

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi merupakan proses untuk menyampaikan informasi berupa pesan dari pihak yang satu ke pihak lainnya. Hal tersebut ditujukan agar pesan tersampaikan dan pesan tersebut dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh target audies. Strategi komunikasi dalam perancangan ini adalah melalui pendekatan jenis ilustrasi yang sesuai dengan target audiens. Pada perancangan ini juga menggunakan beberapa narasi singkat untuk menyajikan pesan yang ingin disampaikan. *Gameplay* yang dirancang game ini juga merupakan salah satu strategi komunikasi pada perancangan ini. Pemain akan menjadi mengerti tentang jenis burung endemik Indonesia, cara penyelamatan, habitat, asal daerah dan kebudayaan melalui *gameplay* pada game ini. Kombinasi pendekatan jenis ilustrasi, narasi singkat, dan *gameplay* yang menarik diharapkan dapat menjadi game dengan komunikasi yang cara penyampaian informasinya efektif, menyenangkan dan edukatif.

4.2 Strategi Media

Strategi media adalah rencana yang terorganisir untuk menggunakan media sebagai sarana untuk mencapai tujuan pemasaran atau komunikasi. Tujuan utama dari strategi media adalah untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens, meningkatkan kesadaran, membangun citra merek, dan mendorong interaksi atau tindakan yang diinginkan. Strategi media yang digunakan dalam perancangan game ini meliputi, media utama dan media pendukung. Penerapan media akan disusun melalui perencanaan dalam bentuk jadwal yang mencakup pra event, event, dan pasca event.

1. Pra Event

Pra event merujuk pada serangkaian kegiatan dan persiapan yang dilakukan sebelum suatu acara atau peluncuran. Ini mencakup langkah-langkah yang

diambil untuk membangun ekspektasi dan meningkatkan kesadaran. Pra event bertujuan untuk menciptakan suasana positif sebelum acara utama. Media yang akan digunakan dalam pra event meliputi:

a. Video Ads (Youtube short, TikTok dan Reels)

2. Event

Event adalah fase peluncuran resmi dari hasil perancangan yang telah dibuat. Ini adalah kesempatan untuk menarik perhatian dan melibatkan audiens langsung.

a. Booth

b. Rompi

c. Scarf/Slayer

d. Spinwheel

- Keychain

- Sticker

- Bucket Hat

e. Media Utama Game Sayap Nusantara

3. Pasca Event

Pasca event adalah waktu setelah peluncuran resmi, yang dimanfaatkan untuk mempertahankan minat dan mendorong aksi selanjutnya dari audiens.

a. *Ambient bus* (Wara-Wiri Ancol)

4.3 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

4.3.1 Segmentasi

1. Demografis : Anak sekolah dasar kelas 4 hingga kelas 6 dengan rentang usia 9 hingga 11 tahun merupakan segmentasi demografis pada penelitian ini. Pada teori Jean Piaget, usia tersebut berada di tahap operasional konkret dimana anak sudah bisa mengelompokkan objek dan mengurutkan sesuatu (ibudanbalita.com, 2023). Buku yang berjudul *The*

First of Life karya Buhler (Sobur, 2011) menuliskan bahwa perkembangan anak di fase usia 9 hingga 11 tahun, mereka sudah mempunyai objektivitas yang tinggi. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu, mencoba, dan bereksperimen yang besar. Pada fase ini, anak-anak mengalami masa pemusatan dan pengumpulan energi untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi. Anak usia 9 hingga 11 tahun sudah lebih mampu mencerna informasi secara baik dibandingkan dengan umur di bawahnya dan sudah mampu menangkap informasi dalam bentuk kalimat (Yayan, 2023). Segmentasi ini juga mencakup gender laki-laki dan perempuan.

2. Geografis : Segmentasi geografis penelitian ini adalah untuk anak-anak yang hidup di lingkungan perkotaan khususnya kota Tangerang Selatan yang meliputi Ciputat, Ciputat Timur, Pamulang, Serpong Setu, Pondok Aren, Serpong, Utara.
3. Psikografis : Anak-Anak yang memiliki minat terhadap teknologi, senang bermain game, serta tertarik serta tertarik terhadap lingkungan, hewan dan alam.
4. Perilaku : Anak-anak yang sudah familiar dan terbiasa menggunakan teknologi dan *smartphone*.

4.3.2 Targeting

Penelitian ini memilih anak-anak sekolah dasar secara menyeluruh sebagai target, yaitu anak di seluruh kelas sekolah dasar yang rentang usianya 7-11.

4.3.3 Positioning

Game edukasi sebagai media edukatif untuk pengenalan burung endemik Indonesia untuk anak sekolah dasar yang menyenangkan serta

menarik dan memicu rasa ingin tahu anak-anak terhadap burung endemik Indonesia yang terancam punah, Game ini ditempatkan sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga membangkitkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya melindungi burung endemik Indonesia. Game ini mengenalkan 5 jenis burung endemik Indonesia yang terancam punah kepada anak usia 9-11 tahun, dibandingkan dengan pesaing hanya berfokus pada satu jenis hewan saja.

4.4 Analisis SWOT

Pada analisa SWOT meliputi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dengan menggunakan format matriks yang berisikan S, W, O, T, SO, WO, ST, WT. Berikut adalah analisa SWOT pada perancangan ini.

	<p style="text-align: center;"><i>Strengths</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan ini Mengenalkan burung endemik Indonesia menggunakan media game edukasi yang menyenangkan. • Perancangan ini memberikan kontribusi positif dalam upaya pelestarian burung endemik Indonesia. • Perancangan ini memberikan edukasi tentang kebudayaan Indonesia. 	<p style="text-align: center;"><i>Weakness</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan ini tidak dapat digunakan oleh semua perangkat.
<p style="text-align: center;"><i>Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peluang untuk berkolaborasi dengan sekolah dan institusi pendidikan. • Perancangan ini dapat menjadi inovasi dalam pendidikan dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat 	<p style="text-align: center;">S – O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah. Kolaborasi dengan sekolah dan institusi pendidikan dapat membantu memperluas jangkauan dan penggunaan game ini 	<p style="text-align: center;">W – O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan ini dapat menjalin kemitraan dengan sekolah dan institusi pendidikan untuk menyediakan perangkat yang

<p>pembelajaran lebih menarik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game dapat diakses secara gratis, memungkinkan anak-anak dari berbagai lapisan masyarakat untuk menggunakannya tanpa hambatan finansial. Game gratis cenderung lebih mudah menyebar dan diunduh, meningkatkan visibilitas dan menjangkau lebih banyak anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Game ini dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari burung endemik dan kebudayaan Indonesia, serta menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur. • Game tetap gratis yang dapat diakses anak-anak dari berbagai lapisan masyarakat, sehingga game ini dapat lebih mudah menyebar dan memastikan pesan edukatif dan pelestarian burung endemik mencapai audiens yang luas. 	<p>kompatibel bagi siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan ini akan berkembang menjadi versi game yang lebih kompatibel dengan berbagai platform, termasuk perangkat mobile, tablet, dan komputer. • Perancangan ini akan meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas game melalui platform seperti Google Play, App Store, dan situs web khusus yang mudah diakses oleh pengguna dari berbagai perangkat.
<p style="text-align: center;"><i>Threat</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi yang cepat dapat membuat game ini cepat ketinggalan zaman jika tidak terus diperbarui dan ditingkatkan. 	<p style="text-align: center;"><i>S – T</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Game ini akan memperbarui konten dan fitur game secara berkala untuk mengikuti perkembangan teknologi, menjaga game tetap relevan dan menarik. • Game ini terdapat fitur umpan balik pengguna untuk melakukan pembaruan dan peningkatan untuk memastikan game selalu memenuhi kebutuhan edukatif dan hiburan terkini. 	<p style="text-align: center;"><i>W – T</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Game ini harus membuat rencana pembaruan berkala untuk memastikan game tetap kompatibel dengan perkembangan teknologi terbaru dan berbagai perangkat.

Tabel IV.1 Analisis SWOT

4.4.1 Kesimpulan Analisis SWOT

Kesimpulan dari analisa SWOT menunjukkan bahwa perancangan game ini memiliki potensi besar untuk menjadi game edukasi yang mengenalkan burung endemik Indonesia kepada anak-anak. Kekuatan utama game ini adalah pendekatannya yang menyenangkan dan edukatif, serta kontribusinya dalam pelestarian burung endemik dan edukasi kebudayaan. Peluang kolaborasi dengan sekolah dan institusi pendidikan, inovasi dalam teknologi, dan akses gratis memperkuat potensi ini. Namun, kelemahan seperti perangkat yang terbatas dan ancaman perkembangan teknologi yang cepat memerlukan perhatian khusus. Strategi pembaruan berkala, optimalisasi untuk berbagai perangkat, dan kolaborasi dengan institusi pendidikan akan memastikan game ini tetap relevan dan dapat diakses oleh lebih banyak anak-anak sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

4.5 Analisis 5W+1H

Strategi 5W+1H meliputi *what* (apa), *why* (kenapa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *how* (bagaimana). Berikut adalah 5W+1H pada perancangan ini.

4.5.1 *What* (Apa)

1. Penelitian perancangan game edukasi ini bertujuan untuk memperkenalkan burung endemik Indonesia kepada anak-anak usia 9-11 tahun sebagai salah satu upaya pelestarian.

4.5.2 *Why* (Mengapa)

1. Seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak penting untuk berkontribusi dalam upaya melestarikan burung endemik Indonesia.
2. Anak-anak cenderung sulit mengakses informasi tentang burung endemik Indonesia dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian memiliki tujuan sebagai pemberi solusi melalui game edukasi sebagai media pembelajaran dan pengenalan burung endemik Indonesia yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak-anak.

3. Penggunaan *smartphone* oleh anak-anak usia 9 sampai 11 tahun telah meningkat pesat. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan game edukasi sebagai media untuk belajar yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan ketertarikan anak-anak.

4.5.3 *Who* (Siapa)

1. Penelitian ini memiliki target utama pengguna game edukasi yang difokuskan kepada para anak usia 9 sampai 11 tahun. Alasan pemilihan kelompok usia ini adalah karena pada tahap ini, kemampuan mereka untuk mengelompokkan objek, mengingat dan berpikir logis sudah semakin meningkat (Kompasiana, 2015).

4.5.4 *When* (Kapan)

1. Penulis melakukan penelitian tentang game edukasi mengenai burung endemik Indonesia, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga bulan Juni 2024.

4.5.5 *Where* (Dimana)

1. Penelitian dilakukan di wilayah Tangerang selatan, meliputi Universitas Pembangunan Jaya, Gramedia dan SDN Sawah I.

4.5.6 *How* (Bagaimana)

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metodologi riset berupa metode kualitatif deskriptif dan metodologi desain berupa *design thinking*.
2. Metode kualitatif deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi dan wawancara.
3. Metode *design thinking* digunakan dengan tahapan *Empathise, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.

4.6 Analisis Pesaing

Game Si Julang adalah sebuah *game* edukasi yang tersedia di Google Play Store dan website BBKSDA (Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam) Sulawesi Selatan. Game diluncurkan oleh GusWan dan dikembangkan oleh tim

kreatif BBKSDA Sulawesi Selatan pada 2 Juli 2018 lalu. Game ini bertujuan untuk mengenalkan burung Julang Sulawesi atau Rangkong Sulawesi sebagai burung endemik Indonesia kepada masyarakat terutama generasi Z.

Game Si Julang termasuk ke dalam jenis *endless runner game*. Game ini adalah game yang permainannya tidak akan berakhir kecuali jika pemainnya kalah. Tujuannya adalah untuk mendapatkan skor tertinggi (Dimas Apriyandi, 2019). Game ini hampir seperti Flappy Bird untuk memainkannya. Karakter yang ditampilkan bernama Si Julang. Karakter ini harus melewati rintangan berupa naga dan mengumpulkan poin dari makanan yang ada. Keberagaman visual ditampilkan dalam game ini. Tampilan visual yang disajikan kurang konsisten. Karakter Si Julang ditampilkan menggunakan foto asli sedangkan karakter naga dan latar belakang game ditampilkan menggunakan ilustrasi.

4.7 Proses Tahapan Perancangan Game

4.7.1 Konsep Karya

Konsep utama dalam perancangan game ini adalah Kebudayaan Indonesia. Game ini memiliki 5 level. Pada masing-masing level akan memperkenalkan burung endemik Indonesia dari daerah yang berbeda beda. Pada setiap level, game ini akan menonjolkan konsep kebudayaan Indonesia melalui latar belakang area game dan atribut karakter yang sesuai ciri khas daerah masing masing.

Pada game ini akan memberikan informasi mengenai burung Jalak Bali, Ekek Geling Jawa, Tokhtor, Julang Kalimantan dan Maleo ke dalam game desain, sehingga di masa mendatang banyak orang yang akan mengetahui tentang informasi burung tersebut. Melalui game ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, menjelajahi keindahan alam Indonesia, dan merasakan keterlibatan dalam pelestarian.

Burung endemik Indonesia memiliki filosofi yang erat kaitannya dengan kebudayaan Indonesia. Burung-burung ini seringkali dianggap sebagai simbol keindahan alam Indonesia dan keanekaragaman hayati yang dimilikinya. Kehadiran burung-burung endemik Indonesia juga menjadi bagian dari

kearifan lokal masyarakat Indonesia, seperti halnya Burung Tokhtor Sumatera dan burung Julang yang dianggap sebagai burung suci oleh masyarakat adat di Sumatera dan Kalimantan.

- Kebudayaan Indonesia

Perancangan game ini membahas 5 burung endemik Indonesia dengan 5 level. Pada setiap level burung endemik Indonesia akan mewakili kebudayaan Indonesia yang ada di daerah asal burung tersebut. Hal tersebut meliputi aksesoris karakter dan latar tempat area game.

1. Burung Jalak Bali

Burung ini merupakan maskot dari pulau dewata. Aksesoris yang akan digunakan karakter dalam level ini berupa aksesoris kepala khas daerah Bali berupa udeng, bunga kamboja dan slayer dengan ragam hias Bali berupa motif Prada Bali.

2. Burung Ekek Geling Jawa

Burung Ekek Geling Jawa memiliki arti penting bagi masyarakat Jawa Barat karena burung ini dianggap sebagai simbol keindahan alam dan keanekaragaman hayati Indonesia. Aksesoris yang akan digunakan karakter dalam level ini berupa aksesoris kepala khas daerah Jawa Barat berupa totopong dan slayer dengan ragam hias Jawa Barat berupa motif Mega Mendung.

3. Burung Tokhtor Sumatera

Burung Tokhtor Sumatra memiliki arti penting bagi masyarakat Sumatera karena dianggap sebagai burung suci oleh masyarakat adat di Sumatera. Aksesoris yang akan digunakan karakter dalam level ini berupa aksesoris kepala khas daerah Sumatera berupa sortali dan slayer dengan ragam hias Sumatera berupa motif Gorga.

4. Burung Kuau Kerdil Kalimantan

Burung ini merupakan merak mini asli Kalimantan. Aksesoris yang akan digunakan karakter dalam level ini berupa aksesoris kepala khas daerah Kalimantan berupa seraung dan slayer dengan ragam hias Kalimantan berupa motif tumbuhan pakis.

5. Burung Julang Sulawesi

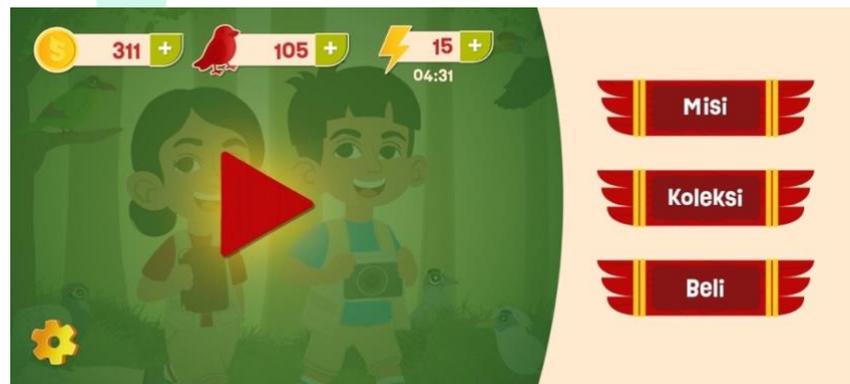
Burung ini merupakan salah satu jenis burung rangkong/julang endemik Indonesia. Aksesoris yang akan digunakan karakter dalam level ini berupa aksesoris kepala khas daerah Sulawesi berupa songkok dan slayer dengan ragam hias Sulawesi berupa motif Karawo.

4.7.2 Menu Utama

Menu utama dalam game ini dirancang untuk memberikan pemain akses ke berbagai fitur dan opsi yang tersedia dalam permainan. Berikut adalah beberapa menu utama yang mungkin ada dalam game ini.

1. Mulai Permainan

Menu ini berfungsi untuk memulai perjalanan petualangan utama dalam game.



Gambar IV.1 Tampilan Halaman Mulai Permainan

2. Misi

Menu ini berfungsi sebagai daftar tugas atau tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain untuk naik level.



Gambar IV.2 Tampilan Halaman Misi

3. Koleksi

Menu ini berisi tentang informasi burung endemik Indonesia yang telah diselamatkan.



Gambar IV.3 Tampilan Halaman Koleksi

4. Beli

Menu ini berfungsi untuk membeli perlengkapan, makanan, dan energi yang dibutuhkan pemain dalam permainan.



Gambar IV.4 Tampilan Halaman Beli

5. Pengaturan

Menu ini berfungsi untuk mengatur pengaturan permainan seperti kontrol suara dan musik. Pemain juga dapat melihat kredit yang berisi informasi daftar orang yang berkontribusi dalam perancangan game ini.



Gambar IV.5 Tampilan Halaman Pengaturan

4.7.3 Fitur Pemain

Perancangan game ini adalah game petualangan yang menggabungkan eksplorasi, pendidikan, dan pengenalan budaya Indonesia. Fitur-fitur dalam game ini menawarkan pengalaman bermain yang mengajak pemain untuk tidak hanya menikmati petualangan seru tetapi juga belajar mengenal burung endemik Indonesia dan menghargai kekayaan budaya Indonesia. Berikut adalah beberapa fitur utama dalam perancangan game ini.

1. Eksplorasi Pulau-Pulau Nusantara

Pemain dapat menjelajahi berbagai pulau di Indonesia, masing-masing dengan lingkungan yang unik dan kaya akan budaya lokal. Setiap pulau menawarkan pengalaman dan tantangan yang berbeda.



Gambar IV.6 Fitur Peta Pulau

2. Informasi tentang Kekayaan Budaya Indonesia

Pemain akan diperkenalkan tentang kekayaan budaya di beberapa daerah Indonesia berupa aksesoris kepala khas daerah dan motif khas daerah. Fitur ini akan memberikan informasi atau penjelasan singkat tentang masing-masing aksesoris kepala dan motif tersebut.



Gambar IV.7 Fitur



Gambar IV.8 Fitur Informasi Atribut



Gambar IV.9 Fitur Informasi Atribut

3. Misi dan Tantangan

Pada setiap level daerah memiliki misi khusus yang berkaitan dengan edukasi, pelestarian alam dan burung endemik Indonesia.



Gambar IV.10 Fitur Misi

4. Cerita Edukatif

Pada game ini, pemain akan menjelajahi keanekaragaman burung endemik Indonesia. Pemain akan mempelajari keunikan masing-masing burung disetiap daerah melalui cerita. Pada fitur ini juga memberikan informasi tentang alasan kenapa burung tersebut bisa terancam punah. Setiap burung memiliki kisah tersendiri, seperti Jalak Bali dengan bulu putihnya yang indah dan warna biru cerah di sekitar matanya. Salah satu penyebab burung ini terancam punah adalah pemburuan liar.



Gambar IV.11 Fitur Cerita Edukasi

5. Penyelamatan Burung

Pada game ini, terdapat fitur yang mengajarkan pemain membedakan cara penyelamatan burung yang dilindungi dengan burung yang tidak dilindungi.



Gambar IV.12 Fitur Penyelamatan Burung

6. Buku Koleksi

Pada game ini terdapat fitur "Buku Koleksi Burung" yang memungkinkan pemain untuk mengumpulkan informasi lengkap tentang berbagai jenis burung yang berhasil mereka selamatkan dalam

petualangan mereka. Informasi yang terdapat di dalam buku dapat mencakup berupa detail tentang habitat alami, kebiasaan makan atau fakta unik mereka. Pemain dapat menggunakan buku koleksi ini sebagai sumber referensi untuk memperluas pengetahuan mereka tentang keanekaragaman hayati burung-burung endemik Indonesia.



Gambar IV.13 Fitur Buku Koleksi

7. Musik

Game ini dilengkapi dengan background musik yang terdiri dari suara kicauan burung, musik gamelan tradisional, dan beat yang semangat. Suara-suara ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman bermain dengan sentuhan budaya Indonesia.

8. Beli

Fitur ini merupakan sebuah toko untuk membeli berbagai perlengkapan, makanan, dan energi yang diperlukan untuk memenuhi syarat melanjutkan permainan ke level berikutnya. Dengan mengunjungi "Beli," pemain dapat mempersiapkan diri dengan baik sebelum memasuki misi berikutnya, meningkatkan peluang untuk sukses dalam menyelesaikan tantangan yang menantang dalam permainan ini.



Gambar IV.14 Fitur Beli

4.8 Konsep Visual

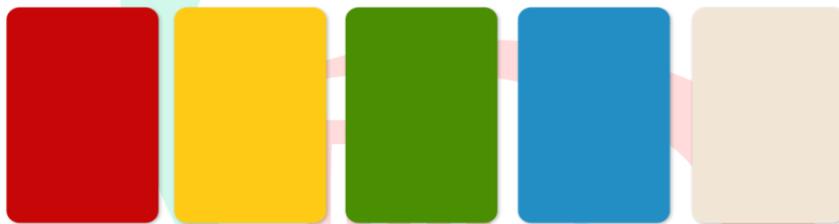
Konsep visual mengacu pada ide dan prinsip-prinsip yang membentuk elemen-elemen visual dalam suatu perancangan. Pada perancangan game edukasi anak sekolah dasar sebagai media pengenalan burung endemik Indonesia, konsep visual akan mencakup pemilihan ilustrasi, warna, dan tipografi yang mendukung tujuan edukatif dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik.



Gambar IV.15 Moodboard Referensi

4.8.1 Warna

Konsep visual warna untuk perancangan game ini dirancang dengan memperhatikan daya tarik anak-anak, tema alam, dan warna asli karakter. Palet warna yang diterapkan mencakup warna-warna alami yang terinspirasi dari lingkungan Indonesia. Hijau dan coklat mencerminkan warna daun dan pepohonan hutan sebagai habitat burung, biru cerah merepresentasikan langit dan air, kuning hangat seperti warna matahari, dan merah untuk menciptakan aksen menarik. Warna-warna ini dipilih untuk menciptakan suasana yang ceria dan memikat, memberikan perasaan keaslian lingkungan alam, dan memberikan kesan positif terhadap pengenalan burung endemik. dan memudahkan pemahaman bagi anak-anak sekolah dasar.



Gambar IV.16 Color Palette

4.8.2 Gaya Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun dengan gaya chibi. Ilustrasi kartun memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak. Ilustrasi kartun diharapkan dapat menyampaikan pesan atau konsep edukatif dengan cara yang sederhana, menarik untuk audiens dan mudah dipahami. Walaupun menggunakan ilustrasi kartun, karakter game tetap dapat mempertahankan karakteristik aslinya.



Gambar IV.17 Ilustrasi Karakter



Gambar IV.18 Ilustrasi Burung

4.8.3 Tipografi

Konsep visual tipografi untuk perancangan game ini berfokus pada font yang menarik perhatian pemain dan memastikan keterbacaan jelas pada tipografi. Perancangan game ini memilih jenis huruf yang sederhana dengan jenis sans serif. Berikut adalah beberapa font yang digunakan dalam perancangan ini.

Ruddy

**The quick brown fox
jumps over the lazy dog**

Gambar IV.19 Font Ruddy

Forma

The quick brown fox
jumps over the lazy dog

Gambar IV.20 Font Forma

4.9 *Concept Stage*

4.9.1 *Gameplay*

Genre dari game ini adalah petualangan dengan jenis game *endless running game*. *Gameplay* game ini adalah karakter game yang merupakan seorang petualang yang menyukai burung endemik Indonesia akan berlari dan pemain merupakan *engineer* yang bisa mengarahkan karakter melompat dan merunduk untuk menghalangi dan mengalahkan musuh yang datang. Pemain memiliki tugas untuk mengumpulkan poin dan menyelamatkan burung endemik sebanyak-banyaknya pada setiap levelnya. Game ini menggunakan tampilan landscape yang tidak bisa diputar tampilannya dengan ukuran 1080 x 1920. Game ini juga memiliki *gameplay* dimana pemain akan membedakan cara penyelamatan burung endemik Indonesia yang sudah punah dan burung endemik yang belum punah.

4.9.2 *Cerita*

Karakter utama pada game ini adalah Nusa dan Sanu. Nusa adalah karakter laki-laki dan Sanu adalah karakter perempuan. Mereka berdua memiliki karakter yang bersemangat, ceria dan pantang menyerah. Mereka adalah anak-anak yang suka bertualang dan menjelajahi Indonesia untuk melihat keanekaragaman burung endemiknya. Mereka suka memotret burung endemik Indonesia lalu menyimpannya di buku koleksi mereka.

Pada sebelum pemain mulai bermain, di setiap levelnya akan menyajikan cerita yang berisi informasi tentang masing masingburung endemik dalam bentuk yang menarik dan kreatif. Informasi ini berisikan informasi tentang keunikan atau keunggulan serta ancaman yang membuat burung tersebut terancam punah. Cerita dirancang berupa cerita bergambar dengan narasi singkat dibawahnya.

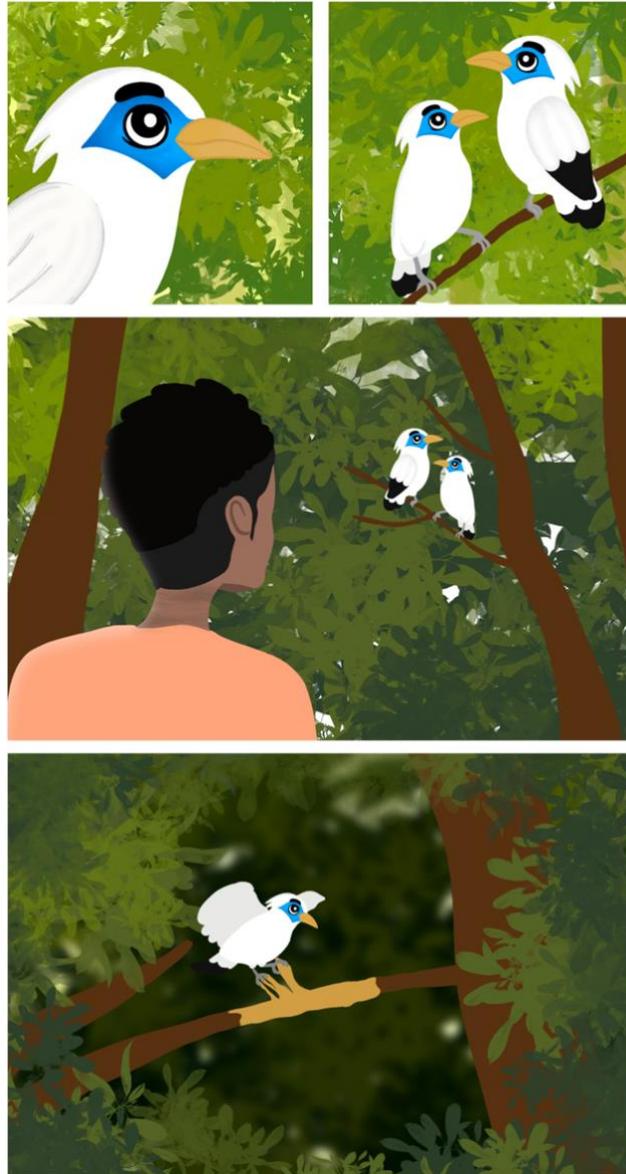


Gambar IV.21 Ilustrasi Cerita Karakter

Narasi Gambar 1 : Nusa dan Sanu adalah dua anak petualang yang gemar menjelajah untuk mengamati keanekaragaman burung asli Indonesia.

Narasi Gambar 2 : Mereka senang berinteraksi dengan burung-burung asli Indonesia dan selalu memotret pengalaman seru mereka.

Narasi Gambar 3 : Mereka memiliki buku koleksi yang berisi foto-foto keseruan petualangan mereka.



Gambar IV.22 Ilustrasi Cerita Jalak Bali

Narasi Gambar 1 : Burung Jalak Bali adalah burung asli endemik Bali lho!
Burung Jalak Bali memiliki bulu putih bersih dan warna biru cerah di sekitar matanya

Narasi Gambar 2 : Burung Jalak Bali berkicau merdu, dikenal dengan sebutan "Si Burung Setia" karena hanya memiliki satu pasangan seumur hidupnya.

Narasi Gambar 3 : Namun, disuatu hari, seorang pemburu liar yang mendatangi hutan dan mulai memantau kehidupan burung Jalak Bali. Pemburu itu ingin menangkap burung Jalak Bali untuk dijual.

Narasi Gambar 4 : Dengan licik, pemburu itu menyiapkan perangkap lem di dahan-dahan tempat burung Jalak Bali sering bertengger.

4.9.3 Desain Karakter Utama

a. Studi Karakter

Pada perancangan game ini menggunakan 2 karakter utama sebagai pemain, yaitu Nusa dan Sanu. Latar belakang mereka dirancang sebagai anak Indonesia yang menjadi petualang cilik. Mereka sedang berkeliling Indonesia dan memiliki ketertarikan keanekaragaman burung endemik Indonesia. Nusa dan Sanu senang berinteraksi dan selalu memotret burung-burung endemik Indonesia yang mereka temui. Hasil foto mereka akan dikumpulkan ke dalam buku koleksi yang mereka miliki.

Karakter Nusa dan Sanu digambarkan menggunakan aksesoris atau atribut yang digunakan beberapa karakter kartun petualang yang sudah ada. Beberapa karakter ini akan dijadikan sebagai referensi untuk perancangan karakter pada game.



Gambar IV.23 Referensi Perancangan Karakter

Karakter Nusa dan Sanu akan dirancang menggunakan rompi, ikat kepala dan *slayer* sesuai dengan referensi yang ada. pada Konsep utama

game ini adalah kebudayaan Indonesia, maka ikat kepala dan slayer yang digunakan sesuai dengan ikat kepala dan motif tradisional khas daerah Indonesia. Ikat kepala ditujukan untuk melindungi dari elemen cuaca seperti panas matahari, hujan, dan angin, yang sangat penting dalam petualangan di alam terbuka. *Slayer* digunakan karena juga sering digunakan oleh para pecinta alam. Bagi mereka, *slayer* berharga dan memiliki nilai yang tidak ternilai dengan uang maupun materi. Mereka harus melalui pengorbanan dan usaha keras yang melelahkan secara fisik, fikiran dan mental untuk mendapatkannya (Silanggaya, 2021). Hal ini juga sejalan dengan game, pemain akan mendapatkan slayer jika telah menyelesaikan syarat level.



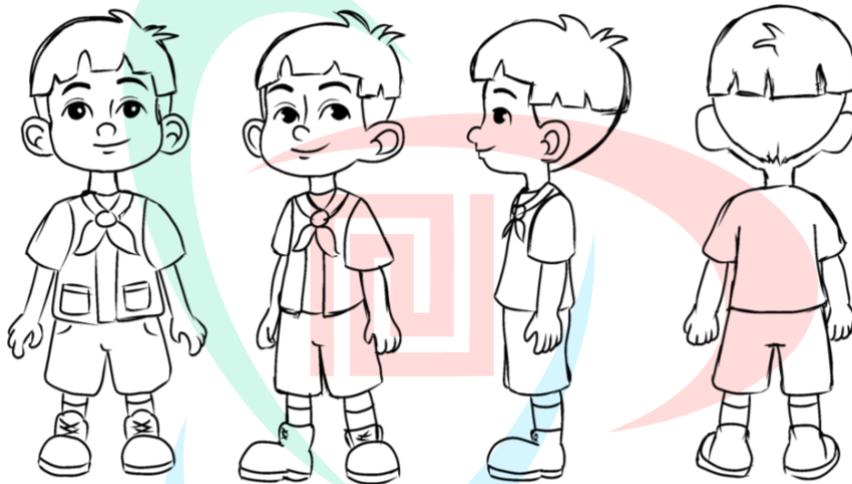
Gambar IV.24 Slayer Pecinta Alam
Sumber: (KPA SPALA GOWA, 2017)

b. Sketsa

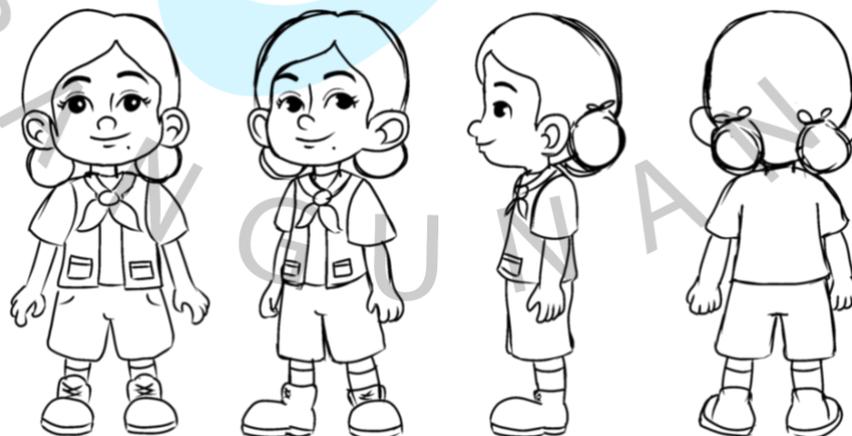
Pada studi karakter, semua referensi dan data desain yang telah dikumpulkan kemudian digunakan untuk membuat sketsa desain. Pada sketsa akan menangkap karakteristik utama, seperti bentuk tubuh, warna, dan detail khusus. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan visual dan juga menjadi alat eksplorasi untuk menemukan gaya yang paling sesuai dengan konsep dasar yang telah ditentukan. Melalui konsultasi, sketsa ini

disempurnakan hingga mencapai bentuk yang final, siap untuk diintegrasikan ke dalam elemen permainan yang lebih luas.

Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun dengan gaya chibi. Karakter akan digambarkan dengan kepala dan mata yang besar. Ilustrasi kartun sangat menarik untuk anak-anak. Ilustrasi kartun diharapkan dapat menyampaikan pesan atau konsep edukatif dengan cara yang sederhana, menarik untuk audiens dan mudah dipahami. Walaupun menggunakan ilustrasi kartun, karakter game tetap dapat mempertahankan karakteristik aslinya.



Gambar IV.25 Sketsa Nusa



Gambar IV.26 Sketsa Sanu

c. Finalisasi Karakter

Langkah selanjutnya adalah finalisasi karakter dari sketsa tersebut. Proses ini melibatkan penggambaran ulang dengan lebih detail menggunakan aplikasi Procreate. Warna, tekstur, dan bayangan ditambahkan untuk memberikan kedalaman dan kehidupan pada karakter. Pada tahap ini, harus dipastikan bahwa karakter tetap sesuai dengan referensi dan konsep dasar yang telah ditetapkan. Warna kulit yang digunakan sesuai dengan warna kulit masyarakat Indonesia kebanyakan yaitu, sawo matang. Baju yang digunakan karakter Sanu adalah merah sedangkan Nusa menggunakan baju berwarna biru. Hasil akhirnya adalah ilustrasi karakter yang matang dan siap digunakan dalam berbagai elemen permainan, memberikan visual yang memikat dan autentik kepada pemain.



Gambar IV.27 Finalisasi Karakter Nusa



Gambar IV.28 Finalisasi Karakter Sanu

d. Karakter dan Atribut



Gambar IV.29 Karakter Nusa & Atribut



Gambar IV.30 Karakter Sanu & Atribut

Pada setiap level, karakter Nusa dan Sanu akan menggunakan atribut yang sesuai dengan daerahnya. Berikut adalah atribut yang karakter gunakan.

1. Bali

Karakter Nusa dan Sanu pada level Bali akan mengenakan slayer dengan motif khas Bali. Motif tersebut adalah Poleng. Pelindung kepala

yang digunakan Nusa adalah Udeng Bali sedangkan Sanu menggunakan aksesoris khas Bali yaitu, bunga kamboja.

2. Kalimantan

Karakter Nusa dan Sanu pada level Kalimantan akan mengenakan slayer dengan motif khas daerah ini. Motif tersebut adalah motif pakis. Pelindung kepala yang digunakan Nusa dan Sanu adalah Seraung.

3. Sulawesi

Karakter Nusa dan Sanu pada level Sulawesi akan mengenakan slayer dengan motif khas daerah ini. Motif tersebut adalah motif bunga cengkeh. Pelindung kepala yang digunakan Nusa adalah Songkok Sulawesi.

4. Jawa Barat

Karakter Nusa dan Sanu pada level Jawa Barat akan mengenakan slayer dengan motif khas daerah ini. Motif tersebut adalah motif Mega Mendung. Pelindung kepala yang digunakan Nusa adalah Udeng Sunda.

5. Sumatera

Karakter Nusa dan Sanu pada level Sumatera akan mengenakan slayer dengan motif khas daerah ini. Motif tersebut adalah Gorga Batak. Pelindung kepala yang digunakan Nusa dan Sanu adalah ikat kepala Sortali.

4.9.4 Ilustrasi Burung Endemik Indonesia

Tahap awal yang dilakukan pada proses perancangan ilustrasi burung adalah pencarian referensi melalui observasi karakteristik bentuk asli burung tersebut. Referensi ini diperoleh dari berbagai sumber seperti internet dan foto observasi burung tersebut. Pencarian referensi ini dilakukan untuk menangkap detail spesifik seperti bentuk tubuh, warna bulu, dan karakteristik unik lainnya yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam merancang ilustrasi. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa ilustrasi yang dihasilkan tetap akurat dan autentik, meskipun dihadirkan dalam gaya kartun yang menarik.

Tahap selanjutnya adalah sketsa. Pada tahap ini, gambar referensi akan dilanjutkan dengan proses sketsa untuk menemukan visual yang sesuai dengan referensi. proses sketsa dimulai dengan membuat gambar kasar yang dilakukan secara digital menggunakan tablet dan aplikasi ilustrasi yaitu Procreate. Pada tahap ini, fokus utama adalah menggambarkan garis besar dari struktur tubuh, termasuk kepala, sayap, dan ekor. Detail dasar seperti paruh dan mata juga ditambahkan untuk memberikan kerangka awal yang akurat. Bentuk-bentuk yang kompleks disederhanakan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung.

Finalisasi pada perancangan ini adalah melakukan pewarnaan menjadi ilustrasi final menggunakan aplikasi Procreate. Hal Ini melibatkan penggambaran detail, penyesuaian proporsi, penambahan warna dan *shading* agar tampilan gambarnya lebih menarik. Ilustrasi final harus dipastikan bahwa karakteristik burung Jalak Bali tetap terjaga dalam gaya kartun yang digunakan.

1. Burung Jalak Bali



Gambar IV.31 Referensi Jalak Bali

Sumber: (Jenis.net, 2021)

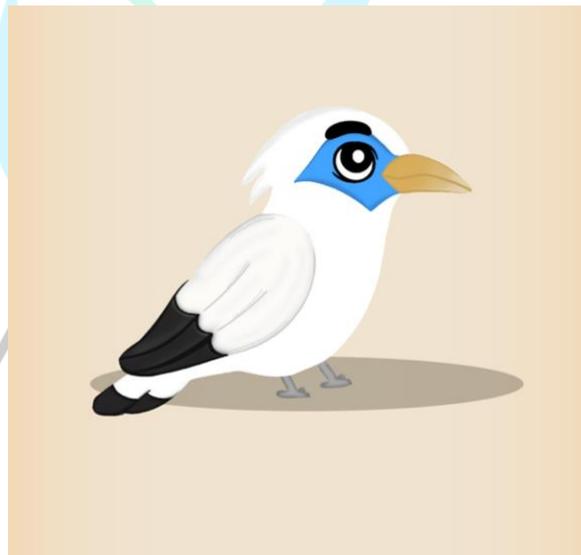
Jalak Bali memiliki jambul di kepalanya. Area sekitar mata burung ini tidak memiliki bulu dan berwarna biru cerah dan kaki keabu-abuan. Paruhnya runcing dengan panjang 2 hingga 3 cm berwarna kekuningan. Sebagian besar

bulunya didominasi oleh warna putih yang bersih, kecuali di bagian ujung sayap dan ekornya berwarna hitam (Balai KSDA Bali, n.d.).



Gambar IV.32 Sketsa ilustrasi Jalak Bali

Tahap selanjutnya adalah sketsa dari gambar yang sesuai dengan referensi. Bentuk-bentuk yang ada disederhanakan dan dibuat lebih lucu atau menggemaskan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung. Pada bagian mata dibuat lebih besar agar sesuai dengan gaya yang sudah ditetapkan yaitu Chibi.



Gambar IV.33 Finalisasi Ilustrasi Jalak Bali

Tahap finishing burung Jalak Bali meliputi pewarnaan dan pemberian *shading* yang disesuaikan dengan warna asli burung Jalak Bali.

2. Burung Ekek Geling Jawa



Gambar IV.34 Referensi Ekek Geling Jawa

Sumber: (WordPress.com, 2012)

Panjang burung Ekek Geling Jawa adalah 31–33 cm (termasuk ekor), ekornya berbentuk lurus tumpul dan tidak panjang (Ensiklopedia Dunia, n.d.). Pada area matanya berwarna merah. Ekek Geling Jawa memiliki tubuh berwarna hijau mencolok. Paruh dan kaki burung ini juga berwarna merah.



Gambar IV.35 Sketsa ilustrasi Ekek Geling Jawa

Tahap selanjutnya adalah sketsa dari gambar yang sesuai dengan referensi. Bentuk-bentuk yang ada disederhanakan dan dibuat lebih lucu atau menggemaskan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung. Pada bagian mata dibuat lebih besar agar sesuai dengan gaya yang sudah ditetapkan yaitu Chibi.



Gambar IV.36 Finalisasi Ilustrasi Ekek Geling Jawa

Tahap finishing burung Ekek Geling Jawa meliputi pewarnaan dan pemberian *shading* yang disesuaikan dengan warna asli burung Ekek Geling Jawa.

3. Burung Tokhtor Sumatera



*Gambar IV.37 Referensi Tokhtor Sumatera
Sumber: (goodnewsfromindonesia.id, 2023)*

Tubuh burung Tokhtor sumatera berukuran cukup besar, bisa capai 60 cm. Warna bulu burung ini adalah hijau pudar dengan warna hijau keabu-abuan untuk kaki dan paruhnya. Pada area dada memiliki warna gelap dan terdapat salur-salur putih. Bagian di sekitar mata berwarna gradasi ungu dan biru.



Gambar IV.38 Sketsa Ilustrasi Tokhtor Sumatera

Tahap selanjutnya adalah sketsa dari gambar yang sesuai dengan referensi. Bentuk-bentuk yang ada disederhanakan dan dibuat lebih lucu atau menggemaskan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan

elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung. Pada bagian mata dibuat lebih besar agar sesuai dengan gaya yang sudah ditetapkan yaitu Chibi.



Gambar IV.39 Finalisasi Ilustrasi Tokhtor Sumatera

Tahap finalisasi burung Tokhtor Sumatera meliputi pewarnaan dan pemberian *shading* yang disesuaikan dengan warna asli burung Tokhtor Sumatera.

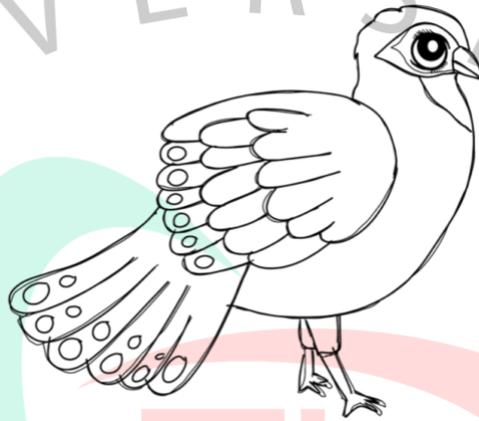
4. Burung Kuau Kerdil Kalimantan



Gambar IV.40 Referensi Kuau Kerdil Kalimantan

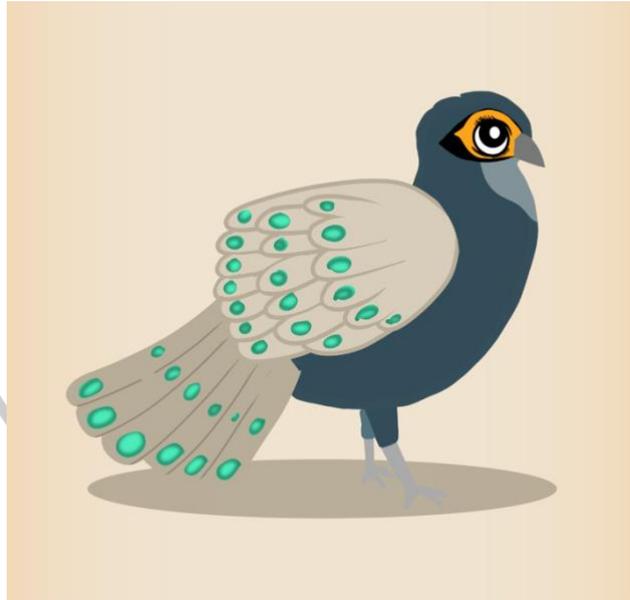
Sumber: (IDN TIMES, 2024)

Kuau Kerdil Kalimantan terkenal dengan bulunya dan corak yang indah dan menakjubkan. Spesies ini memiliki bulu mirip dengan burung merak yaitu, berwarna biru cerah dengan bintik-bintik hijau dan ungu. Pada bagian di sekitar mata burung ini berwarna oren dengan luaran hitam. Burung ini memiliki paruh dan kaki berwarna abu-abu.



Gambar IV.41 Sketsa Kuau Kerdil Kalimantan

Tahap selanjutnya adalah sketsa dari gambar yang sesuai dengan referensi. Bentuk-bentuk yang ada disederhanakan dan dibuat lebih lucu atau menggemaskan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung. Pada bagian mata dibuat lebih besar agar sesuai dengan gaya yang sudah ditetapkan yaitu Chibi.



Gambar IV.42 Finalisasi Ilustrasi Kuu Kerdil

5. Burung Julang Sulawesi



Gambar IV.43 Referensi Julang Sulawesi

Sumber: (IDN TIMES, 2018)

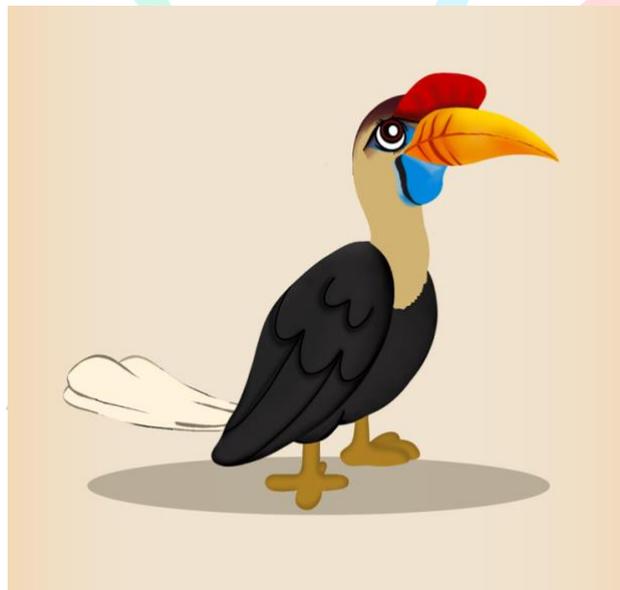
Panjang tubuh burung Julang Sulawesi dapat mencapai 70-80 cm. Tubuh dan sayapnya memiliki warna yang hitam. Bagian ekor berwarna putih. Julang Sulawesi mempunyai balung dengan warna merah dengan paruh besar berwarna kuning. Bagian bawah paruh memiliki kantung berwarna biru gelap, dengan garis hitam. Burung ini memiliki bulu mata yang lentik.



Gambar IV.44 Sketsa Ilustrasi Julang Sulawesi

Tahap selanjutnya adalah sketsa dari gambar yang sesuai dengan referensi.

- Bentuk-bentuk yang ada disederhanakan dan dibuat lebih lucu atau menggemaskan agar sesuai dengan gaya kartun, sambil tetap mempertahankan elemen-elemen penting yang mencerminkan karakteristik asli burung. Pada bagian mata dibuat lebih besar agar sesuai dengan gaya yang sudah ditetapkan yaitu Chibi.



Gambar IV.45 Finalisasi Ilustrasi Julang Sulawesi

Tahap finalisasi burung Julang Sulawesi meliputi pewarnaan dan pemberian *shading* yang disesuaikan dengan warna asli burung Julang Sulawesi.

4.9.5 *Environment*

Game ini menawarkan pengalaman bermain yang tidak hanya seru dan menantang, tetapi juga edukatif. Game ini mencoba memperkenalkan pemain pada keindahan dan kekayaan budaya Indonesia. *Environment* atau lingkungan permainan dirancang untuk mengangkat kebudayaan Indonesia yang kaya dan beragam. Setiap elemen lingkungan dalam game ini mencerminkan keunikan dan kekayaan budaya dari setiap daerah di Indonesia. Hal tersebut dapat berupa rumah adat, senjata, bangunan, tanaman, dan lain sebagainya yang menjadi ciri khas daerah tersebut.

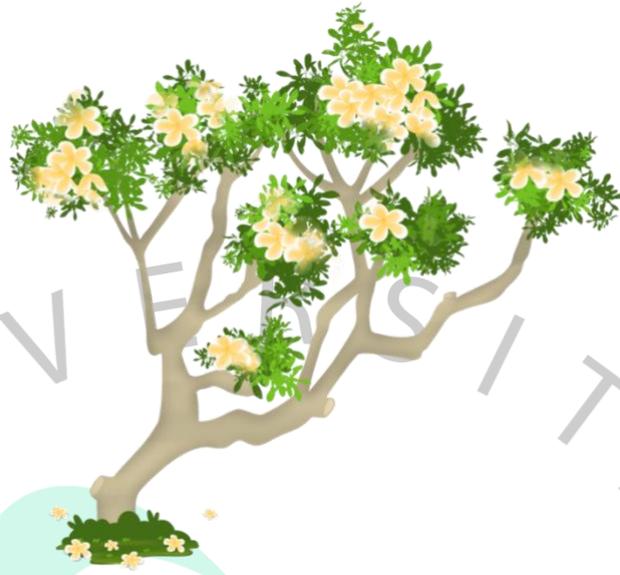
Tahap awal yang dilakukan pada proses perancangan ilustrasi *environment* adalah pencarian referensi tempat-tempat yang menjadi ciri khas daerah Bali. Referensi ini diperoleh dari berbagai sumber seperti internet. Pencarian referensi ini dilakukan untuk menangkap detail spesifik tempat tersebut. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa ilustrasi yang dihasilkan tetap akurat, meskipun dihadirkan dalam gaya kartun. Berikut adalah beberapa tempat yang menjadi ciri khas daerah Bali.





Gambar IV.46 Referensi Ciri Khas Daerah Bali

Hal yang menjadi ciri khas daerah Bali adalah pohon kamboja, janur Bali, Pura Ulun dan Pura Tanah Lot. Referensi gambar ini digunakan untuk latar belakang permainan. Gambar-gambar ini akan divisualisasikan menjadi ilustrasi. Bali juga terkenal dengan pantai and lautnya, maka latar belakang digambarkan dengan visual lautan.



Gambar IV.47 Ilustrasi Pohon Kamboja



Gambar IV.48 Ilustrasi Janur Bali



Gambar IV.49 Ilustrasi Pura Tanah Lot



Gambar IV.50 Ilustrasi Pura Ulun

Ilustrasi yang telah selesai dibuat akan disatukan menjadi latar belakang dari arena permainan game ini. Proses ini melibatkan penempatan ilustrasi dalam berbagai elemen permainan lainnya. Setiap ilustrasi akan ditempatkan dengan

cermat untuk memastikan harmonisasi visual. Penggabungan ilustrasi ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman bermain, sehingga pemain dapat lebih mudah terhubung dengan daerah, cerita dan karakter dalam permainan. Hasil akhir dari proses ini adalah sebuah arena permainan yang menarik secara visual sekaligus memberikan pengalaman yang membuat pemain merasa benar-benar berada di daerah Bali.



Gambar IV.51 Hasil Akhir Environment

4.9.6 Level Game

6. Level 1 (Bali)

Burung Endemik	Ancaman	Syarat Level
Jalak Bali	Lem perekat, rintangan alam (batu, batang pohon dan jurang)	-

Tabel IV.2 Level 1

7. Level 2 (Jawa Barat)

Burung Endemik	Ancaman	Syarat Level
Ekek Geling Jawa	Lem perekat, rintangan alam (batu, batang pohon dan jurang),	Selamatkan 15 burung Jalak Bali dan Selesaikan Misi 1

Tabel IV.3 Level 2

8. Level 3 (Sumatera)

Burung Endemik	Ancaman	Syarat Level
Tokhtor	Lem perekat, rintangan alam (batu, batang pohon dan jurang), bunga Bangkai atau Suweg Raksasa	Selamatkan 20 burung Ekek Geling Jawa dan Selesaikan Misi 2

Tabel IV.4 Level 3

9. Level 4 (Kalimantan)

Burung Endemik	Ancaman	Syarat Level
Kuau Kerdil Kalimantan	Perangkap burung, rintangan alam (batu, batang pohon dan jurang), semburan api	Selamatkan 25 burung Tokhtor dan Selesaikan Misi 3

Tabel IV.5 Level 4

10. Level 5 (Sulawesi)

Burung Endemik	Ancaman	Syarat Level
Julang Selawesi	Rintangan alam (batu, batang pohon dan jurang), Pemburu	Selamatkan 30 burung Julang Sulawesi dan Selesaikan Misi 4

Tabel IV.6 Level 5

4.9.7 Misi Game

Misi 1	Membantu petugas konservasi untuk memberi makan burung Jalak Bali.
Misi 2	Membantu petugas konservasi untuk menghancurkan 20 perangkap burung.
Misi 3	Membantu petugas konservasi menanam pohon untuk menjaga habitat burung endemik Indonesia.

Misi 4	Menjawab quiz seputar burung endemik yang berhasil diselamatkan.
--------	--

Tabel IV.7 Misi Game

4.9.8 Desain Audio

Desain audio memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer dan meningkatkan pengalaman bermain game. Pada perancangan game ini, konsep desain audio untuk *background music* dirancang untuk membawa pemain ke dalam keindahan dan kekayaan budaya Nusantara, sambil menjaga semangat dan antusiasme mereka selama bermain. Background music game ini terdiri atas beberapa gabungan suara, seperti suara kicauan burung, alat musik tradisional Indonesia dan irama yang ketukannya cepat untuk menciptakan permainan yang semangat. penggabungan suara kicauan burung dan musik tradisional gamelan dilakukan secara harmonis. Efek suara kicauan burung akan diatur untuk muncul secara alami di latar belakang, memberikan nuansa alam yang kontinu. Sementara itu, gamelan akan menjadi elemen yang mengikat suasana musik keseluruhan, dengan penambahan beat yang semangat untuk menciptakan pengalaman bermain yang penuh energi.

Berikut adalah *link* untuk audio untuk *background music* yang dirancang untuk game ini :

[https://drive.google.com/file/d/1WtgsZ0_jHCr1Mswyg0wdj2DZgslpAvZJ/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1WtgsZ0_jHCr1Mswyg0wdj2DZgslpAvZJ/view?usp=drive_link)

4.9.9 User Interface

Berikut ini adalah aset-aset yang terdapat pada perancangan game. Aset tersebut merupakan tombol yang perannya cukup penting dalam merancang game. Visual di beberapa aset diambil dari visual kayu dan bentuk sayap burung.



Gambar IV.52 Button Game

4.10 Media Pendukung

1. Video Iklan

Video iklan singkat ini akan diunggah di YouTube Shorts, Reels, dan TikTok. Hal ini akan menjadi media pendukung untuk mempromosikan perancangan game ini. Video dibuat dengan durasi singkat untuk memperkenalkan game di kalangan pengguna *platform* populer tersebut. Iklan ini akan memperlihatkan cuplikan *gameplay* singkat yang menunjukkan bagaimana anak-anak dapat belajar sambil bermain. Tujuan media ini adalah mengundang ketertarikan dan mendorong penonton untuk mengunduh game. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan popularitas serta unduhan game ini.

Video dibuat dengan ukuran yang sesuai dengan *platform* YouTube Shorts, Reels, dan TikTok yaitu, 1080 x 1920 *potrait*. Visual yang menonjol dalam video adalah logo game Sayap Nusantara dan visual *handphone* dengan cuplikan *gameplay* game ini. Pada video iklan juga ditambahkan ajakan untuk mengunduh game ini disertai dengan *barcode* yang berisi *file* game ini.



Gambar IV.53 Media Pendukung Video Iklan

2. Booth

Booth dijadikan salah satu media pendukung yang sangat efektif untuk mempromosikan game edukasi "Sayap Nusantara". Booth ini dapat ditempatkan di berbagai acara seperti pameran pendidikan, festival budaya, atau tempat wisata hewan khususnya burung untuk menarik perhatian audiens yang relevan. Desain booth yang menarik akan menarik pengunjung untuk datang dan mencoba game secara langsung. Pengunjung dapat memainkan demo game, melihat ilustrasi burung endemik, mencoba *mini games* berhadiah dan mendapatkan informasi lebih lanjut tentang manfaat edukatif game tersebut.



Gambar IV.54 Media Pendukung Booth

3. Rompi

Rompi dirancang sebagai atribut promosi dapat menjadi media pendukung yang efektif untuk mempromosikan game ini. Rompi ini bisa digunakan oleh staf yang menjaga booth di berbagai acara. Rompi ini diharapkan dapat menarik perhatian dan membuat *booth* lebih mudah dikenali dan tematik di tengah keramaian.

Rompi yang digunakan oleh staf dapat menampilkan logo dan ilustrasi lima burung endemik Indonesia. Hal ini juga dapat memperkuat identitas merek game. Penggunaan rompi juga membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan game ini, sehingga pengunjung akan lebih tertarik mengunjungi *booth*.



Gambar IV.55 Media Pendukung Rompi

4. Slayer/Scarf

Slayer dirancang sebagai atribut promosi dapat menjadi media pendukung yang efektif untuk mempromosikan game ini. *Slayer* ini juga bisa digunakan oleh staf yang menjaga *booth* di berbagai acara. Tujuan dari *slayer* ini adalah dapat menarik perhatian dan membuat *booth* lebih mudah dikenali dan tematik di tengah keramaian.

Slayer dirancang dengan desain yang sama sesuai dengan karakter dalam game gunakan. Desain yang digunakan adalah motif dari masing-masing daerah dalam game. Hal ini juga dapat mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada audiens.



Gambar IV.56 Media Pendukung Scarf

5. *Spinwheel*

Spinwheel dapat menjadi media pendukung yang efektif dan menarik audiens. *Spinwheel* ini bisa ditempatkan di *booth* promosi berbagai acara seperti pameran pendidikan, festival budaya, atau konferensi teknologi untuk menarik perhatian dan menambah elemen interaktif.

Syarat untuk bermain *spinwheel* adalah hanya dengan mengunduh dan menginstal game "Sayap Nusantara" di perangkat mereka dapat bermain *spinwheel* untuk memenangkan berbagai hadiah menarik. Hadiah-hadiah tersebut adalah berupa merchandise, seperti stiker, gantungan kunci, dan topi.



Gambar IV.57 Media Pendukung *Spinwheel*



Gambar IV.58 Media Pendukung Sticker



Gambar IV.59 Media Pendukung Gantungan Kunci



Gambar IV.60 Media Pendukung Topi

6. Ambient Bus

Bis dapat menjadi media pendukung yang inovatif dan efektif untuk mempromosikan game ini. Bis yang menjadi sasaran sebagai media pendukung adalah bis Warawiri wisata di Ancol. Hal ini karena Ancol memiliki wisata yang sejalan dengan perancangan game ini yaitu, wisata Birdland yang berisi berbagai macam burung endemik Indonesia. Desain bus yang dilengkapi dengan ilustrasi burung endemik Indonesia, logo game, dan ajakan untuk mengunduh game akan menarik perhatian banyak pengunjung. Pengalaman menggunakan bus yang dihiasi dengan tema game akan memberikan kesan dan menyenangkan, mendorong mereka untuk mencoba dan mengunduh game.



Gambar IV.61 Ambient Bus

4.11 Final Art

4.11.1 Logo Game

Proses perancangan logo dimulai dengan membuat beberapa alternatif desain logo yang beragam. Setiap alternatif kemudian dievaluasi melalui

sesi konsultasi dengan pembimbing untuk mendapatkan masukan. Sketsa dari alternatif yang dipilih disempurnakan secara bertahap, memperhatikan setiap detail dan elemen desain. Proses ini berulang hingga mencapai bentuk yang final, yang sesuai dengan identitas game yang ingin diwujudkan oleh logo tersebut. Hasil akhirnya adalah logo yang tidak hanya estetis tetapi juga representatif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.



Gambar IV.62 Alternatif Logo





Gambar IV.63 Proses Perancangan Logo



Gambar IV.64 Hasil Akhir Logo

Logo yang digunakan dalam game ini mencerminkan ikon sayap burung untuk memperlihatkan bahwa game ini adalah game yang berkaitan dengan hewan burung. Pada logo juga dibuat menggunakan gabungan dari beberapa ragam hias khas daerah Indonesia.

4.11.2 Interface Game

Interface game ini berperan penting dalam desain game secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir game. Berikut adalah urutan alur dari game ini.

a. Halaman Awal

Halaman awal game berisikan logo dari game Sayap Nusantara, tombol mulai, ilustrasi karakter dan burung. Tombol mulai digunakan untuk berpindah ke tampilan Skenario Cerita.



Gambar IV.65 Tampilan Halaman Awal

b. Halaman Cerita

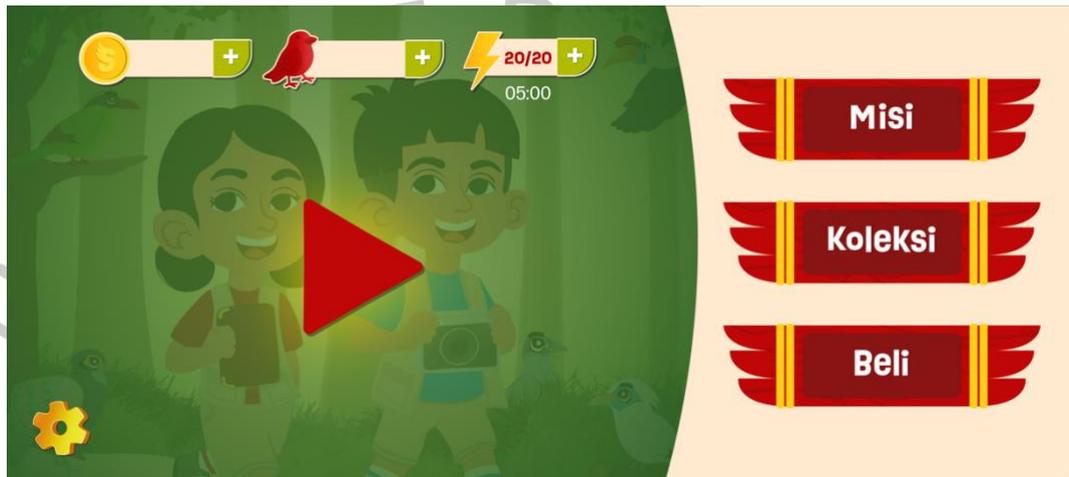
Halaman ini berisikan 4 *scene* cerita yang menggambarkan kegemaran dan ketertarikan karakter Nusa dan Sanu. Pada halaman ini juga terdapat tombol skip yang dapat digunakan pemain jika ingin langsung menuju halaman utama.



Gambar IV.66 Tampilan Scene Cerita

c. Halaman Utama

Halaman ini berisikan 5 tombol utama, yaitu tombol mulai bermain, tombol misi, tombol koleksi, tombol beli dan tombol pengaturan. Pada bagian atas tampilan halaman utama terdapat icon yang menunjukkan jumlah koin dan burung yang telah pemain kumpulkan.



Gambar IV.67 Tampilan Halaman Utama

d. Halaman Peta Level

Halaman ini akan muncul jika sebelumnya pemain menekan tombol yang berbentuk icon segitiga (icon play). Pada halaman ini terdapat 5 level di tiap daerah Indonesia. Level Bali adalah level pertama yang akan pemain mainkan sedangkan level lainnya masih terkunci.



Gambar IV.68 Tampilan Peta Level

e. Halaman Pilih Level

Halaman ini akan muncul jika pemain telah memilih level. Pada halaman ini terdapat informasi tentang atribut tradisional yang digunakan oleh karakter dan tombol untuk memulai permainan.



Gambar IV.69 Tampilan Pilih level

f. Halaman Permainan

Halaman ini merupakan halaman inti permainan. Pemain akan berlari untuk mengumpulkan koin dan menyelamatkan burung-burung yang terperangkap sebanyak-banyaknya.



Gambar IV.70 Tampilan Permainan

g. Halaman Memilih Cara Penyelamatan

Pada halaman setelah permainan selesai, pemain harus memilih tindakan yang tepat untuk menyelamatkan burung endemik Indonesia. Jika pemain dihadapkan dengan burung yang terancam punah maka pemain harus memilih tindakan panggil petugas konservasi. Jika dihadapkan dengan burung yang tidak terancam punah maka pemain bisa langsung melepaskan. Pemain yang menjawab salah maka jumlah burung yang diselamatkan tidak akan bertambah.



Gambar IV.71 Tampilan Tindakan Penyelamatan



Gambar IV.72 Tampilan Pilih Cara Penyelamatan



Gambar IV.73 Tampilan Permainan Berakhir

4.11.3 Hasil Final Karya

Hasil akhir dari Perancangan game edukasi “Sayap Nusantara” dapat diakses melalui *barcode* berikut. *Barcode* ini merupakan *link google drive* yang berisi file dalam bentuk .apk. Game ini dapat diunduh menggunakan *handphone* dengan jenis android.



Gambar IV.74 Game Sayap Nusantara