

ANALISIS ELEMEN DRAMATIS GAME PETUALANGAN SEBAGAI MEDIA PENYADARTAHUAN TERHADAP SATWA

Silviana Ginting¹
Irfansyah²

Diterima Oktober. 04, 2022; Direvisi November. 09, 2022; Disetujui November. 18, 2022

Abstrak: *Game petualangan adalah salah satu genre game populer yang memungkinkan pemain bersimulasi menjadi karakter tertentu yang dipandu melalui cerita diikuti dengan eksplorasi dan pemecahan teka-teki sebagai gameplay utamanya. Selain menyenangkan, menghibur dan menarik, game juga mampu menyampaikan konten serius seperti memberikan pembelajaran tertentu atau meningkatkan kesadaran pada fenomena sosial, termasuk edukasi dan kesadaran tentang keberadaan satwa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi game petualangan sebagai media penyadartahuan terhadap isu perlindungan dan pelestarian satwa melalui penggunaan elemen dramatis dalam fitur game petualangan. Terdapat dua game bertema satwa yang dipelajari dalam penelitian ini: Rhino Raid dan A Street Cat's Tale. Dalam penelitian ini dilakukan analisis kedua game secara komparatif dalam bentuk kualitatif deskriptif yang dibedah dengan teori elemen dramatis pada metode Playcentric Approach. Hasil penelitian dan temuan diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan game sejenis yang dimanfaatkan sebagai media edukasi dan kesadaran terhadap satwa khususnya satwa langka Indonesia.*

Kata Kunci: *game petualangan; penyadartahuan; satwa; elemen dramatis; playcentric*

Abstract: *Adventure games are one of the popular game genres that allow the player to simulate being a specific character who is guided through the story followed by exploration and puzzle solving as the main gameplay. Besides being fun, entertaining, and interesting, games are also capable of delivering serious content such as teaching certain lessons or raising awareness of social phenomena, including education and awareness about the existence of animals. This study aims to identify the potential of adventure games as a medium for raising awareness on the issue of animal protection and conservation using dramatic elements in adventure game features. There are two animal themed games studied in this research: Rhino Raid and A Street Cat's Tale. In this study, a comparative analysis of the two games was conducted in the form of descriptive qualitative, which was dissected with the theory of dramatic elements in the Playcentric Approach method. The research results and findings are expected to be*

¹Silviana Ginting adalah mahasiswa Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail : silvianaginting@gmail.com

²Irfansyah adalah pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail: fandkv@gmail.com

used as a basis for developing similar games that are used as a medium for education and awareness of animals, especially Indonesian endangered species.

Keywords: *adventure games; animal awareness; dramatic elements; playcentric*

Pendahuluan

Indonesia kaya akan keanekaragaman hayati. Meskipun demikian, terdapat spesies-spesies satwa yang terancam punah yang perlu diperhatikan (Fatonawati, 2020). Beberapa cara telah dilakukan oleh lembaga-lembaga konservasi dalam misi penyadartahuan dan perlindungan satwa salah satunya adalah dengan memanfaatkan video game. Berkembangnya industri game menghadirkan platform ideal untuk menjangkau jutaan pengguna. Selain menyenangkan dan menarik, video game dengan potensinya mampu menyampaikan konten serius seperti memberikan pembelajaran tertentu, meningkatkan kesadaran pada fenomena sosial atau mempromosikan perilaku yang berkelanjutan (Papoutsis & Drigas, 2016).

Adventure game adalah salah satu genre game populer yang memungkinkan pemain bersimulasi menjadi karakter tertentu dan berinteraksi dalam lingkungan permainan. Pemain dipandu melalui cerita diikuti dengan eksplorasi dan pemecahan teka-teki atau misi fisik maupun mental sebagai gameplay utamanya (Moore, 2016).

Video game merupakan salah satu pendekatan menarik yang belum banyak dieksplorasi untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi dan kesadaran terhadap satwa langka khususnya di Indonesia. Di sisi lain, pemanfaatan game telah dilirik oleh para pengembang di luar negeri untuk mengampanyekan penyelamatan

satwa. Beberapa contoh game yang mengangkat tema satwa di antaranya game berjudul “Rhino Raid” yang menceritakan kisah Rad the Rhino dan usahanya untuk menyelamatkan spesiesnya dengan mengecoh para pemburu liar seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Rhino Raid
(Sumber: Flint Sky Interactive, 2013)

Game ini memberikan pesan anti perburuan dan fakta tentang badak yang dikembangkan oleh Flint Sky Interactive yang bekerja sama dengan WWF (World Wide Fund) Afrika Selatan dalam menghadapi isu perburuan badak yang semakin meningkat di Afrika Selatan (Ricardo, 2013). Melalui pembelian aplikasi game seharga US\$1,99 memberikan dukungan finansial untuk proyek badak WWF dan inisiatif menentang perburuan liar. Gameplay mengintegrasikan pesan agar pemain juga belajar lebih banyak tentang fakta seputar badak dan mitos di balik konsumsi cula badak di Afrika Selatan (Flint Sky Interactive, 2013).

Game lain yang mengangkat tema satwa adalah “A Street Cat’s Tale”, merupakan game bergenre simulasi - petualan-

gan yang dikembangkan oleh Feemodev, developer sekaligus publisher asal Korea. Game ini mengisahkan anak kucing yatim piatu yang berjuang untuk bertahan hidup di jalanan kota yang sibuk. Segera setelah ditinggal ibunya yang mengalami kecelakaan di jalan, anak kucing itu mencoba yang terbaik untuk tetap hidup sendirian di lingkungan manusia. Pemain akan berperan sebagai kucing kecil untuk bertahan hidup, mencari makan untuk menjaga kestabilan bar HP dan Hungry, serta menjalani beberapa objective yang ada dalam game seperti membuat sebuah rumah, berkenalan dengan kucing lainnya dan juga manusia selama 13 hari sehingga si kucing kecil menjadi dewasa. Melalui game ini, pemain dapat bermain sekaligus belajar dan berempati terhadap sulitnya kehidupan kucing liar seperti terlihat pada Gambar 2 (CFK Official Franchise, 2019).



Gambar 2. A Street Cat's Tale
(Sumber: CFK Official Franchise, 2019)

Pada dasarnya empati adalah kemampuan memahami emosional personal lain dengan menempatkan diri dalam sebuah situasi atau perspektif lain. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan elemen naratif secara maksimal dalam sebuah game dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih imersif (Dewi & Grahita, 2020). Saat pemain dapat memahami rangkaian naratif yang disajikan dalam game, maka empati pemain terhadap karakter atau avatar terbentuk sehingga pemain secara emosional larut dalam

dunia permainan.

Vara dkk. (2009) mengungkapkan bahwa game petualangan menyajikan contoh kuat bagaimana sebuah cerita dapat mendorong pengalaman bermain melalui keterlibatan pemain dengan cerita. Game petualangan adalah video game yang digerakkan oleh cerita yang mendorong eksplorasi dan memecahkan teka-teki. Interaksi utama dari game petualangan didasarkan pada manipulasi objek dan navigasi spasial. Tantangan biasanya dihadirkan dalam bentuk teka-teki bersambung, yang terintegrasi dalam fiksi dunia. Fitur-fitur dalam adventure game mencakup cerita, pemecahan teka-teki, karakter pemain, manipulasi objek, eksplorasi ruang, dan tindakan. Walaupun fitur tersebut dapat ditemukan dalam genre lain, hanya adventure game yang dapat mencakup semua fitur tersebut (Vara dkk., 2009).

Pada penelitian sebelumnya, Senoprabowo (2015) melakukan analisis gameplay genre virtual pet hanya berfokus pada elemen formal dari teori playcentric. Padahal elemen dramatis pada game juga perlu diperhatikan. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa elemen dramatis tak terpisahkan dalam membangun game yang bersifat fisik dan pengalaman khususnya dalam game yang bersifat edukasi (Ahmad, 2021).

Dalam penelitian ini dilakukan analisis elemen dramatis pada game dengan genre petualangan bertemakan hewan atau satwa yang telah eksis dan berhasil dimanfaatkan oleh pengembang game di luar negeri dalam misi untuk mengampanyekan penyelamatan dan perlindungan satwa. Elemen dramatis dalam game dapat memberikan informasi sekaligus pengalaman emosional kepada pemainnya melalui cerita yang disajikan. Pemanfaatan game petualangan dengan el-

emen dramatisnya dapat menjadi sebuah pendekatan menarik dalam upaya penyadartahuan terhadap satwa atau fauna yang terancam punah di Indonesia.

Dewasa ini lembaga konservasi satwa di Indonesia melakukan upaya penyadartahuan kepada masyarakat melalui kegiatan event maupun kampanye dengan media foto atau video yang disebarluaskan melalui akun media sosial. Game petualangan dapat menjadi media alternatif yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh lembaga konservasi satwa di Indonesia dalam fungsi menyebarkan informasi terkait perlindungan dan pelestarian satwa langka yang lebih menarik dan menyenangkan kepada masyarakat seperti yang dilakukan oleh lembaga konservasi satwa di luar negeri yang berhasil memanfaatkan game petualangan dengan elemen dramatisnya sebagai alternatif media penyadartahuan satwa yang menarik dan berbeda dari sebelumnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pemanfaatan elemen dramatis dalam fitur game petualangan yang berguna untuk mengetahui dan memahami bagaimana elemen dramatis bekerja dalam sebuah game guna membangun cerita dan meningkatkan intensitas perasaan emosional pemainnya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan game dengan pesan atau konten sejenis khususnya membangun game yang mengangkat isu perlindungan dan pelestarian satwa Indonesia sebagai media penyadartahuan yang informatif, menarik dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur terkait adventure game dan elemen dramatis. Kemudian, dilakukan anal-

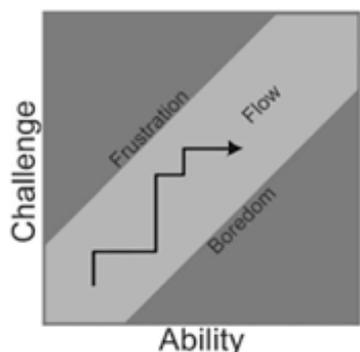
isis studi kasus terhadap dua game yakni game Rhino Raid dan A Street Cat's Tale. Kedua game tersebut memiliki kesamaan tema yakni mengangkat cerita kehidupan satwa, memberikan edukasi dan kesadaran akan keberadaan mereka melalui cerita dan konten yang disajikan.

Analisis dilakukan dengan metode deskriptif komparatif untuk membandingkan fitur yang ada dalam game petualangan yang kemudian dibedah dengan teori elemen dramatis game oleh Fullerton. Dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games 4th Edition*, Fullerton (2018) menjelaskan setiap game memiliki struktur untuk dikenali, baik dari sisi experience, atau secara keseluruhan. Salah satu cara untuk membuat sebuah game yang lebih menarik adalah dengan mempelajari bagaimana elemen-elemen dalam game bekerja untuk menciptakan keterlibatan.

Elemen dramatis atau dramatic element belum tentu ditemukan dalam setiap game karena elemen ini berfokus pada cerita. Elemen dramatis dapat memicu emosi pemain dan menciptakan keterlibatan dengan game yang dimainkan, memberi konteks dan arti terhadap game dan pengalaman yang dibentuk. Struktur dalam elemen dramatis pada game, antara lain:

1. **Challenge:** challenge atau tantangan merupakan tugas yang dapat diselesaikan dan menarik pemain untuk bermain. Kemenarikan sebuah tantangan dalam game bersifat subjektif yakni dipengaruhi kemampuan pemain dalam menyelesaikannya. Hal ini semakin diperkuat oleh Csikszentmihalyi dalam Fullerton (2008) menyatakan jika tantangan dan kemampuan saling berhubungan membentuk frustrasi dan kebosanan menghasilkan pengalaman berupa capa-

ian dan kesenangan dalam bermain.



Gambar 3. Flow
(Sumber: Fullerton, 2008)

2. **Play:** play atau bermain merupakan kebebasan gerak pemain dalam suatu batasan struktur yang kaku yakni aturan dan prosedur dalam game. Collois dalam Fullerton (2008) membagi elemen bermain menjadi empat tipe yang fundamental, yaitu (1) agon atau tipe permainan kompetitif, (2) alea atau tipe permainan berbasis peluang, (3) mimicry atau tipe permainan peran, dan (4)ilinx atau tipe permainan persepsi atau vertigo.

3. **Premise:** premis atau konsep dasar dalam penciptaan elemen dramatis pada sistem permainan. Tanpa premis, game akan sulit dikenali, terutama jika game memiliki konsep yang terlalu abstrak yang dapat menyebabkan pemain sulit untuk terhanyut secara emosional dengan elemen dramatis yang disajikan dalam game. Premise dapat melengkapi mekanik atau sistem permainan secara menarik dengan cerita sehingga pemain dapat terhubung dengan game secara emosional.

4. **Character:** karakter merupakan agen pemain dalam game. Melalui karakter dan tujuannya, Pemain dapat terhubung dengan cerita dan kejadian dalam game melalui karakter dan misinya. Karakter dalam sebuah game memiliki dua pertimbangan, yakni agency dan

empathy. Agency berarti karakter sebagai fungsi praktikal yang merepresentasikan pemain dalam game, sedangkan empathy berarti potensi dari pemain dalam membangun ketertarikan emosional pada karakter atau avatarnya melalui tujuan, konsekuensi, dan objektif dalam game.

1. **Story:** story atau cerita merupakan elemen narasi pengembangan dari premis. Cerita dalam game dapat berupa latar belakang dan konteks dari suatu konflik, yang dapat memotivasi karakter untuk menyelesaikan misi dalam permainan. Penyampaian cerita dapat menggunakan komponen dari Storytelling Method, yakni cutscene and cinematic, in-game event, dialogue, text, setting, maupun karakter (Brathwaite & Schreiber, 2009).

5. **World Building:** world building atau dunia yang ingin dibangun merupakan struktur cerita yang terintegrasi ke dalam game melalui rancangan dunia fiksi yang logis bagi dunia karakter. Merancang dunia diawali dari latar lingkungan permainan (peta) dan sejarahnya sampai dengan mekanisme atau aturan yang berlaku dalam dunia game. McDowell seperti dikutip Fullerton (2018) mengatakan bahwa karya desain yang immersif atau immersive design bekerja melalui desain dunia yang koheren dan memiliki logika interior, sejarah, geografi, permukaan dan metafora.

6. **Dramatic Arc:** Busur dramatis adalah bagaimana alur cerita dibangun dengan berbagai konflik bermakna agar menjaga pemain tetap termotivasi, tertantang, dan masuk kedalam emosi game melalui ketegangan yang didapatkan ketika telah menyelesaikan goals dalam game.

Video game pada umumnya bisa mengubah dan memicu emosi melalui cerita, simulasi dan imersif yang disajikan. Vardik (2009) menjelaskan game petualangan secara khusus memiliki 5 fitur utama yang dapat dimanfaatkan dalam memberikan pesan pembelajaran sebagai berikut.

a. Story-driven: Game petualangan memiliki cerita yang tidak dapat dipisahkan dari gameplay.

b. Player-Character: Pemain menjadi pusat yang mengendalikan/bersimulasi sebagai karakter utama dalam dunia game.

c. Puzzle-solving: teka-teki yang terintegrasi dalam lingkungan, dan pemecahannya merupakan bagian suatu peristiwa dalam game.

d. Object Manipulation: mendorong pemain untuk menjelajahi dan mempelajari cara kerja dunia game.

e. Exploration of space and action: membantu pemain mengetahui lebih banyak tentang kisah game, cara kerja dunia game, dan batasannya.

Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui bagaimana penerapan elemen dramatis pada adventure game dalam membangun sebuah cerita, peneliti melakukan analisis komparatif untuk menemukan persamaan dan perbandingan dari elemen dramatis dengan fitur yang terdapat dalam adventure game. Game yang dijadikan sampel untuk membedah elemen dramatis game bergenre petualangan adalah Rhino Raid & A Street Cat's Tale. Rhino Raid merupakan game petualangan dengan sudut pandang kamera side-view dan gaya visual vektor. Adapun A Street Cat's Tale merupakan game petualangan dengan sudut

pandang isometrik dan gaya visual piksel. Kedua game ini mewakili game petualangan yang mengangkat tema satwa serta dimaksudkan untuk mendapatkan perbandingan yang dapat mewakili jenis game petualangan dari berbagai tampilan dan gaya visual. Berikut merupakan penjelasan pembahasannya:

1. Tantangan

Tabel 1. Perbandingan Tantangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
a. Menghindari obstacle berupa perangkap besi, jurang jebakan kayu.	a. Memperoleh makanan agar tidak mati kelaparan.
b. Menghindari serangkaian serangan pemburu seperti lemparan jerat, granat, serangan gergaji mesin hingga tembakan panah.	b. Berhati-hati dan menghindari mobil yang sedang lalu lalang di jalan raya.
c. Mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya untuk memperoleh skor terbaik.	c. Bertahan hidup hingga hari ke-13.
d. Mendapatkan burung rangkong sebagai nyawa tambahan.	d. Berinteraksi dengan berbagai NPC untuk memperoleh berbagai alur cerita di setiap akhir set permainan.

Pada kedua game, tantangan yang diberikan identik dengan persoalan atau ancaman yang dihadapi oleh hewan di dunia nyata. Pada game Rhino Raid, pemain ditantang untuk menghindari ancaman dan bahaya berupa pemburu dan aktivitasnya yang mengancam nyawa karakter utama yaitu seekor badak, dapat dilihat pada Gambar 4. Adapun pada game A Street Cat's Tale pemain diberikan tantangan berupa ancaman yang dihadapi seekor kucing di jalanan kota, berupa lalu lalang mobil, sulitnya mencari makanan sehat, hingga perlakuan buruk oleh manusia yang dapat menyebabkan

kematian kucing tersebut seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 4. Tantangan Rhino Raid
(Sumber: TouchGameplay, 2013)



Gambar 5. Intro A Street Cat's Tale
(Sumber: MetaControl, 2021)

2. Permainan

Tabel 2. Perbandingan Permainan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
Tipe permainan mimicy atau permainan peran sebagai karakter badak dalam misi mengejar pemburu yang menculik pasangannya	Tipe permainan mimicy atau permainan peran sebagai karakter kucing dalam bertahan hidup di tengah kota yang sibuk

Kedua game ini sama-sama memiliki tipe permainan mimicy atau permainan peran. Tipe permainan ini biasa ditemukan dalam game yang mengharuskan pemainnya bermain sebagai karakter atau avatar tertentu dalam game untuk kemudian berinteraksi dengan lingkungan permainan seperti dipaparkan pada Tabel 2.

3. Premis

Tabel 3. Perbandingan Premis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
Petualangan Rad melintasi sabana Afrika diselingi oleh fakta unik dari WWF tentang fakta tentang badak dan kebenaran di balik momok perburuan badak di Afrika Selatan.	Kisah mengharukan tentang anak kucing yatim piatu yang berjuang untuk bertahan hidup di jalanan kota yang sibuk.

Masing-masing game memiliki konsep dasar cerita atau premis berkaitan dengan karakter dan tujuannya yang kemudian dikisahkan dalam sistem permainan atau tantangan yang dihadirkan seperti dipaparkan pada Tabel 3. Premis pada game A Street Cat's Tale berfokus pada perjuangan bertahan hidup karakter sehingga mempengaruhi tantangan utamanya yakni untuk bertahan hidup seperti terlihat pada Gambar 7. Sedangkan premis pada game Rhino Raid berfokus pada petualangan karakter yang melintasi sabana untuk mengusir pemburu sehingga tantangan utamanya yakni menghindari ancaman dari para pemburu seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Poster Rhino Raid
(Sumber: Rhino Raid, 2013)



Gambar 7. Cuplikan A Street Cat's Tale
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Karakter

Tabel 4. Perbandingan Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

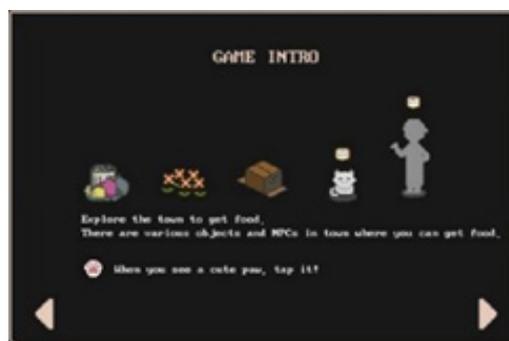
Rhino Raid	A Street Cat's Tale
Agency: Pemain sebagai karakter Rad, seekor badak Afrika Selatan	Agency: Pemain sebagai karakter seekor kucing kecil berwarna oren
Empathy:	Empathy:
a. Memiliki misi untuk menyelamatkan kekasih dari tangkapan pemburu.	a. Bertahan hidup, mengelilingi kota untuk menemukan makanan agar tidak mati kelaparan.
b. Menghindari ancaman dan serangan dari para pemburu, jika terkena damage akan mengurangi nyawa yang dimiliki.	b. Bertemu dengan NPCs dengan kepribadian yang berbeda-beda, ada yang ramah, ada pula yang pemaah.
c. Mendapatkan wawasan dan fakta unik tentang badak dan perburuan badan di Afrika Selatan.	c. Karakter akan berkurang nyawanya jika tertabrak mobil di jalan raya atau mengalami kelaparan dan sakit akibat memakan sampah.

Kedua game sama-sama merepresentasikan hewan sebagai karakter yang dimainkan pemain seperti dipaparkan pada Tabel 4. Dengan bermain sebagai karakter hewan, pemain dapat berempa-

ti dengan merasakan pengalaman dan ancaman seperti apa yang dihadapi oleh karakter tersebut. Namun, terdapat pula perbedaan dari keduanya khususnya pada kedalaman cerita dan emosi yang dihasilkan. Pada game Rhino Raid, pemain akan terfokus pada tantangan yang harus diselesaikan dengan cara menghindar, melompat, menyeruduk, ataupun berseluncur sehingga empati dihadirkan melalui cuplikan adegan dan fakta unik pada loading screen seperti terlihat pada Gambar 8. Berbeda dengan game A Street Cat's Tale yang mendalami empati melalui rangsangan emosional dari interaksi karakter dengan dunianya dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 8. Loading Screen Rhino Raid
(Sumber: Rhino Raid, 2013)



Gambar 9. Sistem Interaksi Karakter A Street Cat's Tale
(Sumber: MetaControl, 2021)

5. Cerita

Tabel 5. Perbandingan Cerita
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
<p>Game diawali dengan fakta unik, mitos dan kebenaran terkait badak di Afrika Selatan. Selanjutnya pemain disajikan narasi visual berupa cuplikan komik yang mengisahkan seekor badak yang marah karena kekasihnya ditangkap oleh para pemburu. Ia harus mengejar pemburu tersebut, melewati berbagai rintangan dan ancaman dari pemburu untuk dapat mengejar mobil bos pemburu yang menangkap kekasihnya. Cerita dan game berakhir ketika badak dapat melewati dan mengalahkan bos pemburu dan hidup bahagia dengan pasangannya.</p>	<p>Game diawali dengan kisah tragedi kecelakaan induk kucing yang diselamatkan oleh manusia ke lokasi yang tidak diketahui, anak kucing mencoba yang terbaik untuk tetap hidup sendirian di lingkungan manusia. Anak kucing harus bertahan hidup hingga hari ke-13 untuk menjadi kucing dewasa. Apa yang akan terjadi di hari terakhir? Akan ada 11 endings yang akan didapat berdasarkan poin kedekatan dengan NPC tertentu. Poin didapat melalui interaksi dengan NPCs meliputi percakapan dan pemberian hadiah yang dapat meningkatkan keeratan hubungan.</p>

Pada game Rhino Raid, cerita lebih banyak disajikan dalam bentuk narasi dan visual serta deskripsi fakta-fakta terkait badak dan perburuannya sehingga pemain kurang mendapat keterikatan emosional dengan karakter karena gameplay lebih terfokus pada tantangan daripada cerita, seperti dipaparkan pada Tabel 5. Berbeda dengan A Street Cat's Tale yang menghadirkan cerita tidak hanya dari cuplikan narasi, game ini juga memberikan keterikatan emosional pemainnya melalui interaksi karakter dengan NPCs dan dunianya. Hal tersebut didukung dengan pencapaian berupa 11 alternatif ending yang hanya didapat pemain jika mereka dapat meningkatkan hubungan dengan NPCs tertentu hingga hari ke-13 yang dapat dili-

hat cuplikannya pada Gambar 10. Hal ini berbeda dengan Rhino Raid yang memiliki alur cerita linear dengan satu ending yakni menyelamatkan pasangannya yang dapat dilihat cuplikannya pada Gambar 11.

Pada game Rhino Raid, cerita lebih banyak disajikan dalam bentuk narasi dan visual serta deskripsi fakta-fakta terkait badak dan perburuannya sehingga pemain kurang mendapat keterikatan emosional dengan karakter karena gameplay lebih terfokus pada tantangan daripada cerita, seperti dipaparkan pada Tabel 5. Berbeda dengan A Street Cat's Tale yang menghadirkan cerita tidak hanya dari cuplikan narasi, game ini juga memberikan keterikatan emosional pemainnya melalui interaksi karakter dengan NPCs dan dunianya. Hal tersebut didukung dengan pencapaian berupa 11 alternatif ending yang hanya didapat pemain jika mereka dapat meningkatkan hubungan dengan NPCs tertentu hingga hari ke-13 yang dapat dilihat cuplikannya pada Gambar 10. Hal ini berbeda dengan Rhino Raid yang memiliki alur cerita linear dengan satu ending yakni menyelamatkan pasangannya yang dapat dilihat cuplikannya pada Gambar 11.



Gambar 10. Ending A Street Cat's Tale
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11. Ending Rhino Raid
(Sumber: TouchGameplay, 2013)

6. Dunia

Tabel 6. Perbandingan Dunia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
Lingkungan permainan mengambil setting sabana Afrika Selatan, dapat dilihat desain lingkungan dan pepohonan yang familiar dengan sabana Afrika Selatan. Dunia dalam <i>game</i> ditampilkan dengan menggunakan sudut pandang kamera side-view menyebabkan ruang eksplorasi karakter terbatas, hanya dapat maju secara horizontal.	Mengambil setting lingkungan perkotaan di Korea Selatan, terlihat dari desain bangunan dan toko-toko yang familiar. Sudut pandang kamera isometrik memberikan peluang karakter untuk mengeksplor dunia dalam <i>game</i> .

Kedua game sama-sama memiliki desain lingkungan berdasarkan dunia nyata seperti dipaparkan pada Tabel 6. Ketika mendesain dunia fiksi dalam game berdasarkan fakta di dunia nyata dapat memberikan suatu identitas, rasa familiar, dan kelogisan bagi pemain ketika mendalami peran sebagai karakter dalam game.

Penggunaan sudut pandang kamera juga mempengaruhi peluang eksplorasi pemain dalam bermain. Pada game Rhino Raid, pemain akan lebih fokus pada tantangan yang harus dilewati. Sedangkan

pada A Street Cat's Tale, pemain dapat lebih leluasa mengeksplor dan mempelajari lebih jauh tentang dunia dalam game seperti terlihat pada Gambar 12 & 13.



Gambar 12. Dunia Rhino Raid
(Sumber: Rhino Raid, 2013)



Gambar 13. Dunia A Street Cat's Tale
(Sumber: MetaControl, 2021)

7. Busur Dramatis

Tabel 7. Perbandingan Busur Dramatis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rhino Raid	A Street Cat's Tale
Dinamika konflik disusun dengan sistem penyelesaian level, keberhasilan dalam penyelesaian level diukur melalui kemampuan melewati berbagai rintangan, mengalahkan musuh, dan mendapatkan koin sebanyak-banyaknya.	Dinamika konflik disusun dengan sistem alur cerita bercabang atau multiple ending. Setiap alur cerita memiliki konflik dan tantangan berbeda berdasarkan interaksi yang dilalui pemain dengan NPCs dan dunianya. Keberhasilan diukur ketika karakter dapat bertahan hidup hingga hari terakhir dan mendapatkan ending cerita yang memuaskan.

Kedua game memiliki perbedaan dalam menyajikan konflik, penyelesaian dan capaian keberhasilannya seperti dapat dilihat pada Tabel 7. Pada game Rhino Raid, pemain dituntut untuk menyelesaikan setiap level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sedangkan pada A Street Cat's Tale, pemain diberikan pilihan untuk menyelesaikan game melalui sistem multiple ending yang didapat melalui interaksi karakter dengan NPCs dan dunianya.

Dari ketujuh elemen dramatis di atas memiliki keterkaitan terhadap fitur yang ada dalam game petualangan. Fitur dalam game petualangan yakni Story-driven, Player-Character, Puzzle-Solving, Object Manipulation, Exploration of space and action (Vara et al., 2009). Hubungan keterkaitan antara fitur pada game petualangan dengan elemen dramatis sebagai berikut.

Tabel 8. Hubungan antara Fitur dengan Elemen Dramatis Game Petualangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fitur Game Petualangan	Elemen Dramatis
Story-Driven	Permainan; Premis; Karakter; Cerita; Dunia; Busur dramatis.
Player-Character	Permainan; Premis; Karakter; Cerita; Busur dramatis.
Puzzle-Solving	Tantangan; Dunia; Busur dramatis.
Object Manipulation,	Permainan; Tantangan; Dunia.
Exploration of Space and Action	Permainan; Karakter; Tantangan, Dunia; Busur dramatis.

Berdasarkan pemaparan pada Tabel 8, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur dalam game petualangan disusun oleh elemen-elemen dramatis. Hal tersebut memperkuat bahwa game petualangan adalah game yang erat kaitannya dengan struktur naratif melalui penerapan elemen drama-

tis dalam game.

Kesimpulan

Dari serangkaian analisis yang dilakukan pada dua game petualangan yang berbeda gaya visual, sudut pandang kamera, dan karakter utama, ditemukan bagaimana elemen dramatis bekerja dalam game petualangan khususnya dalam menyajikan konten kesadaran dan wawasan terhadap satwa. Dalam merancang game petualangan, desainer harus memperhatikan elemen dramatis yang tak mungkin terpisahkan dari struktur dan fitur utamanya. Meskipun menggunakan tampilan visual dua dimensi yang terbatas seperti vektor maupun piksel, pemain mampu tenggelam secara emosional dengan permainan hanya dengan memaksimalkan elemen dramatis dalam fitur game petualangan.

Temuan yang perlu diperhatikan dan dapat diaplikasikan ke dalam pengembangan game petualangan sebagai media penyadartahuan satwa adalah sebagai berikut:

1. Tantangan dalam game diangkat dari persoalan atau ancaman yang dihadapi oleh satwa di dunia nyata.
2. Permainan bertipe mimicry, yakni pemain harus bermain peran sebagai karakter atau avatar dalam game sehingga dapat berinteraksi dan bereksplorasi dengan dunia game.
3. Premis game berlandaskan cerita yang berkaitan dengan karakter utama permainan yakni satwa dan tujuannya yang kemudian dikisahkan dalam sistem permainan atau tantangan yang dihadirkan.
4. Karakter utama yang dimainkan pemain merupakan karakter satwa. Dengan demikian, pemain dapat lebih berem-

pati karena merasakan pengalaman dan ancaman dengan sudut pandang satwa itu sendiri.

5. Cerita dalam game dapat menggunakan alur linear atau alur bercabang tergantung premis dan tantangan yang ingin dikembangkan dalam game. Fakta-fakta unik terkait satwa dapat disajikan melalui metode storytelling (cutscene, cinematic, event, dialogue, text, dsb). Namun, hal yang perlu diperhatikan agar pemain merasa memiliki keterikatan secara emosional adalah bagaimana membangun sebuah cerita yang dapat mendorong pengalaman bermain melalui keterlibatan pemain dengan dunianya.

6. Mendesain dunia game berdasarkan fakta yang ada di dunia nyata untuk memberikan identitas, rasa familiar, dan kelogisan bagi pemain ketika mendalami peran sebagai karakter dalam game. Hindari pemilihan sudut pandang kamera side-view jika menginginkan game yang lebih fokus pada pengalaman eksplorasi dunia yang tak terbatas. Gunakan perspektif kamera yang luas atau memiliki karakteristik untuk memperlihatkan sekeliling lingkungan karakter dalam game, seperti: isometric-view; side-view; first person; atau third person.

7. Busur dramatis dalam game dirancang sedemikian rupa berdasarkan dinamika konflik yang ingin dibangun. Mendesain konflik merupakan bagian dari konsep keseluruhan rancangan cerita dan goals yang ingin dicapai oleh pemain ketika bermain dan menyelesaikan permainan.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna dan untuk meningkatkan hasil temuan dibutuhkan penelitian lanjutan terkait penerapan elemen dramatis dalam pengembangan game petualangan sebagai media penyadartahuan satwa langka Indonesia. Hal lain yang dapat

dikembangkan dari penelitian ini adalah bagaimana keberhasilan dari game petualangan tersebut dalam mengubah emosi, persepsi, kesadaran, hingga perilaku target audiens terhadap konten cerita yang diangkat.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah mendanai studi peneliti melalui Program Beasiswa Unggulan 2021.

Referensi

- Ahmad, A. (2021). Analisis Gim Edukasi Menggunakan Pendekatan Playcentric Approach. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1), 65–75. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Charles River Media, a part of Course Technology.
- CFK Official Franchise. (2019). *A Street Cat's Tale*. https://store.steampowered.com/app/1140570/A_Street_Cats_Tale/
- Dewi, N. P. M., & Grahita, B. (2020). Narrative Immersion dalam Visual Novel STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 13(2), 7–14. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v13i2.1708>
- Fatonawati, H. (2020). Keanekaragaman Fauna Indonesia Bagian Barat (Asiatik) Kelas VII SMP. <https://gredupedia.id/media/buku/hanif/mobile/index.html#p=13>
- Flint Sky Interactive. (2013). *WWF Rhi-*

- no Raid. www.flintsky.com/projects/rhino-raid
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop* (2nd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b13172>
- Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop* (4th ed.). A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22309>
- MetaControl. (2021). *A Street Cat's Tale - A Pouncethrough*. <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1860241616>
- Moore, M. (2016). *Basics of Game Design*. In *Basics of Game Design*. <https://doi.org/10.1201/b10817>
- Papoutsi, C., & Drigas, A. (2016). Games for Empathy for Social Impact. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 6(4), 36. <https://doi.org/10.3991/ijep.v6i4.6064>
- Rhino Raid. (2013). <https://www.facebook.com/PlayRhinoRaid/photos>
- Ricardo. (2013, March 20). Review Rhino Raid – Ayo selamatkan Badak dari Perburuan Liar. *Tech In Asia*. <https://id.techinasia.com/review-rhino-raid>
- Senoprabowo, A. (2015). Analisis Gameplay Game Genre Virtual Pet. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.955>
- TouchGameplay. (2013). *WWF Rhino Raid - Universal - HD Gameplay Trailer*. <https://youtu.be/3-3Om4wrokE>
- Vara, C. F., Murray, J., Bolter, J., Pearce, C., Montfort, N., & Nitsche, M. (2009). *The Tribulations Of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance*. Georgia Institute of Technology.