

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Lampung adalah sebuah provinsi paling selatan di bagian pulau Sumatra, Indonesia, dengan ibu kota Bandar Lampung. Provinsi ini memiliki dua kota yaitu kota Bandar Lampung dan Kota Metro serta 13 kabupaten lain. Posisi Lampung secara Geografis ada di sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia di sebelah timur dengan Laut Jawa, di sebelah utara berbatasan dengan provinsi Sumatra Selatan dan di sebelah selatan berbatasan dengan Selat Sunda.

Kota Bandar Lampung merupakan pusat kota di provinsi Lampung, sebagai tempat wisata dan kuliner untuk berkunjung kesana. Di waktu sekarang Bandar Lampung sudah padat dengan masyarakat, namun tidak menghentikan mereka untuk berpergian menuju tempat wisata. Museum Lampung merupakan tempat dimana benda-benda sejarah dari Lampung dipajangkan, seperti Kain batik, kain tapis, alat musik, lukisan, juga senjata adat Lampung dan senjata tradisional digunakan pada upacara adat maupun bekas peninggalan masa kolonial.

Video game merupakan salah satu industri besar yang ada di masa ini, dari tahun ke tahun akan selalu berkembang, baik maupun dari sudut pandang graphic dan gameplay, Video game datang dalam berbagai jenis console seperti PS4, Nintendo Switch juga di smartphone seperti android, iOS, dan penggunaan video game melalui flash atau web browser. video game tetap menjadi kebutuhan sekunder, tetapi bagi sebagian anak-anak, kebutuhan video game bisa saja menjadi kebutuhan primer. Terutama bagi anak-anak remaja yang suka bermain video game. Pendapat dari orang-orang juga beragam dari pendapat positif dan

negatif, video game memiliki sisi negatif karena video game sendiri' sudah mempengaruhi banyak anak-anak terutama dalam psikologi, sebagai contoh positif dari video game bisa mencari teman sebagaimana memiliki kesamaan hobi, tanpa sadar juga video game bisa digunakan untuk mempelajari bahasa, juga video game bisa menjadi tempat oportunistik untuk mencoba mengenali bagaimana cara membuat video game itu sendiri.

Video game dengan Genre RPG (Role Playing Game) merupakan jenis permainan dimana pemain akan memerankan karakter utama di dalam suatu cerita, mengikuti alur cerita di dalam, berinteraksi dengan NPC dan bertarung dengan musuh. Penulis mengambil tema karya ini untuk mengekspresikan karya seni digital interaktif berisikan tentang Lampung dengan judul karya Presentasi Keris Lampung Dalam Video Game RPG. Menggunakan software engine RPG Maker MV disetting dengan bahasa pemrograman JAVA Script, di engine sebelumnya seperti RPG Maker VX & VX Ace menggunakan bahasa pemrograman RGSS3 atau Ruby Script.

“Sesuai dengan struktur kata yaitu role playing atau bermain peran, maka definisi sederhana dari RPG adalah permainan di mana pemain menjalankan peran karakter dalam sebuah cerita fiksi. Pemain bertugas untuk memerankan peran-peran yang ditentukan oleh narasi permainan, serta dituntut untuk melalui proses pengambilan keputusan terstruktur terkait pengembangan karakter. Peran yang dilakukan oleh pemain ditentukan oleh sistem aturan yang didefinisikan secara spesifik oleh pengembang permainan.” (Wandah Wibawanto, 2020: 7)

Dengan latar belakang ini, penulis menyadari bahwa diperlukannya media yang bisa melestarikan budaya dengan cara yang interaktif. Penulis percaya bahwa mengajarkan khalayak tentang Keris Lampung bisa dilakukan dengan menggunakan media interaktif dari video game bergenre RPG. Itulah alasan mengapa game *The Lost Artifact* diciptakan.



B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide dari membuat karya ini ialah dari karya kecil penulis buat dari software RPG Maker VX sebagai bahan latihan bagaimana cara membuat suatu video game berbasis dengan Role Playing Game sejak 2011 lalu,

Gambar RPG Maker MV menggunakan gambar berukuran pixel, jadi Pixelart adalah tehnik digunakan dalam pembuatan video game, seperti sprite karakter dalam peta jelajah, maupun saat dalam pertarungan. Penulis menggunakan media Photoshop sebagai wadah pembuatan pixelart yang nanti akan di test di RPG Maker MV dalam bentuk *sprite sheet* PNG.

Awal mula dari karya ini adalah suatu karya video game bernama The lost Artifact/Artefak dari mata kuliah studio desain, dengan konsep pemburu harta karun kemudian akan dilanjutkan dengan melalui desain tokoh yang sudah dirombak ulang dari versi sebelumnya.

Penulis menggunakan referensi genre Puzzle dan RPG melalui video game RPG Maker, maupun sudah populer di mesin Playstation. Sebagai contoh video game berjudul Final Fantasy, ataupun Corpse Party sebagai ide eksplorasi dan menjelajahi untuk memecahkan suatu puzzle. Petualangan Divine kids karya David Setiabudi, S.Sn, AmRO pada RPG Maker 2004 juga digunakan oleh penulis sebagai referensi pembuatan karya ini.

C. Fokus Penciptaan

1. Pengembangan desain karakter menggunakan pakaian fantasi-modern dengan unsur tradisional lampung, membuat mugshot dan ekspresi wajah untuk kolom percakapan, juga sprite digunakan dalam permainan..
2. Video game ini akan difokuskan dalam permainan memecahkan *puzzle* yang sudah disediakan di dalam permainan, kemudian akan dimasukkan beberapa adegan pertarungan untuk sebagai fitur lain.
3. Konsep cerita pada Presentasi Keris Lampung sebagai tradisi budaya lokal melalui Video Game RPG akan tetap sama tentang pemburu harta karun, dan kemudian cerita akan dijadikan dalam satu episode cerita, tidak ada lanjutan setelah permainan selesai.
4. Walau video game dibuat sederhana dalam bentuk dua dimensi, penulis ingin memperkenalkan kepada pemain bahwa video game mempunyai banyak variasi.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dibuatnya penciptaan karya seni rupa ini oleh penulis diantaranya adalah.

1. Melestarikan seni dan budaya lampung melalui desain dan konsep karakter yang dibuat oleh penulis.
2. Menerapkan video game RPG yang menggunakan puzzle sebagai gimmick untuk melatih daya pikir pemain dalam memecahkan masalah, juga strategi.
3. Menunjukkan kepada masyarakat bahwa video game bisa menjadi sarana untuk belajar, terutama dalam sarana belajar seni rupa dan seni budaya.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa

Karya ini diharapkan menjadi pendorong inspirasi mahasiswa dalam membuat media pembelajaran video game berbasis multimedia.

2. Bagi Masyarakat

Untuk memperkenalkan kepada masyarakat, bahwa setiap daerah yang ada di nusantara ini memiliki kebudayaan masing-masing dan memiliki bermacam macam senjata tradisional, khususnya senjata seperti keris Lampung.

3. Bagi Institusi

Karya Presentasi Keris Lampung dalam Video Game RPG ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dalam penciptaan karya seni rupa multimedia, serta menginspirasi karya yang memperkenalkan budaya dan seni daerah Lampung.

