

**KONSEP DESAIN *GAME* EDUKASI**  
**"PRAMBANAN - TEMPLE OF WORDS"**  
**DENGAN PENDEKATAN CERITA RAKYAT (FOLKORE)**

**Wandah Wibawanto, S.Sn, M.Ds**

Dosen Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang

email : wandah@wandah.com

**Abstrak**

Semakin terkikisnya cerita rakyat (*folklore*) di kalangan anak-anak dan remaja saat ini terjadi karena adanya pergeseran budaya. Masuknya era teknologi informasi menggeser pola pikir anak-anak dan remaja dari pola pikir konvensional ke pola pikir digital. Cerita rakyat sebagai suatu warisan budaya sangat perlu untuk diperkenalkan kepada generasi penerus agar keberadaannya tetap terjaga, untuk itu diperlukan sebuah media yang efektif dalam menyampaikan cerita rakyat. Perubahan media belajar dari buku ke media digital seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempertahankan keberadaan cerita rakyat. Cerita candi Prambanan merupakan salah satu *folklore* yang perlu untuk dilestarikan dengan sebuah media baru berupa *game*.

**Keyword :** *folklore*, cerita, *game*, *game* edukasi.

**A. Latar Belakang**

Semakin terkikisnya cerita rakyat (*folklore*) di kalangan anak-anak dan remaja saat ini terjadi karena adanya pergeseran budaya. Masuknya era teknologi informasi menggeser pola pikir anak-anak dan remaja dari pola pikir konvensional ke pola pikir digital. Cerita rakyat sebagai suatu warisan budaya sangat perlu untuk diperkenalkan kepada generasi penerus agar keberadaannya tetap terjaga, untuk itu diperlukan sebuah media yang efektif dalam menyampaikan cerita rakyat. Perubahan media belajar dari buku ke media digital seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempertahankan keberadaan cerita rakyat. Cerita candi Prambanan merupakan salah satu *folklore* yang perlu untuk dilestarikan dengan sebuah media baru berupa *game*.

**B. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan game *PRAMBANAN temple of words* adalah sebagai berikut :

- memperkenalkan cerita Bandung Bondowoso dalam legenda asal usul candi Prambanan
- menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi pemain

#### **D. Target Audience**

Sebagai target audience perancangan game *PRAMBANAN temple of words* adalah siswa usia SLTP sampai SLTA, dengan rentang usia 12 - 17 tahun. Demografi target audience yang ingin dicapai adalah daerah perkotaan, dimana komputer sebagai media untuk menjalankan game mudah didapatkan dan mudah dipahami oleh target audience.

#### **E. Cerita tradisional (folkore) "Asal-Usul Candi Prambanan"**

Alkisah pada zaman dahulu kala di Jawa Tengah terdapat dua kerajaan yang bertetangga, Kerajaan Pengging dan Kerajaan Baka. Pengging adalah kerajaan yang subur dan makmur, dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana bernama Prabu Damar Maya. Prabu Damar Maya memiliki putra bernama Raden Bandung Bandawasa, seorang ksatria yang gagah perkasa dan sakti. Sedangkan kerajaan Baka dipimpin oleh raja *denawa* (raksasa) pemakan manusia yang kejam bernama Prabu Baka. Dalam memerintah kerajaannya, Prabu Baka dibantu oleh seorang Patih bernama Patih Gupala yang juga adalah raksasa. Akan tetapi meskipun berasal dari bangsa raksasa, Prabu Baka memiliki putri yang sangat cantik jelita bernama Rara Jonggrang. Prabu Baka berhasrat memperluas kerajaannya dan merebut kerajaan Pengging, karena itu bersama Patih Gupala mereka melatih balatentara dan menarik pajak dari rakyat untuk membiayai perang.

Setelah persiapan matang, Prabu Baka beserta balatentaranya menyerbu kerajaan Pengging. Pertempuran hebat meletus di kerajaan Pengging antara tentara kerajaan Baka dan tentara kerajaan Pengging. Banyak korban jatuh dari kedua belah pihak. Akibat pertempuran ini rakyat Pengging menderita kelaparan, kehilangan harta benda, banyak diantara mereka yang tewas. Demi mengalahkan para penyerang, Prabu Damar Moyo mengirimkan putranya, Pangeran Bandung Bondowoso untuk bertempur melawan Prabu Baka. Pertempuran antara keduanya begitu hebat, dan berkat kesaktiannya Bandung Bondowoso berhasil mengalahkan dan membunuh Prabu Baka. Ketika Patih Gupolo mendengar kabar kematian junjungannya, ia segera melarikan diri mundur kembali ke kerajaan Baka.

Pangeran Bandung Bondowoso mengejar Patih Gupolo hingga kembali ke kerajaan Baka. Ketika Patih Gupolo tiba di Keraton Baka, ia segera melaporkan kabar kematian Prabu Baka kepada Putri Rara Jonggrang. Mendengar kabar duka ini sang putri bersedih dan meratapi kematian ayahandanya. Setelah kerajaan Baka jatuh ke tangan balatentara Pengging, Pangeran Bandung Bondowoso menyerbu masuk ke dalam Keraton (istana) Baka. Ketika pertama kali melihat Putri Rara Jonggrang, seketika Bandung Bondowoso terpicat, terpesona kecantikan sang putri yang luar biasa. Saat itu juga Bandung Bondowoso jatuh cinta dan melamar Rara Jonggrang untuk menjadi istrinya.

Akan tetapi sang putri menolak lamaran itu, tentu saja karena ia tidak mau menikahi pembunuh ayahandanya dan penjajah negaranya. Bandung Bondowoso terus membujuk dan memaksa agar sang putri bersedia dipersunting. Akhirnya Rara Jonggrang bersedia dinikahi oleh Bandung Bondowoso, tetapi sebelumnya ia mengajukan dua syarat yang mustahil untuk dikabulkan. Syarat pertama adalah ia meminta dibuatkan sumur yang dinamakan sumur Jalatunda, syarat kedua adalah sang putri minta Bandung Bondowoso untuk membangun seribu candi untuknya. Meskipun syarat-syarat itu teramat berat dan mustahil untuk dipenuhi, Bandung Bondowoso menyanggupinya.

Segera dengan kesaktiannya sang pangeran berhasil menyelesaikan sumur Jalatunda. Setelah sumur selesai, dengan bangga sang Pangeran menunjukkan hasil karyanya. Putri Rara Jonggrang berusaha memperdaya sang pangeran dengan membujuknya untuk turun ke dalam sumur dan memeriksanya. Setelah Bandung Bondowoso masuk ke dalam sumur, sang putri memerintahkan Patih Gupolo untuk menutup dan menimbun sumur dengan batu, mengubur Bondowoso hidup-hidup. Akan tetapi Bandung Bondowoso yang sakti dan kuat gagah perkasa berhasil keluar dengan mendobrak timbunan batu itu. Sang pangeran sempat dibakar kemarahan akibat tipu daya sang putri, akan tetapi berkat kecantikan dan bujuk rayunya, sang putri berhasil memadamkan kemarahan sang pangeran.

Untuk mewujudkan syarat kedua, sang pangeran bersemadi dan memanggil makhluk halus, jin, setan, dan dedemit dari dalam bumi. Dengan bantuan makhluk halus ini sang pangeran berhasil menyelesaikan 999 candi. Ketika Rara Jonggrang mendengar kabar bahwa seribu candi sudah hampir rampung, sang putri berusaha menggagalkan tugas Bondowoso. Ia membangunkan dayang-dayang istana dan perempuan-perempuan desa untuk mulai menumbuk padi. Ia kemudian memerintahkan agar membakar jerami di sisi timur. Mengira bahwa pagi telah tiba dan sebentar lagi matahari akan terbit, para makhluk halus lari ketakutan bersembunyi masuk kembali ke dalam bumi. Akibatnya hanya 999 candi yang berhasil dibangun dan Bandung Bondowoso telah gagal memenuhi syarat yang diajukan Rara Jonggrang. Ketika mengetahui bahwa semua itu adalah hasil kecurangan dan tipu muslihat Rara Jonggrang, Bandung Bondowoso amat murka dan mengutuk Rara Jonggrang menjadi batu. Maka sang putri pun berubah menjadi arca yang terindah untuk menggenapi candi terakhir. Menurut kisah ini situs Keraton Ratu Baka di dekat Prambanan adalah istana Prabu Baka, sedangkan 999 candi yang tidak rampung kini dikenal sebagai Candi Sewu, dan arca Durga di ruang utara candi utama di Prambanan adalah perwujudan sang putri yang dikutuk menjadi batu dan tetap dikenang sebagai Lara Jonggrang yang berarti "gadis yang ramping".

## E. Konsep Game

### 1. Game Play

Game *PRAMBANAN temple of words* menggunakan jenis game *board game* dengan penyusunan huruf-huruf menjadi kata dalam bahasa Inggris sebagai permainan utama.

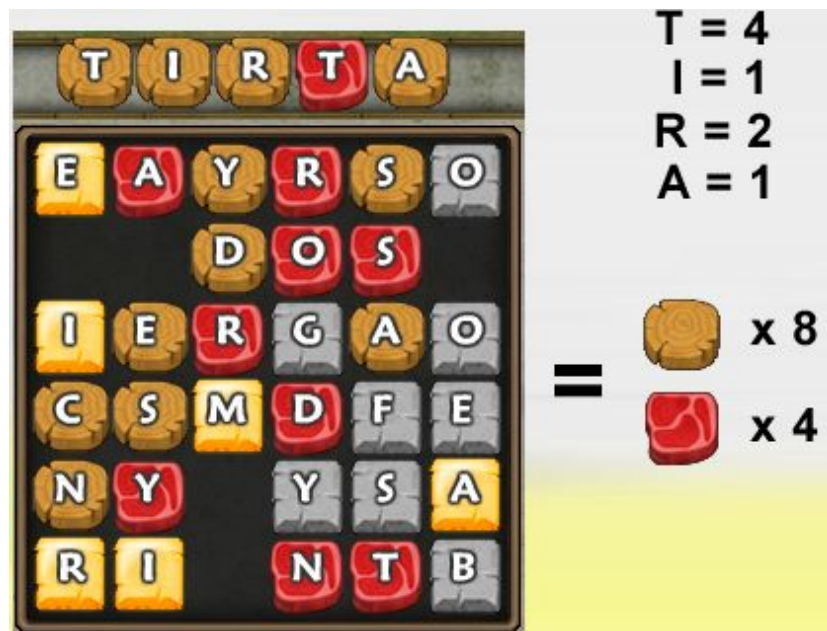
Pemain berperan sebagai Bandung Bondowoso yang diharuskan untuk membangun candi dalam waktu singkat. Untuk membangun candi, dikisahkan bahwa Bandung Bondowoso menggunakan bantuan dari makhluk halus dan sebagai *tumbal* atau sebagai kompensasi Bandung Bondowoso harus memberikan beberapa sumber daya kepada makhluk halus tersebut. Dari cerita tersebut dikonsepskan sebuah sistem sebagai berikut :

- Pada setiap level pemain mendapatkan 64 buah huruf yang muncul secara acak dalam format tile 8x8. Setiap huruf tersebut memiliki poin sesuai dengan peraturan pada game *Scrabble* dan memiliki 5 jenis background yang berbeda yaitu *koin emas*, *batu*, *kayu*, *makanan* dan *sihir*. (gambar 1)



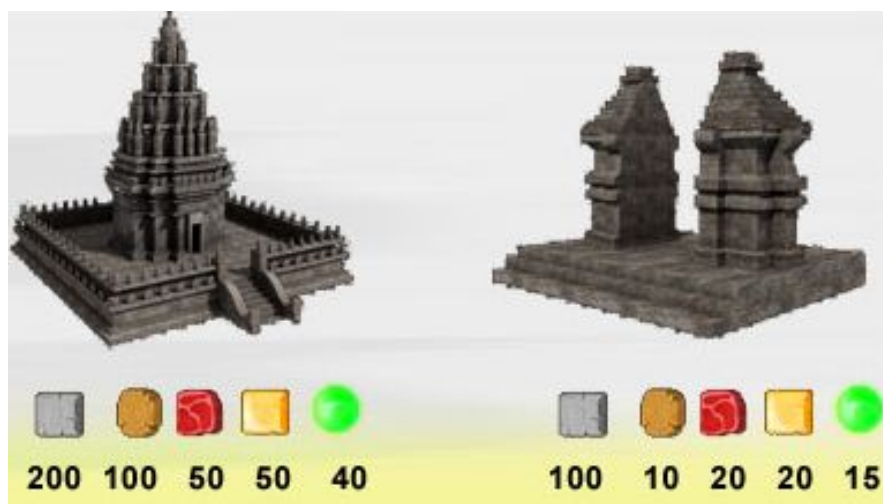
gambar 1. susunan tile huruf-huruf

- Dari huruf-huruf yang ada, pemain diharuskan menyusun sebuah kata dalam bahasa Inggris. Setiap kata yang benar akan diubah menjadi sumber daya sesuai dengan poin masing-masing huruf. Sumber daya tersebut nantinya dipergunakan sebagai kompensasi untuk pembangunan candi. (gambar 2)



gambar 2. contoh perhitungan poin setiap kata yang terbentuk

- Dari sumber daya yang terkumpul, pemain dapat memilih menu *build temple* untuk membangun candi, sesuai dengan *objective* yang diberikan dimasing-masing level. Setiap candi yang dibangun, kebutuhan akan sumber daya sangat tergantung dengan ukuran candi (gambar 3)



gambar 3. Contoh kebutuhan sumber daya untuk membangun candi

- Permainan akan berakhir apabila pemain berhasil memenuhi *objective* atau permainan akan gagal apabila pemain tidak mampu menyelesaikan *objective* sedangkan waktu telah habis.

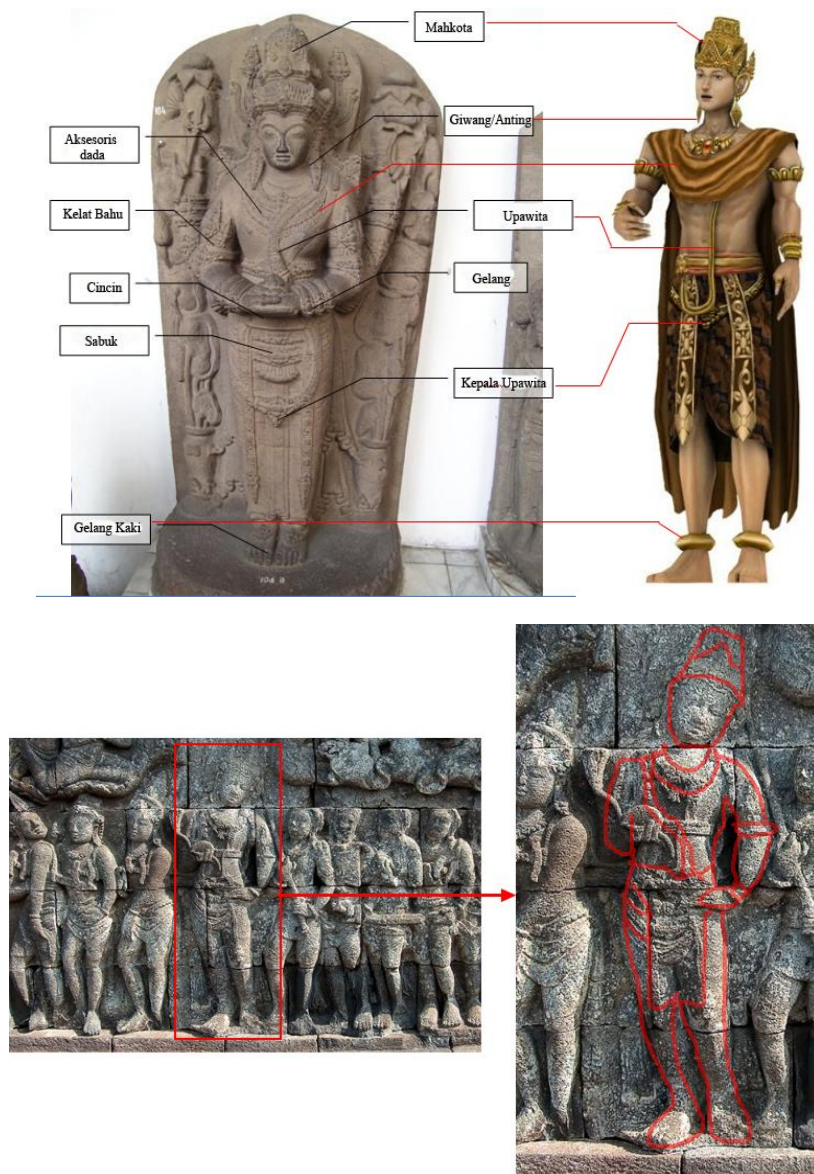
## 2. Karakter

Karakter utama yang digunakan dalam game *PRAMBANAN temple of words* adalah Bandung Bondowoso, seorang pangeran yang memiliki kesaktian luar biasa. Bandung Bondowoso



memiliki aji-aji memanggil makhluk halus dan dapat memerintahkannya. Dalam game karakter Bandung Bondowoso digambarkan sebagai seseorang yang harus mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris sebagai mantra untuk mendapatkan sumber daya untuk mengendalikan makhluk halus.

Sebagai referensi visual digunakan artifak peninggalan berupa relief dan arca dari kerajaan Mataram dan kerajaan Majapahit, dengan asumsi masa pembangunan candi Prambanan adalah pada tahun 856 Masehi yaitu masa aktif kerajaan Mataram sampai kerajaan Majapahit (1350–1389 Masehi). Artefak yang menunjukkan figur seorang raja atau pangeran antara lain relief candi prambanan dan arca *Harihara* (gabungan dewa Shiwa dan dewa Wisnu sebagai perwujudan raja Kertarajasa)



gambar 4. referensi visual karakter raja pada masa kerajaan Mataram sampai Majapahit

### 3. Leveling

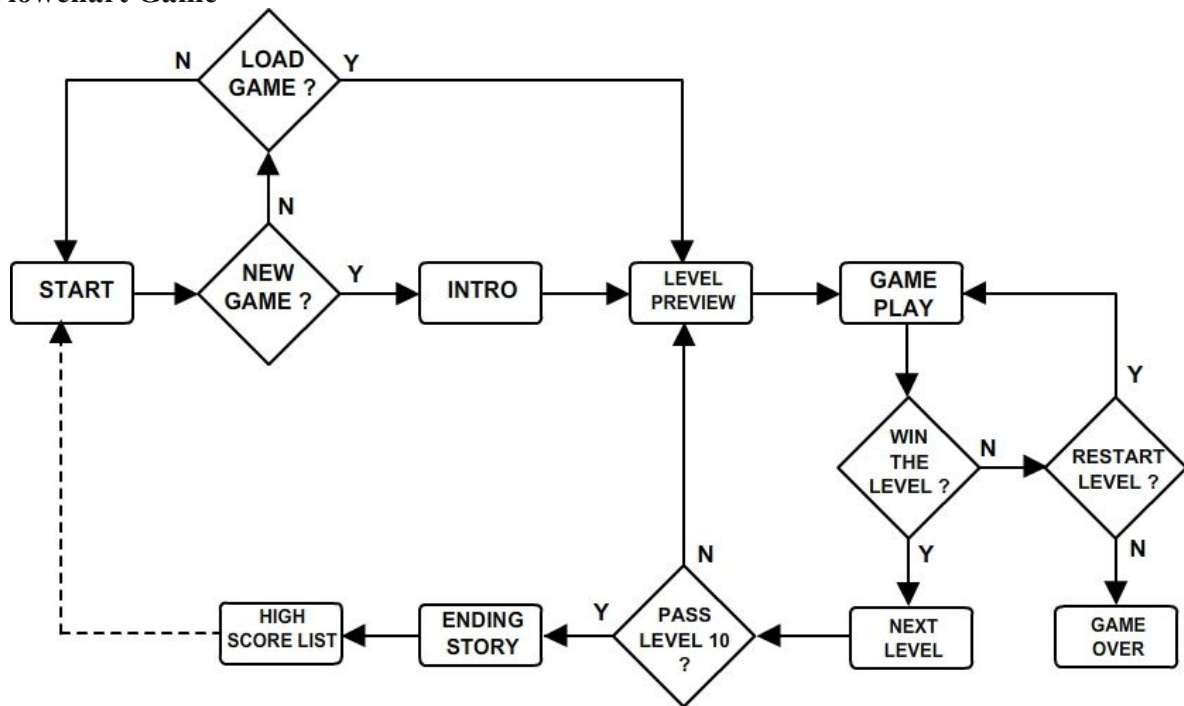
Game *PRAMBANAN temple of words* memiliki 8 jenis bangunan candi, yaitu :

<i>Jenis Candi</i>	<i>Kebutuhan Sumber Daya</i>				
	<i>Batu</i>	<i>Emas</i>	<i>Kayu</i>	<i>Makanan</i>	<i>Sihir</i>
Candi Perwara	30	5	10	20	5
Candi Wahana	40	10	-	10	5
Candi Apit	25	10	-	15	10
Candi Kelir	30	5	30	-	10
Candi Patok	40	-	20	-	20
Candi Brahma	100	30	50	75	80
Candi Wisnu	150	40	30	100	100
Candi Shiwa	250	50	100	200	100

Game *PRAMBANAN temple of words* dibuat 10 level dengan pembagian sebagai berikut :

<i>Level</i>	<i>Waktu (detik)</i>	<i>Jumlah Candi</i>							
		<i>Perwar a</i>	<i>Wahan a</i>	<i>Apit</i>	<i>Kelir</i>	<i>Patok</i>	<i>Brahma</i>	<i>Wisn u</i>	<i>Shiw a</i>
1	120	1	-	-	-	-	-	-	-
2	200	2	-	-	-	-	-	-	-
3	400	2	-	2	-	-	-	-	-
4	400	-	2	-	2	-	-	-	-
5	400	-	1	2	2	-	-	-	-
6	500	1	-	2	-	2	-	-	-
7	600	2	2	4	-	2	-	-	-
8	720	-	4	2	2	-	2	-	-
9	800	2	2	4	4	-	-	2	-
10	1000	-	-	4	4	2	2	1	2

#### 4. Flowchart Game



#### 5. Konsep Visual

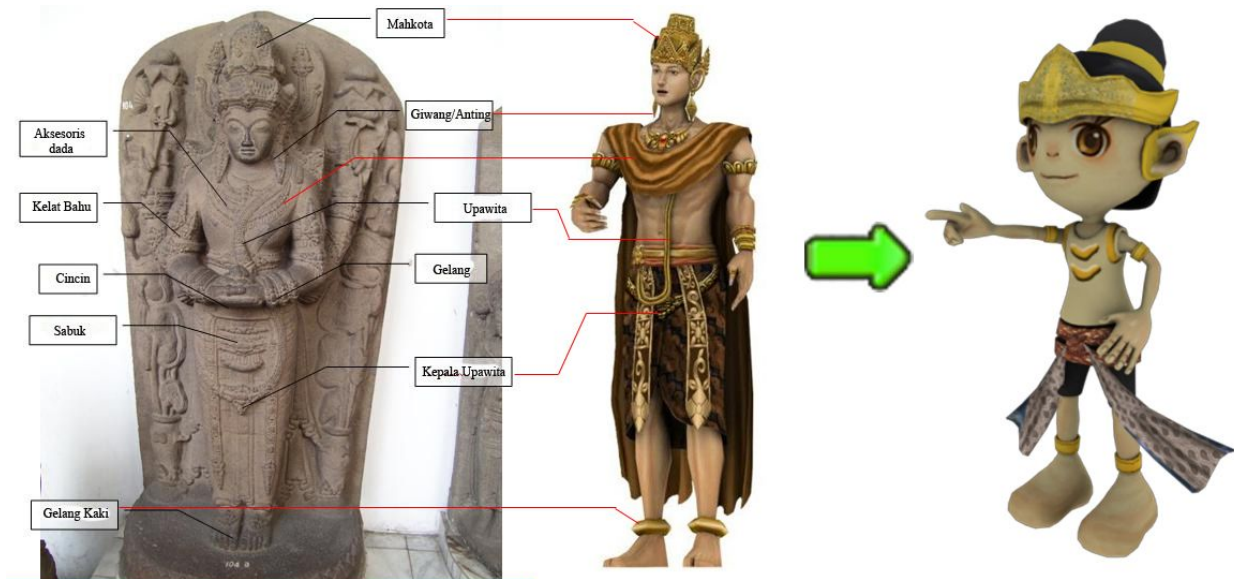
Judul (*Game's Tittle*)

**PRAMBANAN**  
temple of words

<i>Text</i>	<i>Font Type</i>
Prambanan	Ukiran - Custom
temple of words	Indonesiana Serif



## Desain Karakter



gambar 5. penyederhanaan bentuk karakter dari referensi

Dari referensi dari artefak yang ada, dibuat karakter Bandung Bondowoso dengan gaya non-realis disesuaikan dengan target audiense. Bagian *upawita* dihilangkan, karena Bandung Bondowoso adalah seorang pangeran, sedangkan *upawita* hanyalah dipakai oleh raja yang memiliki kedudukan sangat tinggi (dianggap sebagai perwujudan dewa). Mahkota yang digunakan Bandung Bondowoso adalah mahkota 1 tingkat karena mahkota 3 tingkat hanya digunakan oleh raja. Berikut desain karakter berbagai pandangan untuk karakter Bandung Bondowoso :



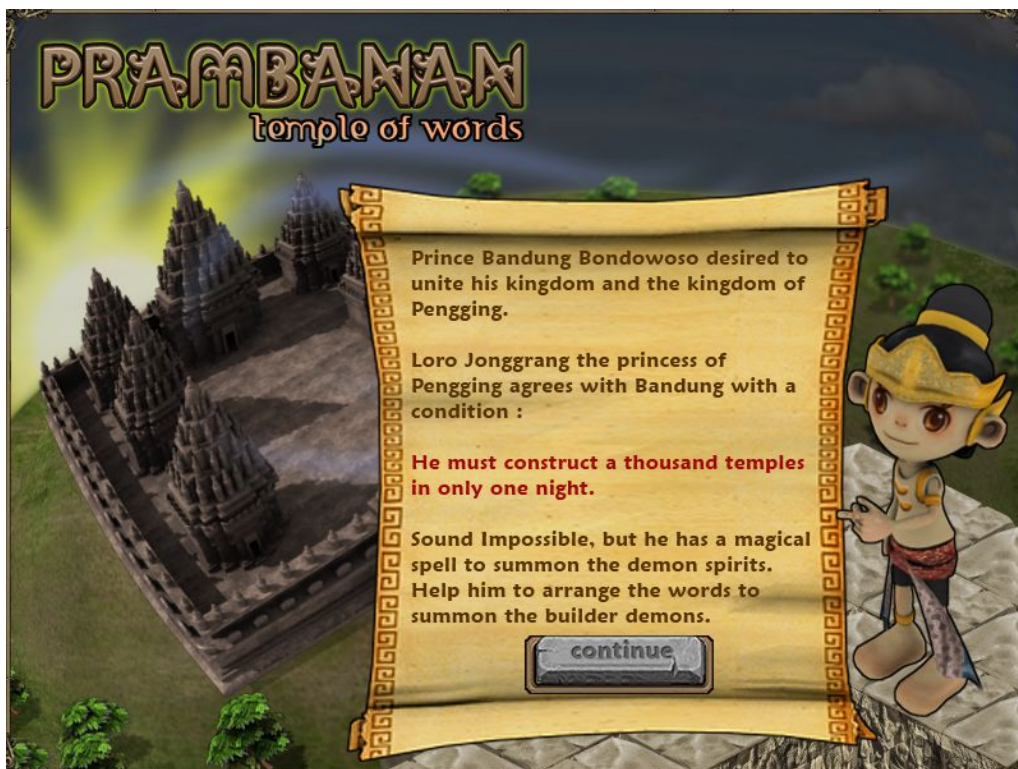
gambar 6. karakter Bandung Bondowoso tampak depan, samping dan prespektif

## Desain Cover (Menu Awal Game)



gambar 7. Desain Cover (Tampilan Menu Utama) game Prambanan

## Desain Halaman Intro



gambar 8. Desain Halaman Intro



Apabila pemain memilih menu *NEW GAME*, halaman intro akan muncul. Pada halaman intro ditunjukkan sepenggal kisah tentang Bandung Bondowoso dalam bahasa Inggris. Terdapat perbedaan antara kisah original dengan intro yang ada didalam game, hal ini dikarenakan adanya penyesuaian cerita terhadap target audience. Perubahan tersebut adalah :

1. Pada cerita original, ambisi untuk menguasai negara Pengging lah yang menyebabkan peperangan. Cerita dalam game membuang elemen negatif yaitu ambisi untuk menguasai, dan diubah menjadi semangat untuk menyatukan 2 negara dengan pernyataan : *"Prince Bandung Bondowoso desired to unite his kingdom and the kingdom of Pengging"*.
2. Pada cerita original, Bandung Bondowoso membangun candi karena hal tersebut merupakan prasyarat untuk mendapatkan Roro Jongrang. Muatan tersebut dinilai kurang cocok untuk rentang usia remaja, sehingga disesuaikan dengan perubahan cerita bahwa Bandung B. harus membuat candi untuk mempersatukan dua kerajaan.
3. Pada cerita original Bandung B, memerintah makhluk halus begitu saja setelah bersemedi. Sedangkan dalam game Bandung harus menyusun kata-kata dalam bahasa Inggris sebagai mantra untuk memerintah makhluk halus membangun candi.

### Desain Halaman Pemilihan Level



gambar 9. Desain Halaman Pemilihan level

## Desain Halaman Permainan (Interface)



gambar 10. Desain Halaman Permainan Utama

## Pembagian Interface



gambar 11. Interface Halaman Permainan Utama



Terdapat 5 elemen penting pembentuk Interface dari game *Prambanan* yaitu :

### 1. Huruf Sumber Daya

Huruf-huruf tersebut selalu muncul secara acak sebanyak 64 karakter. Masing-masing huruf memiliki background sumber daya sebagai berikut :

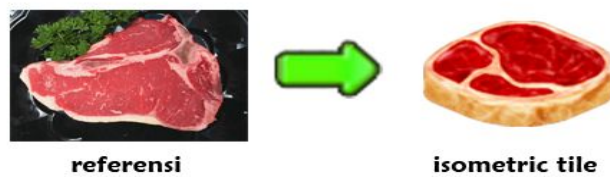
#### Batu



#### Emas



#### Makanan



#### Kayu



#### Sihir



gambar 12. Isometric tiles background untuk setiap huruf

## 2. Objective (Tampilan Bangunan Yang harus diselesaikan)

Pada bagian kanan ditampilkan objektif dari game ini. Sebelum dibangun candi akan memiliki pondasi berwarna hijau terang dan dapat menampilkan *requirementnya* (sumber daya yang dibutuhkan) apabila diklik oleh pemain.



gambar 13. Objective dalam game (tahapan membangun candi)

## 3. Sumber Daya Terkumpul

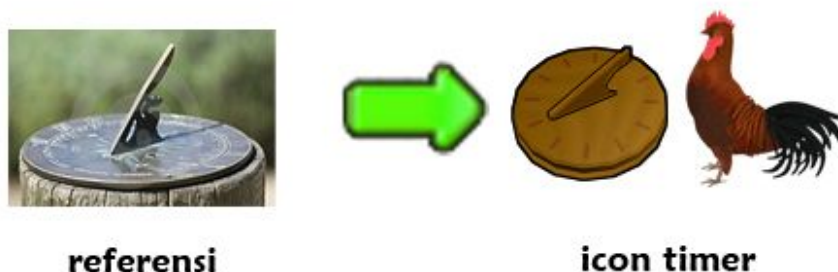
Pada bagian kiri atas ditampilkan jumlah dari masing-masing sumber daya yang telah dikumpulkan oleh pemain.



gambar 14. Properti jumlah sumber daya yang terkumpul

## 4. Timer

Pada bagian kanan atas ditampilkan *timer* atau penunjuk waktu. Penunjuk waktu merujuk pada jam matahari. Permainan dimulai dengan jam matahari berbayang-bayang penuh, dan berakhir ketika bayangan sudah tidak muncul lagi. Sedangkan ketika waktu sudah habis, matahari akan terbit dan ditampilkan seekor ayam yang sedang berkokok, merujuk pada cerita Roro Jongrang yang membuat trik agar terkesan matahari terbit dan ayampun mulai berkokok.



gambar 15. Icon timer dalam game



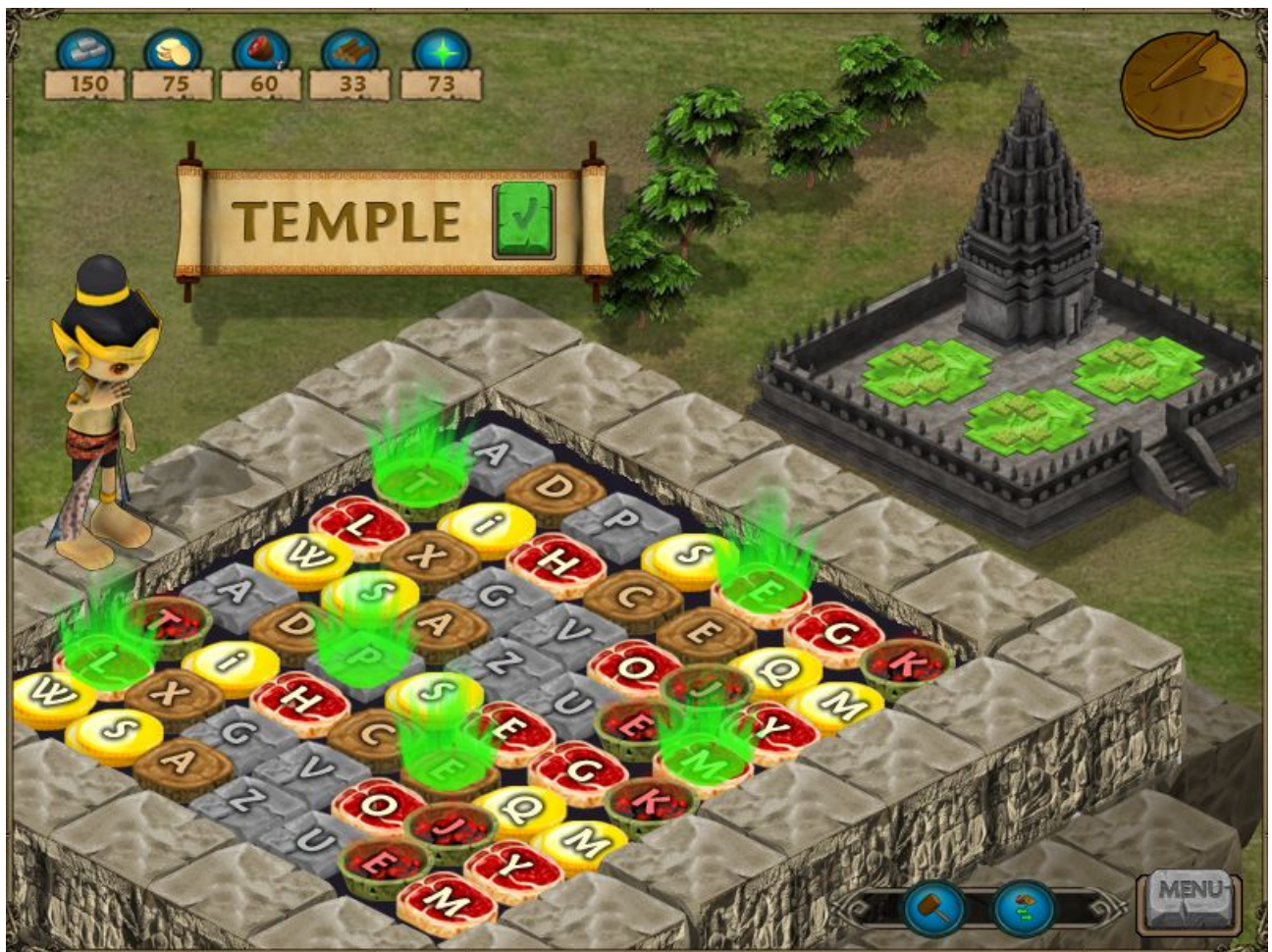
## 5. Karakter Bandung Bondowoso

Pada tampilan interface, Bandung Bondowoso ditampilkan dalam bentuk animasi karakter yang sedang berpikir atau memerintahkan makhluk halus untuk bekerja.



gambar 16. Beberapa Pose Karakter Bandung Bondowoso

## Desain Game Play (Membentuk Kata)



gambar 17. Tampilan Gameplay saat membentuk kata



Pemain cukup menggunakan mouse untuk memilih huruf yang akan dia pakai untuk menyusun sebuah kata dalam bahasa Inggris. Huruf yang terpilih akan ditandai dengan sinar berwarna hijau, dan setelah kata terbentuk, pemain cukup menekan tombol hijau di samping kata-kata untuk mengecek kebenarannya. Setiap kata yang berhasil dibuat secara otomatis akan diubah menjadi sumber daya.

### Desain Game Play (Membangun Candi)



gambar 18. Tampilan Gameplay saat membangun candi

Setelah sumber daya cukup, pemain dapat memilih menu *build* dan mulai membangun candi. Proses membangun akan berlangsung secara otomatis, dengan tampilan animasi cahaya biru sebagai presentasi dari kegiatan makhluk halus yang diperintah oleh Bandung Bondowoso.

## Desain Game Play (Akhir Level)



gambar 18. Tampilan akhir setiap level

Setelah waktu habis atau semua objective telah terpenuhi, maka muncul pesan berupa ayam berkokok dengan background matahari terbit. Hal tersebut diambil dari cerita Roro Jongrang yang membuat rekayasa seolah-olah matahari telah terbit, semua ayam berkokok, sehingga makhluk halus pembangun segera pergi meninggalkan lokasi pembangunan candi. Setelah pemain menekan tombol *continue*, level permainan akan bertambah dan pemain akan dibawa ke tampilan pemilihan level (level selanjutnya).

## 6. Kesimpulan

Pada desain game "Prambanan - words temple" digunakan pendekatan tematis menggunakan *folklore* berupa cerita karakter Bandung Bandawasa dalam membangun 1000 candi sebagai permintaan dari Roro Jongrang. Cerita tradisional tersebut diadaptasi menjadi sebuah *game* digital dengan mengaplikasikan referensi yang melekat pada *folklore* tersebut sebagai konsep penyusunan *asset visual* dari *game*. Penggunaan cerita tradisional dalam sebuah game diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri, sekaligus sebagai upaya untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita tradisional tersebut.