

GAME ACTION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOPENG MALANGAN

Roy Nasrul Akbar, Tubagus Mohammad Akhriza dan Samsul Arifin
STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA)
Jl. Laksda Adi Sucipto 249A, Malang, Jawa Timur
roy.nasrul17@gmail.com

ABSTRAK

Topeng Malangan merupakan budaya asli kota Malang yang, dengan tarian yang membawakan kisah original dari Indonesia dan dengan variant topeng yang lebih banyak dibanding dengan tari topeng dari daerah lain. Saat ini Topeng Malangan dapat dinikmati melalui pertunjukan langsung, video pertunjukan yang ada pada internet, sosial media, komik, atau game mengenai Topeng Malangan. Dalam perkembangan teknologi saat ini, game merupakan media yang sangat diminati oleh masyarakat dari semua kalangan. Berbeda dengan media-media yang lain, game memberikan kesempatan langsung kepada audience untuk berinteraksi dengan object atau cerita yang ada didalamnya. Namun saat ini game yang membawakan Topeng Malangan masih sangat kurang, dan dari beberapa game yang beredar di internet hanya mengenalkan topeng-topeng yang ada pada Topeng Malangan saja, tanpa meawakan cerita seperti layaknya pementasan. Penelitian ini bertujuan untuk membawakan game dengan genre action sebagai upaya pemberian media pengenalan Topeng Malangan kepada masyarakat. Game action ini akan membawakan cerita berjudul "Rabine Panji" yang merupakan salah satu judul cerita dalam pementasan Topeng Malangan.

Kata Kunci : *Topeng Malangan, Game Action, 3D*

PENDAHULUAN

Topeng Malangan adalah sebuah kesenian tari yang disertai antawicara (dialog) yang dilakukan oleh seorang dalang. Kesenian ini secara tidak langsung dibawa oleh mantan abdi dalem Keraton Majapahit yaitu Suryo Atmojo yang mengungsi ke daerah Malang, sambil membawa topeng dan keterampilan menarinya, dan mengabdikan sebagai Mantra Agung/Asisten Bupati. Bupati tertarik dengan keahlian Suryo Atmojo sebagai penari topeng, yang kemudian menetapkan tari topeng sebagai tarian khas Malang. [1]-[2]

Saat ini Topeng Malangan bisa ditemukan di beberapa media. dari studi kasus pada penelitian saat ini, salah satu sanggar tari Topeng Malangan yang masih aktif yaitu Padepokan Asmorobangun, mereka mengadakan pentas rutin setiap senin legi dalam penanggalan jawa. Selain itu dari hasil wawancara terhadap pemimpin Padepokan Asmorobangun, Bapak Handoyo juga menerangkan bahwa Padepokan Asmorobangun juga memanfaatkan media sosial untuk kebutuhan promosi dan publikasi jadwal pementasan. Diluar

Padepokan Asmorobangun, Topeng Malangan bisa ditemukan melalui internet baik berupa video pementasan maupun artikel yang membahasnya. Web Komik hasil karya Akhmad Fadly yang merupakan karya thesis S2 nya membawakan cerita "Rabine Panji" dengan judul "Wijaya Kusuma" juga menjadi salah satu media pengenalan topeng malangan. Selain itu peneliti yang memiliki misi yang sama juga telah berhasil melahirkan *game* mengenai Topeng Malangan, meskipun yang bisa penulis temukan di internet hanya satu *game* puzzle berjudul Topeng Malangan terbitan Informatika Politeknik Kota Malang.

Dari media-media yang sudah ada, diambil langkah baru untuk membantu pengenalan dan penyebaran Topeng Malangan, melalui pembuatan sebuah *game* action yang membawakan salah satu cerita Topeng Malangan yang berjudul "Rabine Panji", *game* ini bertujuan agar pemain dapat menikmati cerita Topeng Malangan dengan lebih menyenangkan.[3]-[4] Game ini juga membantu memberikan audience baru bagi Topeng Malangan yang merupakan kalangan gamers, para penikmat *game* yang belum mengenal Topeng

Malangan akan mengerti bahwa ada kesenian tari topeng yang memiliki cerita yang menarik.

Lakon “Rabine Panji” ini menceritakan tentang petualangan Raden Panji dalam memenuhi permintaan Prabu Amijaya Raja Kerajaan Kediri untuk melamar putrinya Dewi Sekartaji. Pada Awalnya Raden Panji dan Dewi Sekartaji merupakan sepasang kekasih, tetapi saat Raden Panji akan meminang Dewi Sekartaji, Prabu Klana Sewandana Juga memiliki niat yang sama. Karena Keadaan ini Prabu Amijaya sebagai Ayah dari Dewi Sekartaji memilih jalan untuk memberikan sayembara kepada kedua peminang. Peminang harus membawa 6 persyaratan, antaralain:

1. Kebo Bule Sungu Emas. dimasa sekarang hal ini bisa disebut sebagai lambang kemapanan, yang berarti seorang peminang harus mampu memberikan nafkah kepada keluarganya kelak.
2. Dulur Sak Kembaran. Melambangkan bahwa peminang telah menemukan jati dirinya.
3. Bolo Buto. Yang berarti berteman dengan raksasa, melambangkan seorang peminang harus mampu mengatasi masalah dalam kehidupan, meskipun masalah itu adalah masalah yang sangat besar.
4. Bido/Sinoman. Berasal dari kalangan para dewa, menandakan bahwa peminang memiliki hubungan baik dengan orang-orang yang baik.
5. gamelan Kencono Robyong yang berbunyi namum tak berwujud. Bisa diartikan sebagai dukungan spiritual/restu dari keluarga.
6. Kembang Wijaya Kusuma. Lambang kasih sayang yang dianugerahi oleh kahyangan, bisa diartikan sebagai tanda bahwa sang peminang memang berjodoh dengan yang akan dipinang.

Tetapi pada akhirnya Prabu Klana Sewandana tidak mendapatkan Kembang Wijaya Kusuma Sebagai persyaratan terakhir, sehingga terbesutlah niatan Prabu Klana Sewandana untuk merebut kembang wijayakusuma milik Raden Panji dan terjadilah duel antara keduanya di sungai

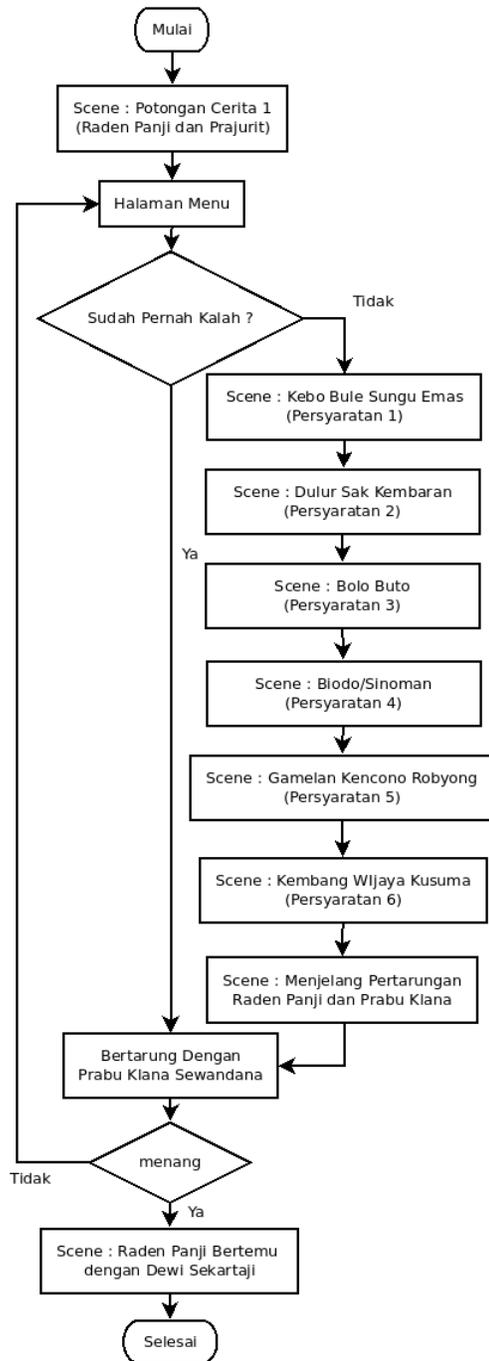
perbatasan kerajaan Kediri. Raden Panji Berhasil mengalahkan Prabu Klana Sewandana dan berakhir menikahi Dewi Sekartaji.

METODE PENELITIAN

Dalam praktiknya, Game Action akan dikerjakan menggunakan teknologi 3D yang akan menceritakan tentang salah satu cerita Panji yang berjudul “Rabine Panji”.

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengumpulan data, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara mengenai cerita, tokoh, dan latar dari cerita “Rabine Panji” yang akan diadaptasi menjadi sebuah *game action*, tujuan wawancara adalah Pedepokan Asmorobangun sebagai resource aslinya, dan Akhmad Fadly sebagai pendahulu yang telah mengangkat cerita “Rabine Panji” sebagai komik yang dipublikasikan pada laman webcomic webtoons.com. Proses wawancara pada Pedepokan Asmorobangun bertujuan untuk mendapatkan garis besar cerita dan batasan dalam mengembangkan dan berimprovisasi dalam pengerjaan *game* nantinya. wawancara terhadap Akhmad Fadly bertujuan untuk mempersingkat waktu proses pra produksi *game* yang berhubungan dengan concept art dan character concept.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan pada proses sebelumnya, menghasilkan alur *game* sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Game

Game dibuka dengan scene dimana seorang prajurit dari Kerajaan Jenggala telah kembali dari Kerajaan Kediri setelah menyampaikan niat Raden Panji dalam meminang kekasihnya Dewi Sekartaji, putri Kerajaan Kediri. Tetapi ternyata ada hambatan dari rival cintanya, yaitu Prabu

Klana Sewandana dari Kerajaan Sabrang. Prabu Klana Sewandana juga memiliki niat yang sama untuk meminang Dewi Sekartaji. Prajurit ini membawa kabar bahwa Prabu Amijaya membuat sayembara untuk kedua peminang.

Halaman menu merupakan halaman awal dimana kontrol kepada pemain diberikan, halaman ini juga berfungsi sebagai titik awal ketika pemain kalah dalam pertarungan melawan Prabu Klana Sewandana.

Jika pemain belum pernah terkalahkan atau bisa diartikan baru memulai *game*, pemain akan diarahkan kepada scene Raden Panji mendapatkan semua persyaratan yang diberikan kepada calon peminang, setelahnya akan ada scene menjelang pertarungan yang menjelaskan bahwa Prabu Klana Sewandana gagal mendapatkan persyaratan terakhir dan berakhir menantang Raden Panji untuk berduel memperebutkan kembang Wijaya Kusuma sebagai persyaratan terakhir.

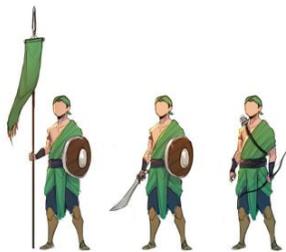
Dalam proses “Bertarung dengan Prabu Klana Sewandana”, pemain akan memainkan perannya dalam menjalankan karakter panji, pemain harus memenangkan pertarungannya dengan prabu Klana Sewandana agar kembang Wijaya Kusuma tidak di rebut oleh prabu Klana Sewandana.

Jika Kalah, Pemain akan kembali ke halaman menu dan bisa mengulangi pertarungan dengan Prabu Klana Sewandana. Jika menang, *game* akan berlanjut menuju scene yang terakhir, yaitu dimana Raden Panji Asmorobangun memasuki gerbang kerajaan Kediri dan akhirnya bertemu dan menikah dengan Dewi Sekartaji.

Setelah proses pra produksi dilakukan, selanjutnya adalah proses pembuatan asset pada *game*. Pembuatan asset atau object dalam *game* dilakukan dengan memanfaatkan software blender sebagai alat untuk modelling, texturing, rigging, dan animasi. Selain blender proses texturing juga memanfaatkan software raster atau image editor yaitu krita. Proses pembuatan asset mengikuti character concept dari Akhmad Fadly seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah character concept dari Akhmad Fadly:



Gambar 2. Inspirasi model Panji Asmrobangun (sumber: <https://www.artstation.com/agnirai>)



Gambar 3. Inspirasi model pasukan Kerajaan Jengala (sumber: <https://www.artstation.com/agnirai>)



Gambar 4. Inspirasi model Klana Sewandana (sumber: <https://www.artstation.com/agnirai>)



Gambar 5. Inspirasi model Kerajaan Sabrang (sumber: <https://www.artstation.com/agnirai>)

art style pada *game* ini dibuat dengan tema “stylized semi realistis” dengan tujuan agar bisa dinikmati oleh semua umur, dalam pengerjaannya pemodelan dilakukan melalui beberapa tahap.

1. Sculpt / Pahat. Dalam tahap ini object dibentuk dengan teknik pahat dengan detail dalam setiap lekukan.
2. Retopology. Setelah selesai tahap memahat, object akan diretopology, dengan maksud agar mesh dari object tersebut lebih rapi. Tujuannya agar object lebih ringan saat berjalan pada *game* engine, dan agar lebih mudah untuk diberi tulang (rigging)
3. Rigging. Dalam tahap rigging, object akan diberi simulasi tulang agar object bisa bergerak atau di animasikan.
4. Texturing. Setelah tahap rigging, object diberi warna agar object tidak memiliki satu warna saja, dan bisa lebih menggambarkan karakter atau asset yang ada.
5. Animating. Dalam proses ini, object akan dianimasikan. Animasi yang telah dibuat disini nantinya akan berjalan sesuai state yang dibuat pada *game*.

Dalam proses pengembangan *game*, *game* ditulis dengan menggunakan bahasa gscript yang merupakan bahasa dalam *Godot game Engine*, *game* dikembangkan sesuai dengan alur *game* yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya. Dalam pengembangannya scene yang berupa potongan cerita dianimasikan dan dilakukan prerender menjadi video, ketika event cutscene *game* akan menampilkan video yang sudah dirender sebelumnya. Dalam *game* play ada 2 sistem utama yang menunjang berjalannya permainan dengan baik, yaitu combat system dan enemy system.

Combat system mencakup semua pergerakan karakter utama yang dikontrol oleh pemain hingga system ketahanan tubuh baik untuk dari sisi karakter utama dan musuh. Dari sisi gerakan, karakter utama akan di kontrol menggunakan keyboard dan mouse atau joystick, dari kontrol tersebut akan dikirimkan perintah yang akan merubah state yang ada pada karakter utama di dalam *game*. [5]-[6]

Enemy system berguna untuk mengatur pergerakan dari musuh, pada dasarnya konsep pengendalian pergerakan musuh hampir sama dengan pergerakan karakter utama, pembedanya berada pada trigger pergerakannya, jika pergerakan pada karakter utama berdasarkan input dari kontrol oleh pemain, pergerakan pada musuh di trigger oleh lokasi pemain utama. Memanfaatkan node area dalam *Godot game engine* musuh akan mendeteksi pergerakan pemain. Jika lokasi pemain berada dalam area gerak musuh maka musuh akan bergerak menuju ke pemain, dan jika pemain sudah berada pada area serang maka musuh akan berubah pada state menyerang.[5]-[6]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari alur cerita, dan rencana desain yang telah dijelaskan pada metode penelitian telah diimplementasikan ke dalam *game action* yang lebih nyata dan layak untuk digunakan sebagai media penyebaran Topeng Malangan.

Saat membuka *game action*, yang pertama akan tampil adalah splash screen dari developer. Setelah itu dilanjutkan dengan potongan cerita pembuka sesuai dengan yang sudah disiapkan.



Gambar 6. *Splash Screen Developer*



Gambar 7. *Cutscene 1, prajurit jenggala dalam perjalanan pulang*



Gambar 8. *Cutscene 1, prajurit Jenggala bertemu dengan Raden Panji dan melaporkan informasi dari kerjaan Kediri*



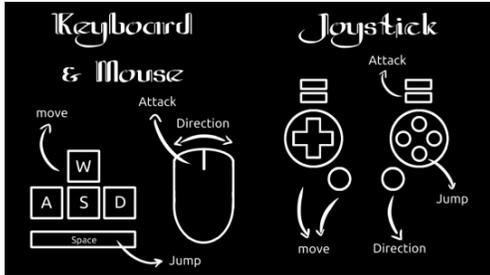
Gambar 9. *Cutscene 1, Raden Panji menanggapi informasi dari prajurit Jenggala*

Setelah potongan cerita selesai, maka pemain akan dihadapkan dengan halaman menu.



Gambar 10. *halaman menu*

Pada saat *gameplay*, pemain dihadapkan dengan Klana Sewandana. Pemain harus memenangkan pertarungan agar kembang wijaya kusuma tidak direbut. Sebelum permainan dimulai, akan tampil scene petunjuk kontrol terhadap object Raden Panji Asmorobangun.



Gambar 11. Petunjuk Kontrol Pada game

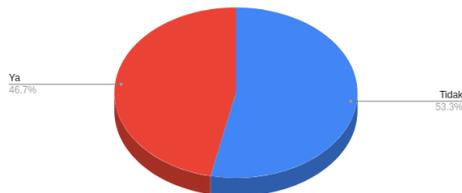


Gambar 12. gameplay Wijaya Kusuma

Setelah pemain berhasil memenangkan pertarungan, pemain akan diarahkan ke scene penutup.

Dari hasil game di atas, dilakukan survey dengan memberikan pertanyaan sebelum memainkan atau menonton gameplay game, dan pertanyaan setelah memainkan atau menonton gameplay. Berikut adalah kesimpulan jawaban dari masing-masing pertanyaan yang sudah disiapkan.

Presentase data yang mengenal Topeng Malangan

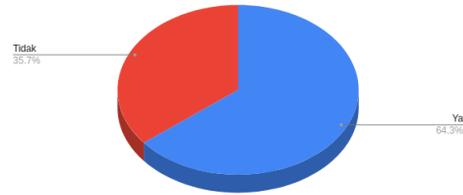


Gambar 13. Presentase data mengenal Topeng Malangan.

Pertanyaan pertama adalah “Apakah anda mengenal Topeng Malangan ?” jawaban dari pertanyaan tersebut tergambar dalam diagram di atas yang berarti terdapat 53,3% pengisi survey

tidak mengenal Topeng Malangan dan 46.7% mengenalinya.

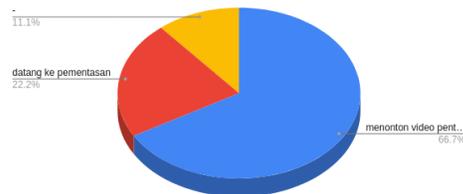
Presentase data yang pernah menonton Topeng Malangan



Gambar 14. Presentase yang pernah menonton.

Pada pertanyaan ke-2 yang berbunyi “Apakah anda pernah menonton pertunjukannya ?”, pada gambar 4.9 bisa dilihat bahwa dari 46.7% yang mengerti Topeng Malangan, terdapat 35.7% yang belum pernah menonton pertunjukan Topeng Malangan dan 64.3% yang sudah pernah menonton pertunjukan.

Presentase media yang di gunakan

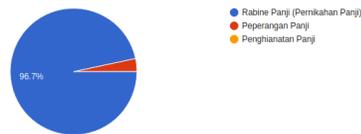


Gambar 15. Presentase yang pernah menonton.

Pertanyaan ke-3 “Jika pernah, dengan cara apa anda menontonnya ?”, dari 64.3% data pada pertanyaan ke-2 terdapat 66.7% orang yang menonton video pentas melalui internet, 22.2% orang yang datang ke pementasan, dan 11.1% orang menonton dengan cara lain.

Selanjutnya adalah hasil dari survey tahap ke-2 yang berisi nilai keberhasilan game Wijaya Kusuma mengenalkan Topeng Malangan terhadap pengisi survey.

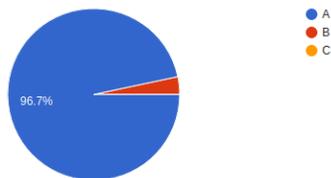
Apa cerita yang dibawakan oleh game Wijaya Kusuma ?
30 responses



Gambar 16. *Presentase jawaban survey tahap 2 point 1.*

Dari gambar di atas sebanyak 96.7% pengisi survey menjawab dengan benar.

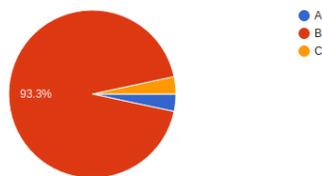
Dari gambar berikut, mana karakter Raden Panji Asmorobangun ?
30 responses



Gambar 17. *Presentase jawaban survey tahap 2 point 2.*

Pertanyaan point ke-2, 96.7% pengisi survey menjawab dengan benar.

Dari gambar berikut, mana karakter Prabu Klana Sewandana ?
30 responses



Gambar 18. *Presentase jawaban survey tahap 2 point 3.*

Dan pertanyaan terakhir memberikan 93,3% jawaban yang benar dari para pengisi survey.

PENUTUP

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *game* action memberikan varian baru terhadap media pengenalan topeng malangan, dengan adanya *game* action ini. Seseorang yang ingin menikmati cerita dari Topeng

Malangan tidak harus datang ke tempat pentas, tidak harus menunggu jadwal pentas, dan yang merupakan kelebihan *game* dibanding media lainnya, penikmat Topeng Malangan akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan karena ikut masuk dalam cerita dan memerankan pemeran utama.

Sebagai saran pengembangan, bisa ditambahkan misi atau quest yang lebih seru dalam alur ceritanya tanpa merusak alur dari cerita aslinya, dan butuh improvisasi dalam hal animasi dan mekanisme *game* agar pemain bisa lebih menikmati *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wibowo, A., Priyatna, A., & Sobarna, C., "Modifikasi Wayang Topeng Malangan di Padepokan Asmoro Bangun, Kedungmonggo Pakisaji, Malang", 29, 2019.
- [2] Suprihatin, E. W., Pratamawati, D., Wahyuningtyas, T., & Hartono, "TRANSKRIPSI STRUKTUR PENYAJIAN LAKON RABINE PANJI PADA KELOMPOK WAYANG TOPENG TRADISI KEDUNG MONGGO MALANG", 1, 60-73, 2016.
- [3] Wahyu, A. P. dan Tri Nova H. Y., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRY" PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS X SMA", 2549-967X, 2018.
- [3] Rihana N., "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR", LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN, 2007.
- [5] Millington, I., "Artificial Intelligence for Games". Elsevier, 2006.
- [6] Epper, R. M., Derryberry, A., & Jackson, S. "Game-Based Learning Developing an Institutional Strategy", 2012.