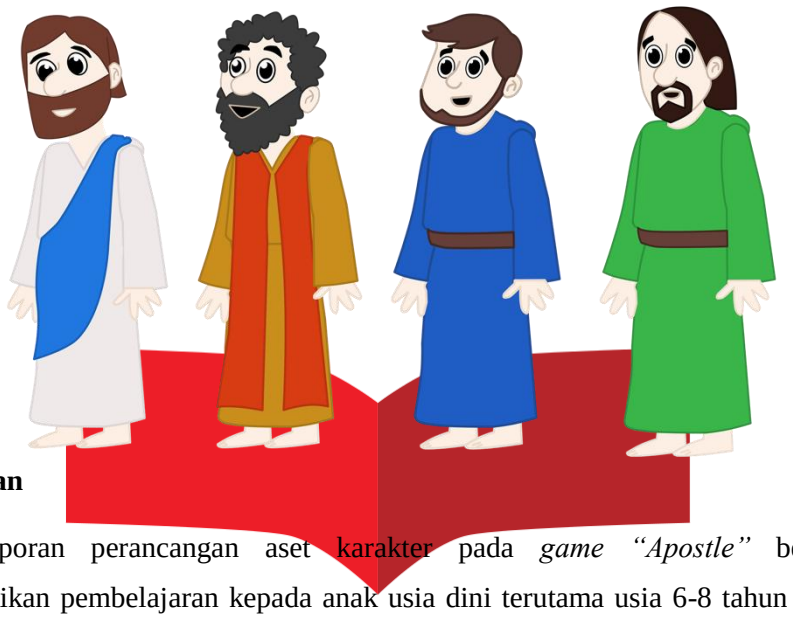
d. Filipus

Perancang juga memilih bentuk kepala oval untuk karakter Filipus dikarenakan perancang ingin memperlihatkan sifat ramah, baik serta pandai. Perancang juga membuat rambut yang panjang dengan jarak jidat yang lebar agar lebih menekankan kepandaian dalam karakter Filipus.

Gambar 4 bentuk kepala Filipus

Setelah melakukan semua proses kreatif dalam pembuatan karakter yang ada pada *game Apostle* ini, perancang mulai melakukan proses penggambaran *digital* sekaligus pewarnaan untuk diserahkan

kepada *game designer* agar aset-aset yang sudah dilakukan oleh perancang dapat dimuat kedalam *game* yang akan dirancang.



4. Kesimpulan

Laporan perancangan aset karakter pada *game "Apostle"* bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini terutama usia 6-8 tahun tentang teladan Yesus Kristus sebagai upaya penanaman informasi yang diharapkan dapat membantu proses pembentukan karakter pada anak. Mengenai informasi tentang teladan Yesus Kristus, sebenarnya anak sudah mendapatkan dari setiap gereja dimana anak beribadah, namun perancang melihat kurang efektifnya pembelajaran mengenai teladan Yesus Kristus dari prilaku anak pada saat proses pembelajaran yang dilakukan di gereja. Dalam penelitian, perancang mengetahui bahwa teladan Yesus Kristus dapat disampaikan melalui media *mobile game*, tetapi untuk informasi yang disampaikan kepada khalayak sasar perancang tidak bisa memastikan hal tersebut dapat tertanam kepada khalayak sasar dikarenakan belum dilakukannya *playtest* dan keterbatasan waktu yang dialami perancang dalam proses perancangan *mobile game "Apostle"*. Namun perancang berharap *mobile game "Apostle"* ini dapat mengubah karakter pada anak dengan adanya metode penanaman teladan Yesus dengan balutan *mobile game* yang sekiranya digemari oleh anak. Meskipun perkembangan karakter pada anak tidak dapat dilihat dalam waktu dekat.

Aset karakter untuk *game* "*Apostle"* menampilkan bentuk *artstyle vector* semi-realis. Pada proses perancangan aset karakter, perancang melakukan survey dengan memberikan kuisoner kepada anak untuk mengetahui tipe karakter seperti apa yang disukai oleh anak agar aset karakter pada *mobile game "Apostle"* tidak terlihat membosankan dan nilai teladan Yesus Kristus dapat dimengerti oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

1) Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual : Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. CV Dinamika Komunika.
2) Upton, Peney. (2012). *Psikologi Perkembangan.*Jakarta : Erlangga.
3) Gulo, W. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
4) Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian, Populer & Praktis*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. B.
5) Mattesi, Michael D. Force: *Dynamic Life Drawing for Animators*. Amerika Serikat: Elsevier, 2006.
6) Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). *Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st –3 rd : A case of plants (Natural Science subject)*. In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–5).
7) Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). *Simulation game of aviation passenger safety: A smartphone application*. In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–6).
8) Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design: How to Create Video and TebletopGames, Start to Finish.North Carolina.* Mc Farland & Company.
9) David. (2017). *Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror*. Cogito Smart Journal, 2/2, 168.
10) Dongen, Joost Van. (2007). *The Game Asset Pipeline, Europe: EMMA Game Design & Development.*
11) Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basic and Video Game Art: Calssic to CuttingEdge Art Techniques for Winning Video Game Design.* New York: WatsonGuptill Publications.
12) Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
13) Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).