

## **BAB II. GIM LOKAPALA DAN PENGEMBANGAN GIM**

### **II.1 Landasan Teori**

#### **II.1.1 Alih Wahana**

Alih Wahana merupakan suatu proses pengalihan unsur yang satu kepada unsur yang lainnya. Unsur disini dapat berarti suatu media ataupun karya seni yang dapat dialihkan dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Menurut Sapardi Djoko Damono, Alih Wahana sendiri merupakan perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Dalam alih wahana sendiri terdapat beberapa hal yang terdapat didalamnya seperti mencakup penerjemahan, penyaduran dan juga pemindahan media yang diinginkan.

Alih Wahana sendiri pada hakikatnya tidak dapat lepas dari suatu hubungan-hubungan antar media (Damono 2018). Dalam penjelasannya juga dijelaskan bahwa pemahaman tentang konsep suatu media dapat dan bisa dipaparkan dalam beberapa poin antara lain:

1. Hakikat Intermedialitas

Sesuatu yang menjadikan suatu dasar utama bahwa yang penting yaitu memahami apa saja yang berbeda dalam berbagai media dan bagaimana perbedaan itu dihubungkan satu sama lain. Sebagai contoh media ilustrasi dan juga sinema.

2. Medium

Suatu jalur dalam media informasi dan hiburan baik itu seni atau pun sastra yang tidak hanya mencakup satu jenis media, akan tetapi berbagai macam jenis yang saling berkaitan terhadap alih wahana. Sebagai contoh yang awalnya berupa media puisi menjadi suatu karya seni musik.

3. Pertunjukan

Media yang akan memberi penggambaran terhadap apa yang ingin disampaikan. Sebagai contoh media film dan juga musik.

4. Mode

Suatu cara dalam mengerjakan suatu media yang mengacu pada kombinasi teks, imaji, bunyi dan pada kombinasi indera yang ada pada manusia.

Ada beberapa istilah yang sering dipergunakan oleh banyak orang ketika akan melakukan alih wahana atau perubahan dari suatu karya ke karya yang berbeda yaitu *transformasi, adaptasi, ekranisasi*. Dalam hal perancangan ini, digunakanlah *ekranisasi* yaitu proses perpindahan karya sastra. Terdapat tiga proses, yaitu pemotongan atau penciutan, penambahan, serta perubahan bervariasi.

Perancangan ini mencoba memasukan ketiga proses yang ada kedalam media papan permainan, diantaranya:

1. Proses Pemotongan: terjadi pada bagian penghilangan beberapa ornamen pada karakter, penghilangan pada tampilan arena yang diubah.
2. Proses Penambahan: terjadi pada bagian warna karakter yang terkesan lebih gelap, penambahan ornamen dari beberapa pulau besar di Indonesia pada area permainannya, perubahan *gameplay* yang awalnya “*battle 2 team*” menjadi 1 vs 1 dengan total 6 pemain berbeda sehingga berbeda dengan versi digitalnya.
3. Proses Bervariasi: terjadi pada *gameplay* yang memadukan 2 permainan terkenal yaitu Ludo dan juga Monopoli. Penggabungan permainan area, karakter, dadu dengan kartu sebagai syarat untuk menyelesaikan permainan.

Pada dasarnya, alih wahana dapat diartikan sebagai peralihan mode yang nantinya akan memberi suatu keleluasaan dalam menguraikan dan juga menemukan suatu masalah yang sebelumnya tidak ditemukan bahwa hal tersebut sangat memiliki arti penting. Dalam perancangan ini, dimaksudkan untuk mengalihkan media yang sudah ada dalam Lokapala, yaitu *Mobile Game* jadi suatu media yang berbeda. Tujuannya untuk memberi kesan yang berbeda dengan versi *mobile* dari segi tampilan, *gameplay*, hingga peralatan bermain. Hal ini akan memunculkan pandangan yang membuat orang lain tertarik dan juga membuat orang yang tidak dapat menggunakan media *mobile* akan tahu apa itu Lokapala tanpa harus menggunakan media digital.

### **II.1.2 Gim**

Gim merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan beberapa aturan tertentu sehingga terdapat pihak yang menang dan ada juga pihak yang kalah. Biasanya gim bertujuan tidak serius ataupun hanya untuk *refreshing* saja. Gim juga dapat menjadi suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara beberapa

pemain ataupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional dengan tujuan memenangkan gim tersebut.

Beberapa definisi gim menurut beberapa para ahli:

Menurut Back dalam Suryaman (2007). “*Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.”

Menurut Fauzi, dkk (2009) “*Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.”

### **II.1.2 Jenis Gim**

Jenis-jenis Gim Menurut Sulisty (2010), bahwa terdapat beberapa jenis media di dunia gim yang selalu dipilih oleh penggunanya, diantaranya:

1. *Arcade games*, merupakan suatu tempat yang menyediakan box atau mesin yang dirancang khusus untuk jenis video gim tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasakan sensasi nyata saat bermain game tersebut seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
2. *PC Games*, merupakan sebuah video gim yang dimainkan menggunakan *Personal Computers* (komputer pribadi)
3. *Console games*, merupakan sebuah video gim yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. *Handheld games*, merupakan suatu gim yang dimainkan di *console* khusus yang dapat dibawa kemana-mana. Contohnya Nintendo DS dan Sony PSP.
5. *Mobile games*, merupakan suatu gim yang dapat dimainkan atau khusus untuk penggunaan *mobile phone*.

Dari jenis gim yang sudah disebutkan diatas, Lokapala sendiri termasuk ke dalam jenis *Mobile Games* karena permainannya dilakukan di dalam sebuah media *mobile phone* atau terkadang disebut media gawai.

### II.1.3 Unsur Gim

Dalam sebuah gim terdapat berbagai macam unsur dasar yang saling berkaitan sehingga akan unsur-unsur ini akan menciptakan suatu pengalaman yang menarik ketika dimainkan nantinya. Unsur-unsur tersebut antara lain:

1. *Fitur*, merupakan bagian yang menggambarkan gim kedalam bentuk bentuk yang dapat dilihat maupun dirasakan.
2. *Gameplay*, merupakan suatu cara kerja dalam memainkan gim yang dimana dalam *gameplay* terdapat fitur-fitur yang nantinya akan menjadi sebuah rancangan dari gim itu sendiri.
3. *Interface*, merupakan semua bagian dari bentuk tampilan yang ada pada dalam sebuah gim. Bila *interface* dibuat dan dirancang dengan baik maka akan membuat pemainnya betah dan tidak bosan dalam memainkan gim
4. *Aturan (rules)*, merupakan macam-macam aturan yang ada dalam memainkan sebuah gim yang harus diikuti dan apabila dilanggar akan mendapat hukuman.
5. *Desain level*, merupakan tingkat kesulitan yang nantinya akan menggambarkan jalan cerita pada sebuah gim

Dari unsur tersebut, rancangan akan lebih berfokus terhadap desain level yang mana dalam Lokapala sebuah desain yang ada baik karakter ataupun map berasal dari cerita dan budaya yang ada di nusantara. Hal inilah yang nantinya akan sangat mempengaruhi penggambaran cerita yang akan dibuat didalam media yang berbeda dengan versi *mobile*.

### II.1.4. Pengubahan Konsep

Dalam perancangan ini, tujuan sebuah perubahan media yang awalnya berasal dari *mobile* menjadi sebuah media cetak yang bermaksud agar pemain/pengguna yang tidak bisa memainkan secara *mobile* dapat mencoba dengan media yang berbeda. Hal ini pun dapat memberi kesan yang baru, terutama untuk pengguna yang sudah nyaman dengan media *mobile*.

#### a) *Mobile Game*

*Mobile Game* merupakan suatu permainan video yang pada dasarnya memang dirancang untuk dapat dimainkan secara seluler melalui sebuah media atau perangkat seluler. *Mobile Game* sendiri dapat dengan mudah didapatkan dan

dimainkan dengan cara mengunduh dari sebuah toko aplikasi yang ada dan biasanya *mobile game* lebih mudah untuk dibawa walau memang harus memiliki kuota untuk bermainnya.

b) *Manual Game*

Merupakan suatu permainan yang memiliki banyak komponen di dalam permainannya seperti papan persegi, kartu, dadu, dan lainnya. *Manual game* sendiri umumnya memiliki suatu cerita yang beragam dengan tema permainan yang bervariasi walau dalam kekurangannya dapat terlihat pada ukuran dan juga ruang untuk bermainnya.

*Mobile game* ataupun *manual game* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam perancangan ini sendiri bermaksud untuk mencoba memasukkan kekurangan yang ada dalam versi *mobile* Lokapala ke dalam versi manual yang nantinya akan menjadi media yang berbeda tetapi dengan tema yang masih mengangkat budaya yang ada dalam Lokapala serta dengan tambahan *gameplay* yang berbeda pula.

### **II.1.5 Budaya Indonesia**

Budaya Indonesia merupakan budaya yang terdapat dan berasal dari seluruh kebudayaan yang ada di nusantara, baik itu kebudayaan lokal ataupun kebudayaan asing yang sudah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Budaya Indonesia sendiri tidak hanya mencakup budaya asli yang ada di nusantara akan tetapi mencakup juga budaya yang mendapat pengaruh dari luar seperti Arab, India, Cina, dan Eropa. Budaya Indonesia sering disebut kebudayaan yang diakui sebagai identitas Indonesia. Kebudayaan ini bersumber pada kebudayaan daerah seperti cerita, mitos, pakaian, adat, hingga makanan yang menjadi suatu ciri khas dari daerah yang ada di nusantara.



Gambar II.1 Budaya Indonesia  
Sumber: <https://www.kompasiana.com.jpg>  
(diakses pada 12/05/2023)

Beberapa definisi gim menurut beberapa para ahli:

Menurut Taylor di dalam bukunya *Primitive Culture* (1871), “Kebudayaan merupakan hal kompleks yang mencakup beberapa hal di dalamnya seperti kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat serta kemampuan yang dapat diperoleh manusia sebagai bagian dari kelompok masyarakat tersebut.”

Dalam kebudayaan sendiri terdapat suatu ciri yang meliputi suatu objek materi yang sering atau terkadang diwujudkan ke dalam media teknologi yang di dalamnya meliputi sikap, nilai dan pengetahuan yang ada dalam budaya itu sendiri. Dari hal inilah kebudayaan dapat dan mungkin untuk disalurkan ke dalam media modern apapun tanpa terkecuali gim itu sendiri. Hal ini dapat menjadi kesempatan dalam pengenalan budaya yang nantinya akan ada di dalam media yang mengikuti perkembangan teknologi, kebudayaan itu sendiri akan dapat terus bertahan dan akan diketahui oleh generasi-generasi yang ada di masa depan.

### **II.1.6 Fungsi Kebudayaan**

Fungsi kebudayaan merupakan suatu hal yang mengatur manusia sehingga dapat mengerti bagaimana seharusnya memperlakukan dan menentukan sebuah sikap yang berhubungan dengan orang lain didalam menjalankan hidupnya. Hal ini sering dijumpai dalam budaya yang ada di nusantara sehingga fungsi kebudayaan sangat penting agar budaya yang ada dapat terus bertahan.

Menurut Dzikrullah dan Setiawan dalam skripsinya yang berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Tata Krama Berkunjung di Wilayah Kasepuhan Kanekes (Baduy)* (2017), Menerangkan bahwa kebudayaan dalam hakikatnya memiliki beberapa berfungsi yaitu:

1. Suatu hubungan yang menjadi sebuah pedoman antar manusia/kelompok.
2. Sebuah wadah dalam menyalurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya.
3. Pembimbing kehidupan manusia yang terikat dengan ajaran masa lalu..
4. Pembeda antara kebiasaan manusia dan juga binatang.

Dalam hal ini, Lokapala juga berperan besar sebagai penghubung antara sebuah kebudayaan dengan teknologi yang membuat suatu koneksi serta hubungan antar penggunaannya dengan cara memainkan gim bertema budaya Indonesia ini. Tak luput pula bahwa Lokapala menjadi sebuah wadah yang menyalurkan perasaan penggunaannya terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia.

### **II.1.7 Teori *Manga Matrix***

Dalam sebuah gim bertema *advanture* tentunya akan terdapat suatu penggambaran karakter atau tokoh yang fungsinya sebagai perwakilan dari pemain. Suatu karakter yang berasal dari cerita atau budaya yang ada tidak semata-merta dibuat, akan tetapi dibuat melalui rangkaian serta tahapan agar hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Dalam hal ini, salah satu cara atau teknik dalam membuat karakter bisa diterapkan dengan teori yang bernama *Manga Matrix*. Teori *Manga Matrix* merupakan sebuah buku dibuat oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang didalamnya menjelaskan teori dari cara membuat sebuah karakter baik itu sebagai karakter gim, ilustrasi ataupun jenis karakter lainnya. Dalam teori *Manga Matrix* terdapat beberapa tahapan dalam membuat sebuah karakter. Hal ini dilakukan agar karakter yang dibuat memiliki makna dan tidak asal dalam membuat.

Teknik dalam membuat dan merancang sebuah karakter yang ada dalam buku ini meliputi *Addition*, *Subtraction*, *Division*, *Multiplication*, *Using Attributes of Nature*, *Personification*, dan *The 1-2-3-4-7 Technique*. Semua metode ini akan menjelaskan sebuah konsep matrik (sumber pencipta kehidupan) dalam mengembangkan karakter manga. Dan metode-metode ini nantinya akan membuat rangkaian cerita yang lebih dinamis.

### **II.1.8 Teknik Pembuatan Karakter**

*Addition*, merupakan suatu metode dasar dalam pembuatan sebuah karakter dan juga kostum. Pada kostum sendiri terdapat beberapa bagian penambahan seperti ornamen, kepribadian, kemampuan, alat, dan elemen lainnya yang ditambahkan ke dalam karakter yang dibuat untuk membuat model baru dengan karakteristik yang berbeda.



Gambar II.2 Penggambaran Metode *Addition*  
Sumber: E-Book Super Manga Matrix.jpg  
(diakses pada 06/02/2023)

***Subtraction***, merupakan suatu bagian dimana karakter akan dianalisis untuk mengidentifikasi bagian tidak dibutuhkan ataupun fitur yang tidak terlalu penting. Fitur-fitur ini dapat dikurangi untuk meningkatkan elemen yang lebih penting nantinya sehingga nantinya akan menghasilkan karakter yang benar-benar unik.



Gambar II.3 Penggambaran Metode *Subtraction*  
Sumber: E-Book Super Manga Matrix.jpg  
(diakses pada 06/02/2023)

Tahapan-tahapan yang telah dijelaskan diatas merupakan beberapa tahapan dalam menciptakan sebuah karakter yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Tahapan yang akan dilakukan dalam pembuatan rancangan ini sehingga dapat menciptakan karakter yang akan sesuai dengan cerita dan media yang dibuat agar keduanya saling berpadu dengan baik.



### II.1.9 Interpretasi Karakter

Interpretasi merupakan suatu proses dalam menerjemahkan suatu hal yang dapat berasal dari bahasa, film, seni, dan lainnya sehingga dapat menjadi seperti pemberian kesan, pendapat, ataupun suatu pandangan teoritis terhadap sesuatu. Interpretasi terkadang sering disebut dengan Hermeneutika yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti menginterpretasikan, menafsirkan ataupun menerjemahkan sesuatu. Dalam hal ini, interpretasi dapat menjadi suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan suatu keterikatan makna dengan objek asli terhadap sebuah pengalaman langsung dengan menggunakan suatu media ilustratif sehingga hal ini bukan hanya sebatas penyampaian informasi secara faktual saja. Beberapa definisi Interpretasi menurut beberapa para ahli:

Menurut Freeman Tilden, “Interpretasi merupakan suatu kegiatan yang memiliki sifat mendidik serta memiliki maksud untuk mengungkapkan arti serta hubungan melalui perantara dari objek asli dan pengalaman.”

Menurut MacKinnon, “Interpretasi merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai seni dalam memberikan penjelasan tentang suatu kawasan seperti fauna, flora, proses geologis serta tentang sejarah dan budaya yang ada di masyarakat.”

Dalam Lokapala sendiri terdapat beberapa interpretasi dari sebuah sejarah dan budaya yang ada di Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari penggambaran karakter-karakter atau yang sering disebut ksatriya dalam Lokapala yang tercermin dari desain kostum, tampilan hingga cerita ksatriya nya sendiri. Berikut merupakan salah satu contoh interpretasi karakter yang diangkat dari sejarah asli yang ada di Indonesia.



Gambar II.4 Karakter Lokapala Vijaya

Sumber: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/lokapala-vijaya-karakter.jpg>  
(diakses pada 12/05/2023)



Gambar II.5 Raden Wijaya

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Raden\\_Wijaya](https://en.wikipedia.org/wiki/Raden_Wijaya) .jpg  
(diakses pada 12/05/2023)

Gambar diatas merupakan sosok terkenal yang pernah ada di Indonesia pada zaman dahulu yang diangkat dari sejarah Kerajaan Majapahit yang bernama Wijaya atau Raden Wijaya. Ksatria ini dikisahkan sebagai seorang pejuang yang berperang demi mempertahankan Kerajaan Singhasari. Menyatukan rakyat yang sangat dicintainya serta menjaga kehormatan ayahnya demi mempertahankan kerajaannya. Dari penggambaran cerita diatas dapat ditemukan bahwa sejarah dan cerita yang ada di Indonesia dapat diinterpretasikan menjadi karakter gim itu sendiri.

## II.2. Objek Penelitian

### II.2.1 Lokapala

Lokapala merupakan sebuah *game online* yang berasal dari Indonesia yang digarap dan dirancang oleh salah satu studio gim asal Indonesia yaitu Anantarupa Studio. Lokapala sendiri adalah jenis permainan *Multiplayer Online Battle Arena* atau yang lebih sering didengar dengan kata MOBA dan permainan jenis ini lebih sering dimainkan secara *online* dengan pemain berjumlah 5vs5.



Gambar II.6 Lokapala

Sumber: <https://kabarbanten.pikiran-rakyat.com>.jpg  
(diakses pada 12/05/2023)

Lokapala sendiri resmi diluncurkan pertama kali pada tahun 2020 tepatnya pada tanggal 20 Mei melalui media *YouTube*. Peresmian ini dihadiri oleh banyak pihak seperti Ivan Chen (CEO Anantarupa Studio), Diana Paskarina (COO Anantarupa Studio), Dedi Suherman (CEO PT. Melon Indonesia), dan Faizal Rochmad Djoemadi (Direktul Digital Business Telkom Group). Lokapala yang saat ini sudah berumur 2 tahun lebih sudah diunduh dan dimainkan gimnya lebih dari 1 juta pengguna melalui playstore. Hal yang membuat gim ini terus mengalami kemajuan karena pembaruan membuat gim ini bisa terus memunculkan inovasi Indonesia. Perbaikan pada segi visual dan grafisnya sehingga Lokapala dapat bertahan terhadap munculnya gim serupa yang ada saat ini. Lokapala sendiri mengambil tema budaya Indonesia yang bersumber dari cerita, mitos, budaya yang ada di nusantara. Hal inilah yang membuat Lokapala itu berbeda dengan gim MOBA lainnya. Mulai dari desain *map*, *UI*, hingga karakter yang ditampilkan berdasarkan dari cerita dan budaya yang ada di nusantara. Hal ini bertujuan agar budaya Indonesia dapat dikenal dan disukai dalam bentuk sebuah gim yang saat ini sedang ramai kalangan masyarakat.



Gambar II.7 *Gameplay* Lokapala

Sumber: <https://mediajabodetabek.pikiran-rakyat.com> .jpg  
(diakses pada 12/05/2023)

## II.2.2 Arti Nama Lokapala

Nama Lokapala diambil dari bahasa Sansekerta yang memiliki 2 kata, yaitu Loka yang artinya dunia dan Pala yang artinya penjaga. Pada dasarnya Lokapala sendiri adalah Penjaga Dunia. Lokapala juga merupakan suatu gim yang memiliki latar belakang cerita dan budaya yang mengambil nilai-nilai historis, melalui penciptaan tokoh-tokoh sejarah maupun mitologi yang ada di nusantara (Indonesia).

### II.2.3 Loka (Alam)

Loka sendiri merupakan suatu alam yang akan ditempati setelah makhluk tersebut mati dan terlahir kembali. Loka sendiri berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti dunia, dimensi, penuh, dan sebagainya. Dalam beberapa agama seperti Buddha, Hindu, dan lainnya, hal ini sering disebut sebagai Samsara yang mana berarti dunia yang berputar yang mana merupakan suatu konsep kelahiran kembali setelah kematian atau lebih sering disebut sebagai reinkarnasi. Hal ini pun terkadang disebut dengan beberapa istilah seperti suatu transmigrasi, siklus karma, reinkarnasi, ataupun suatu siklus penyimpangan tanpa tujuan, pengembaraan atau keberadaan duniawi.



Gambar II.8 Samsara

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sa%E1%B9%83s%C4%81ra> .jpg  
(diakses pada 12/05/2023)

Dalam gim Lokapala, terdapat semesta atau dunianya sendiri seperti halnya pada gim MOBA lainnya. Terdapat setidaknya 6 Loka yang ada (6 alam/realms). Tiap Loka ini memiliki nama yang tersendiri mulai dari Narakaloka, Pretaloka, Tiraccanaloka, Manusaloka, Asuraloka, dan Svargaloka. Ke 6 Loka ini menjadi tempat dari masing-masing karakter yang ada dalam gim Lokapala.

Dalam penjelasan prolog *lore*/cerita yang ada pada versi digitalnya dijelaskan bahwa akan tiba waktunya ketika seseorang nantinya akan berhasil memecahkan semua teka-teki yang ada di seluruh Loka. Semua Loka ini akan menyatu menjadi satu dan pada akhirnya akan menghilangkan konsep ruang dan waktu, bahkan kehidupan dan kesadaran semua makhluk yang ada di 6 dunia. Ksatriya yang terpilih nantinya akan berada dalam naungan 8 Dewa dari berbagai Loka dan waktu, ataupun kehidupan yang lain (*alternate universe*) akan berkumpul pada suatu titik dan bersiap untuk memasuki pertarungan tiada akhir dalam Lokapala. Hal inilah yang menjadi dasar dari cerita Lokapala sebagaimana prolog yang dijelaskan di dalam gimnya.

## Penjelasan ke 6 loka dalam gim Lokapala

Keenam loka ini diambil berdasarkan cerita yang ada dalam kepercayaan-kepercayaan yang ada di Nusantara dengan dipadukan pengetahuan Sansakerta untuk menjelaskan tingkatan dan alam yang menjadi satu kesatuan dalam gim.

### 1. Narakaloka

NerakaLoka adalah alam para bhuta yang keadaannya buruk, dan penuh sesak dengan roh orang-orang jahat. Di dalam kepercayaan Hindu, kematian bukanlah akhir dari siklus kehidupan. Artinya, ada kehidupan lagi setelah kematian menjemput. Secara tradisi hal ini dapat terlihat dari tata cara masyarakat memperlakukan mayat. Tidak ada di masyarakat mana pun yang memperlakukan mayat secara sembarangan. Masyarakat ini mengakui dan mempercayai ada kehidupan lain setelah mati.



Gambar II.9 Logo *Rank* NarakaLoka  
Sumber: Dokumen Pribadi

Neraka adalah tempat penghakiman roh-roh jahat semasa hidup di dunia. Alam neraka ini harus dihindari dengan cara mengamalkan Veda, melaksanakan perintah orang tua dan nasihat guru. Di dalam agama Hindu, diajarkan bahwa mereka yang terlahir kembali dari alam Neraka Loka akan mempunyai ciri-ciri yang kurang baik. Sehingga harus disadari dan berusaha melakukan kebaikan sebagaimana yang diajarkan oleh Veda. Jangan sombong, jangan pelit, suka berderma, tidak boleh memitnah, sabar, rendah hati, jujur, selalu rajin belajar, dan menolong orang lain. Sikap ini patut dilaksanakan agar mempunyai tabungan karma baik. Itulah jalan utama untuk mengubah hidup agar kelak bisa menuju alam surga.

Berikut beberapa ciri dari alam Naraka Loka:

1. Terdapat alam yang sangat panas dan dingin
2. Terdapat banyak penyiksaan

3. Terdapat beragam makhluk yang masuk karena mendapat karma buruk
4. Didominasi warna merah untuk Naraka panas dan warna biru pekat untuk Naraka dingin.
5. Salah satu alam terburuk dari 3 alam buruk yang ada

## 2. Pretaloka

Pretaloka merupakan ranah atau alam yang rendah dimana para roh yang pergi pergi dan tinggal setelah kematian dan sebelum perhitungan di Naraka loka. Dalam bahasa Sanskerta, Pretaloka merupakan dunianya para orang mati atau sering disebut dunia roh.



Gambar II.10 Logo *Rank* PretaLoka

Sumber: Dokumen Pribadi

Menurut ajaran Hindu, Di yakini bahwa ketika tubuh mati maka jiwa akan bergerak melalui beberapa bagian dunia. Dan dunia yang pertama itu sendiri merupakan preta loka. Preta Loka dijelaskan dalam kitab Veda sebagai perjalanan antara kematian dan kelahiran kembali. Selain dalam agama Hindu, dalam ajaran agama Buddha, Taoisme, dan beberapa agama rakyat lainnya, Preta di yakini sebagai roh yang tidak bahagia. Ketika seseorang menjadi Preta maka saat itu pula tubuh fisiknya akan mati yang akan berlangsung hingga waktu penghakiman diberikan dan kelahiran akan kembali ditentukan nantinya. Dari teori diatas, Roh ataupun wujud setelah kematian akan tinggal di alam Pretaloka dengan waktu yang sementara, setelah itu mereka akan pergi menuju Narakaloka untuk menjalani hukuman karma dari perbuatan mereka sebelum waktu mereka dilahirkan kembali.

Berikut beberapa ciri dari alam Preta Loka:

1. Alam pemberhentian atau penimbangan
2. Sebatas materi/makhluk halus tanpa tubuh fisik
3. Makhluk yang sangat haus dan lapar dengan mulut kecil serta perut besar
4. Didominasi dengan warna kegelapan
5. Salah satu alam terburuk dari 3 alam buruk yang ada

### 3. Tiraccanaloka

Tiracchanaloka/Tiracchana bhumi merupakan suatu alam binatang, yang dimaksud dengan suatu alam bintang karena para penghuni atau makhluk yang tinggal di alam ini tidak mempunyai tempat yang khusus. Penghuni yang terlahir pada alam ini akan menjadi seekor binatang karena adanya karma buruk.



Gambar II.11 Logo *Rank* TiraccanaLoka

Sumber: Dokumen Pribadi

Binatang yang terlahir kembali sebagai manusia merupakan hasil dari karma baiknya sendiri pada masa lalu ataupun masa saat ini. Walaupun mereka hidup sebagai seekor binatang, terdapat berbagai jenis binatang tertentu seperti anjing, kucing dan lainnya yang dapat hidup lebih baik ketimbang manusia itu sendiri. hal ini didapat sebagai ganjaran atas perbuatan baik mereka di masa lalu.

Berikut beberapa ciri dari alam Tiraccana Loka:

1. Alam para binatang (terlahir sebagai binatang karena mendapat karma buruk)
2. Mirip dengan Naraka Loka
3. Salah satu alam terburuk dari 3 alam buruk yang ada

#### 4. Manusyaloka

Manusyaloka merupakan Alam manusia atau alam yang ditinggali saat ini. Alam ini sendiri terdiri dari berbagai pandangan hidup antara kesenangan dan kesedihan.



Gambar II.12 Logo *Rank* ManusyaLoka

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam ajaran Budha, Para Bodhisattva akan memilih alam ini karena sebagai alam yang tepat untuk mengabdikan dirinya pada dunia dan untuk mencapai sesuatu yang disebut kesempurnaan agar dapat menjadi Buddha. Para Buddha yang ada selalu lahir sebagai seorang manusia. Dalam segi cerita Lokapala, mencapai dan mencari kesempurnaan berarti bertujuan untuk menjadi seseorang yang terkuat di dalam keenam loka yang ada.

Berikut beberapa ciri dari alam Manusya Loka:

1. Alam nyata atau tempat sebuah ujian dilakukan
2. Alam kebimbangan antara kesenangan dan kesedihan
3. Didominasi dengan warna kehijauan

#### 5. Asuraloka

Ashuraloka merupakan suatu alam yang sering disebut sebagai Svarga Loka atau alam yang memiliki tingkat paling rendah. Yang berada dan berdiam diri disini disebutkan merupakan para makhluk yang berwujud setengah-dewa yang artinya bahwa wujudnya itu sama seperti manusia biasa akan tetapi didalam bagian wujudnya tersebut terdapat seorang penghuni yang memiliki sesuatu yang ekstrim. Wujudnya dapat digambarkan seperti laki-laki sangar dengan wajah yang sangat buruk rupa seperti Asura, sedangkan perempuan yang berada disini memiliki wajah yang sangat cantik mempesona.





Gambar II.13 Logo Rank AsuraLoka

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam padangan yang diutarakan oleh para satguru dari penulis Svah Loka selayang pandang dijelaskan bahwa “Atma yang masuk alam ini semasa hidup umumnya punya karma buruk (*asubha karma*) yang banyak, tapi faktor kuncinya adalah semasa kehidupan pernah melakukan karma baik (*subha karma*) yang bernilai maha-utama.”

Berkat yang didapat dari melakukan satu saja hal yang baik maka akan diganjar dengan suatu karma baik (*subha karma*) yang bernilai mahautama. Dalam alam inipun, para penjahat yang melakukan pelanggaran kelas berat ketika waktu meninggalnya tidak akan masuk ke dalam alam bawah saja, tetapi kemungkinan akan masuk ke dalam alam suci yang paling rendah yang disebut alam Ashura Loka.

Berikut beberapa ciri dari alam Ashura Loka:

1. Alamnya para setengah dewa/*demi god*
2. Memiliki kekuatan diluar akal manusia
3. Suka mencari keributan dan juga berperang

## 6. Svargaloka

Svargaloka atau biasa disebut "Swarga" memiliki 2 kata yang memiliki nama “Svar” dan “ga”. Kata ini merupakan kata yang berasal dari bahasa Sanseketa yaitu “Svar” yang memiliki arti cahaya, sedangkan “ga” memiliki arti yaitu pergi.



Gambar II.14 Logo Rank SvargaLoka

Sumber: Dokumen Pribadi

Dari arti kata di atas maka dapat disimpulkan bahwa Svarga merupakan suatu perjalanan/kepergian menuju cahaya. Dalam beberapa beberapa kitab suci yang ada dijelaskan bahwa Svargaloka dapat diartikan menjadi suatu dimensi atau suatu alam suci tingkatan pertama yang memiliki banyak kebahagiaan. Dalam tingkatan ini, kebahagiaan akan terbagi menjadi berbagai macam tingkatan alam suci dan dari masing-masing alam suci tersebut akan berada di bawah perlindungan dan penjagaan seorang dewa atau dewi yang akan menjadi pelindung alam tersebut.

Berikut beberapa ciri dari alam Svarga Loka:

1. Alam yang paling bahagia (Surga)
2. Alamnya para dewa dan dewi
3. Didominasi dengan warna cerah

## **II.3. Analisis Permasalahan**

### **II.3.1. Sumber Data**

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, pengumpulan data didapatkan dari berbagai macam sumber media seperti buku, *E-book*, jurnal, artikel serta melakukan sesi kuesioner dan juga wawancara kepada beberapa pihak yang bersangkutan dengan tema Tugas Akhir ini.

#### **1. Kuesioner**

Dalam sesi ini, penulis mendapat beberapa kesimpulan data mulai dari mengenai Lokapala dan juga media yang nantinya akan dibuat. Hasil dari jawaban responden yang sudah mengisi kuesioner ini menunjukkan masih banyak yang

belum mengetahui apa itu MOBA Lokapala walau ketika diperlihatkan desain karakter Lokapala. Ini menunjukkan bahwa gim ini sudah dapat menonjolkan kesan Indonesia walau memang belum maksimal di mata responden. Yang cukup menjadi perhatian, walau banyak yang tidak mengetahui Lokapala akan tetapi semua responden setuju bahwa gim atau MOBA dengan tema nusantara sendiri dapat dan mungkin saja disukai oleh banyak kalangan.

Dalam kuesioner ini pula, penulis bertanya mengenai respon dari para pengisi terhadap media yang nantinya akan dibuat. Dan dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa lebih dari 75% menyukai jenis media *board game*. Responden pun memberi kan alasan kenapa menyukai media yang berbeda itu karena memungkinkan untuk dicoba/dimainkan ketika kumpul bersama keluarga sehingga menciptakan komunikasi yang baik.

Dalam data responden pula, ditanyakan mengenai mana yang lebih disukai antara cerita/budaya yang original ataupun cerita alternatif (*Spin Off*). Dari data yang sudah terkumpul terjawab bahwa mayoritas responden menyukai cerita yang original dengan berbagai macam alasannya. Walau begitu ada juga yang menyukai cerita yang sudah diubah. Dari data juga dapat disimpulkan bahwa bila Lokapala diangkat menjadi sebuah gim dengan media yang berbeda, mayoritas responden tertarik untuk mencobanya terlebih dahulu (*Play Test*).

Dari data kuesioner pula dapat ditentukan bagaimana gaya karakter yang nantinya akan dibuat, seberapa lama waktu yang ideal dalam memainkan gimnya hingga siapa saja kira-kira pengguna dan alasan kenapa responden tertarik dengan media yang nantinya akan dibuat yang tentunya berbeda dengan versi *mobile*.

## 2. Wawancara

Dalam sumber data wawancara ini, terdapat kesempatan untuk bertanya pada beberapa narasumber diantaranya kepada *Developer* Lokapalanya itu sendiri,

pemain pro Lokapalanya, komunitas dan pengembang dari media yang nantinya akan dibuat dan dirancang.

Dari *Developer* Lokapala sendiri, ditanyakan mengenai kemungkinan adanya pembuatan media lain selain versi *mobile*. Didapat pernyataan yang memungkinkan dimasa depan untuk Lokapala membuat media yang berbeda dengan versi *mobile* itu sendiri. Selain itu, penulis bertanya mengenai proses pembuatan karakter bertema Indonesia dan juga alur (*Lore*) cerita dari Lokapala.

Dari pemain pro nya sendiri, ditanyakan mengenai kesan bermain Lokapala, karakter/ksatriya mana yang memiliki kelebihan dan kekurangan dengan budaya Indonesia yang ada didalam gim sehingga dapat diketahui sudut pandang dari pemain itu sendiri.

Dari komunitas dan juga pengembang media yang nantinya akan dibuat, ditanyakan pula mengenai 4 poin yaitu tentang media itu sendiri, legalitasnya, pemainnya, hingga proses pengembangannya. Dari media nya sendiri lebih berfokus pada bagaimana budaya Indonesia dapat ditonjolkan dalam sebuah permainan yang nantinya akan dibuat. Bagian legalitas berfokus pada syarat-syarat dan aturan ketika ingin membuat media tersebut. dari segi pemain berfokus pada kriteria umur, jumlah hingga waktu yang digunakan oleh pemain itu sendiri. Kriteria pengembangan berfokus pada hal-hal yang harus dipersiapkan, khalayak sasaran, hingga cara mempromosikan media itu sendiri.

### 3. Sumber Media

Dalam penulisan ini, sumber data yang didapat berasal dari beberapa jurnal yang sudah ada seperti jurnal/skripsi mahasiswa yang membahas tentang gim. Beberapa data pun diambil dari artikel yang ada hingga video yang menyangkut tentang tema gim ini. Selain itu, terdapat data dari berbagai *E-book* sebagai contoh dalam *E-book* yang berjudul “*Super Manga Matrix*” dijelaskan bagaimana suatu karakter diciptakan, baik itu yang diciptakan dari suatu budaya ataupun dari imajinasi yang membuatnya. *E-book* ini pun menjelaskan

bagaimana suatu referensi yang akan diangkat menjadi karakter mulai dari penambahan bagian-bagian dari cerita ataupun menghilangkannya dengan tujuan apakah desain yang nanti dipakai sudah cocok atau tidak dengan cerita yang diinginkan oleh pembuatnya.

## **II.4. Resume**

Lokapala merupakan sebuah gim mobile bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* yang mengangkat tema/budaya Indonesia. Walau gim ini sudah berjalan lebih dari 2 tahun, akan tetapi masih banyak yang tidak mengetahui tentang gim ini sehingga budaya Indonesia yang ada di dalamnya masih belum dapat tersampaikan kebanyakan kalangan.

Dari hal tersebut, perancangan ini mencoba untuk membuat sebuah media yang berbeda agar budaya Indonesia ini dapat lebih banyak dikenal. Banyak data yang diambil dari kuesioner yang berfokus pada kesan responden terhadap Lokapala dan juga media yang nantinya akan dibuat. Wawancara yang berfokus pada cerita, syarat, hingga pengembangan dari Lokapala dan media yang dibuat nantinya. Selain itu, data diambil dan dianalisa dari sebuah *E-book* yang berjudul "*Super Manga Matrix*" yang didalamnya membahas tentang bagaimana cara dan tahapan dalam membuat sebuah karakter baik itu karakter dalam ilustrasi, gim, atau animasi.

Dalam laporan ini pun membahas mengenai cerita yang ada di dalam gim Lokapala. Cerita tersebut mengambil referensi dari budaya/agama yang ada di Indonesia. Enam loka/*realms* menjadi dasar dari cerita yang nantinya akan dipindahkan dari *mobile* kedalam media yang berbeda. Keenam loka ini memiliki nama masing-masing seperti Narakaloka, Pretaloka, Tiraccanaloka, Manusaloka, Asuraloka, Svargaloka. Keenam loka ini merupakan tempat dimana para ksatria Lokapala berasal yang nantinya akan berperang demi mendapatkan satu pemenang.

## **II.5. Solusi Perancangan**

### **II.5.1. Konsep**

Gim sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan baik itu *mobile game* ataupun manual *game*. Perubahan konsep yang diinginkan pada Tugas Akhir ini adalah

mencoba untuk memasukkan budaya yang ada dalam Lokapala ke dalam media yang berbeda, lebih tepatnya pada media manual *game*.

Dengan membuat sebuah media yang berbeda dengan aslinya akan memberi kesan dan rasa baru dimata para fans Lokapala sehingga para fans pun dapat terus mendukung gim ini sehingga tidak berhenti ditengah jalan. Selain itu, dengan mencoba mengubah medianya, dapat memberikan kesempatan bagi orang yang tidak bisa memainkan Lokapala secara *mobile* sehingga orang tersebut tetap dapat mengetahui budaya yang ada di Indonesia walau tanpa perangkat seluler.

Manual *game* sendiri dapat menjadi media yang menyenangkan yang dapat menyaingi kesenangan dari *mobile game*. Bila dalam suatu *mobile game* dapat memberi rasa kecanduan, manual *game* pun dapat juga. Bila dalam *mobile game* dapat meningkatkan daya pikir, maka manual gim pun sama. Komunikasi dapat lebih dirasakan oleh pemain manual *game* dibandingkan dengan *mobile game* yang memang rentan terkena *cyberbullying* dan terlalu fokus pada gawai sendiri. Hal inilah juga yang mendasari pembuatan permainan ini.

Kedua jenis permainan ini memiliki konsep yang sama-sama bertujuan untuk membuat pemainnya merasakan kesenangan. Hanya saja, dalam perancangan ini diharapkan dapat mencoba untuk mengaplikasikan tema yang ada dalam sebuah *mobile game* menjadi sebuah manual *game* agar memberikan kesan menyenangkan yang berbeda dengan versi originalnya.

### **II.5.2. Cerita**

Dalam Lokapala sendiri sudah terdapat prolog yang menggambarkan bagaimana *Lore* (alur cerita dalam gim) akan dibuat. Terlihat dari kalimat “*Ksatriya terpilih yang berada dalam naungan 8 Dewa dari berbagai Loka dan waktu, maupun kehidupan yang lain (alternate universe) akan terpanggil untuk memasuki pertarungan tiada akhir.*”.

Prolog sendiri akan menjadi dasar dari perencanaan cerita. Terdapat 6 daerah/bagian/sisi yang melambangkan keenam loka yang ada dalam Lokapala. Dari setiap loka yang ada akan dilambangkan dengan satu ksatriya yang berasal dari masing-masing loka. Setiap loka akan digambarkan dengan ciri yang mirip

dengan versi *mobile gamenya* sehingga tidak menghilangkan bagian dari budaya yang ada dalam versi *mobilenya*. Keenam ksatriya ini pun nantinya akan memperebutkan satu tempat terakhir pada akhir cerita demi mendapat julukan ksatriya terpilih dari 8 dewa yang ada.

Dari kalimat inilah nantinya perancangan ingin lebih dikembangkan kepada alur cerita yang memiliki perbedaan akan tetapi dasarnya tetap mengambil dari prolog tersebut sehingga kesan Lokapala dan budaya Indonesianya sendiri tidak akan hilang bila dibawa ke dalam media lain.

### **II.5.3. Karakter**

Hingga saat ini, karakter yang ada dalam gim Lokapala sudah berjumlah 34 ksatriya. Setiap ksatriya mewakili *lore* masing-masing. Karakter-karakter ini pun memiliki daerah nya masing masing yang mana disebut Loka atau *Realms*. Dari keseluruhan karakter yang ada ini, perancangan ini berniat untuk memasukkan 6 ksatriya saja ke dalam media yang akan dibuat.

Dalam hal ini, terdapat beberapa karakter yang terlihat lebih menonjol kesan Indonesianya dan ada pula yang kurang terlihat. Dari hal inilah, nantinya ingin mencoba untuk mengembangkan karakter yang sekiranya cocok sesuai dengan cerita yang akan dibuat. Khususnya kepada keenam karakter yang dipilih nantinya ke dalam media yang akan dibuat sehingga hasil akhirnya akan sesuai dengan yang diharapkan.

### **II.5.4. Komponen**

Dalam sebuah gim tentunya terdapat berbagai macam komponen, baik itu komponen utama ataupun komponen pendukung sebagai penunjang permainan yang akan dibuat. Dalam media yang akan dibuat nanti akan terdapat beberapa komponen sebagai petunjuk dalam menggunakan media tersebut.

#### **1. Mekanisme**

Mekanisme sendiri merupakan suatu cara untuk menentukan bagaimana pengguna untuk memainkannya. Dalam rancangan ini akan terdapat 2 mekanisme yaitu mekanisme seperti permainan Ludo yang bertujuan untuk mencari satu pemenang setelah berhasil melewati keenam area yang ada dan

juga mekanisme yang mirip dengan monopoli yang mana memiliki daerah sendiri dengan tambahan kartu.

## 2. Tema

Tema merupakan suatu bahasan dalam sebuah media. Tema sendiri berfungsi sebagai dasar dari media yang akan dibuat dan sering menjadi sebuah daya tarik. Dalam rancangan ini, tema yang akan dimasukkan tentu saja berdasarkan budaya yang ada dalam Lokapala dengan mengambil dasar dari prolog Lokapala itu sendiri.

## 3. *Tile Placement*

*Tile Placement* merupakan petak yang ada dalam sebuah gim. Sebagai pijakan atau jalan dari karakter dalam gim. Dalam rancangan ini, petak atau jalan akan berupa bentuk *hexagon* (segienam) yang mengacu pada 6 loka yang ada.

## 4. *Ending Game*

*Ending Game* merupakan suatu bagian yang mana akan menjadi akhir dari permainan yang kita buat/mainkan. Dalam rancangan ini nantinya akan memuat sebuah *Ending Game* yang mana terdapat 1 pemenang dari ke 6 ksatriya yang ada dari masing-masing loka demi mencapai alam khusus yaitu Surga, lalu sang pemenang akan mendapatkan julukan ksatriya terpilih dalam naungan 8 dewa pada jagat Lokapala : Saga of Six Realms.