

Perancangan *Game Fighting* Peresean Sebagai Media Pengenalan Budaya Suku Sasak

B. Abdus Somad Rajab¹, RB. Hendri Kuswantoro²
¹rajasoma.09@gmail.com, ²rbhendrikuswantoro@gmail.com

INTISARI

Peresean adalah adat istiadat suku sasak Lombok yang bersenjatakan rotan (penjalin), menggunakan tameng (ende) yang terbuat dari kulit sapi dan saat acara peresean berlangsung akan di iringi dengan musik khas suku sasak lombok yakni gendang beleq. Adapun pakaian yang di kenakan peserta peresean (pepadu) adalah ikat kepala (sapuq), sarung (selewoq), ikat pinggang dari kain (bebet) serta bertelanjang dada. Budaya Peresean kini mulai jarang di selenggarakan serta tidak terlalu di minati oleh pemuda lombok khususnya. Maka dari situ menjadi sebuah acuan pembuatan gameplay game yang berjenis Fighting dengan melakukan penyesuaian peraturan sesuai dengan target audience.

Platform dari game "Peresean" ini adalah personal computer, maka game dikerjakan dengan beberapa bantuan visual artis, penata suara dan programmer, sedangkan setelah pematangan konsep di lanjutkan ke tahap produksi, pembuatan gameplay, aset, user interface, dan karakter. adapun peralatan yang digunakan untuk proses Penciptaan menggunakan laptop atau personal computer, pen table, Software pengolah gambar seperti Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, dan Blender.

Hasil akhir dari produksi ini adalah game fighting Peresean yang di jalankan pada perangkat PC (personal computer), dan di targetkan untuk semua usia. Adapun fitur – fitur yang sudah di rancang sudah memenuhi dari apa yang di inginkan. Dalam game berjenis Fighting ini terdapat informasi dan pesan moral tentang melestarikan budaya lokal.

Kata Kunci : *Fighting, budaya suku sasak, lombok, Peresean*

ABSTRACT

Peresean is customs tribe of sasak lombok armed with rattan (penjalin), use shield (ende) made of the skins of calves and during a peresean held will be followed up with music typical tribe of sasak lombok namely kettledrum beleq . As for a garment in wear participants peresean (pepadu) is headband (sapuq), scabbard (selewoq), the sashes of fabric (bebet) and barefoot the chest. Culture peresean is now beginning to rare in hosted and not overly were interested in it by a youth lombok especially. So it into a reference making gameplay the game as fighting with adapt the regulation accordance with the target audience.

A platform of games peresean this is personal computer, then games done by some help visual artist, a sound and programmer, while after maturation concept in continue to the point of production, making gameplay, assets, a user interface, and character. As for equipment used to the forging find or personal computer, pen table, software processing an image of such adobe photoshop, clip studio paint, a blender.

The end result of production this is game fighting peresean who on the run on the device pc (personal computer), and in target for all age. As for features - features out of designed enough to fulfill of what will. In a game as fighting are information and moralistic messages about preserve local culture.

Keywords : *Fighting, the culture of sasak, lombok, Peresean*

I. PENDAHULUAN

Peresean adalah adat istiadat suku sasak Lombok yang bersenjatakan rotan (penyalin), menggunakan tameng (ende) yang terbuat dari kulit sapi dan saat acara peresean berlangsung akan di iringi dengan gendang (gending). Petarung dalam peresean di sebut pepadu sedangkan wasit di sebut pekembar. Peresean juga memiliki banyak makna bagi suku sasak Lombok yakni melatih ketangkasan suku

sasak dalam mengusir penjajah, pelampiasan emosional para bangsawan pada masa lampau, sebagai media untuk melatih ketangkasan, ketanguhan, keberania, mengajarkan *seportifitas* serta arti persaudaraan pepadu dalam sebuah pertarungan. suku sasak meyakini peresean adalah media untuk meminta hujan di saat musim kemarau. Peraturan dan makna dalam budaya suku sasak pun tidak lupa di sertakan, supaya tidak

mengubah suatu kebudayaan meski sudah di buat dalam versi *game*.

Adapun peraturan dalam peresean peserta boleh menyerang lawan mulai dari pinggul ke atas, pepadu atau pemain peresean hanya boleh mengayunkan tongkatnya atau rotan kepada lawannya, tidak di perbolehkan menusuk atau yang lainnya, peserta diwajibkan menggunakan sarung (selewoq) dan bertelanjang dada. Peserta di nyatakan kalah atau menang apa bila salah seorang peserta menyerah, dan juga bila salah satu peserta mengalami pendarahan sehingga wasit merasa bahwa pertarungan sudah harus di hentikan.

Namun dalam perancangan *game* Peresean terdapat beberapa peraturan yang akan di ubah agar menjadi orisinalitas *game*, adapun peraturan yang di rubah adalah batasan dalam menyerang, pemain hanya boleh menyerang karakter lawannya dari bagian pinggang sampai bawah leher, dalam *game* peresean tidak akan ada wasit yang akan melerai pertarungan dan pemain dinyatakan menang apabila *bar health point* habis, adapun gerakan yang terdapat dalam *game* di sesuaikan dengan kemampuan software serta kemampuan visual artis, dan animasi menyerang dalam *game* tidak akan sebebaskan dalam aslinya namun akan di buat menjadi 3 gerakan serangan saja. Budaya Peresean mulai jarang di tampilkan, peresean cuma di tampilkan setiap ada acara penyambutan tamu pemerintahan, tidak seperti dulu dimana peresean di adakan sebagai media melatih ketangkasan pemuda – pemuda Lombok. Untuk menanggulangi masalah ini butuh adanya media promosi sehingga para khalayak umum tau akan budaya peresean lombok. Di zaman yang moderen ini terdapat banyak sekali media promosi meliputi televisi, radio, internet, majalah, koran, dan *game*.

Dalam perkembangan teknologi saat ini *game* merupakan media yang paling berkembang pesat mulai dari pc, *game* console, sampai sekarang ini merambah ke *smartphone*. *Game* juga dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti untuk media sponsor, media pembelajaran, media pelatihan, media pelestarian dan lain-lain. Dengan kesenangan dan sifat entertaint yang ada dalam *game* maka sangat mudah untuk menyelipkan konten – konten lainnya agar target audience mendapat sebuah informasi atau pengalaman dengan cara yang menyenangkan. Dari ide tersebut *game* peresean menawarkan pengalaman bermain *game* dengan menambah pengetahuan tentang adat dan budaya peresean suku sasak Lombok khususnya. Budaya peresean ini akan di kemas dalam *game* yang bergenre *fighting*.

Menurut *Bob Bates* dalam bukunya yang berjudul *Game Design, game fighting* adalah *game* yang bisa dimainkan 2 pemain, menggunakan kombinasi gerakan menyerang dan bertahan dari serangan. Pada umumnya dilihat dari sisi samping, dan masing – masing sesi hanya berlangsung beberapa menit. Dalam *game* peresean ini akan di kembangkan dengan sudut pandang *side scrolling*, dimana kamera akan terletak di samping karakter pemain. Untuk *gameplay*-nya sendiri pemain akan di batasi dalam menyerang sesuai dengan peraturan yang ada dalam peresean.

Karakter adalah bagian terpenting dalam sebuah *game*, dengan hadirnya karakter *game* menjadi lebih hidup dan lebih mudah dipahami. Karakter dalam *game* memiliki peranan untuk menghubungkan pemain dengan *game* yang dimainkan. Maka dalam pembuatan suatu karakter harus sesuai dengan tema yang diangkat dalam *game*. Dalam *game* peresean yang mengangkat tradisi, karakter akan di buat dengan desain kartunis, mengunakan proporsi tubuh normal dan atribut yang dapat di kustomisasi, seperti pakaian, senjata dan perisai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *game* sebagai media pengenalan budaya suku sasak. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat membantu masyarakat lombik dalam mengenalkan budaya prasean menggunakan media *game*.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Permainan

Orang – orang biasanya memiliki cara untuk berkumpul dan mengisi waktu luang. Dengan melakukan hal – hal yang bermanfaat bagi mereka, seperti belajar, atau melakukan permainan. Biasanya hal yang paling sering di lakukan adalah melakukan permainan bersama teman – teman karena bisa mengusir rasa jenuh. istilah permainan dari kata dasar main. Arti kata main menurut buku kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka adalah melakukan kegiatan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat untuk tujuan bersenang – senang. Jadi main adalah kata kerja, sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika di lakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku (Drs. Hamzuri, Dra Tiarma Rita Siregar, 1998 : 1)

2. *Game*

Game merupakan program atau aplikasi untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia yaitu hiburan. Selain sebagai hiburan di dalam *Game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Dengan demikian *game* juga berperan dalam perkembangan otak anak-anak dan dewasa dengan memainkan *game* dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat. Menurut Susanto Semua hal yang bersifat permainan dapat disebut *game*, disebutkan juga bahwa *game* adalah permainan elektronik digital. Artinya diperlukan perangkat komputer atau perangkat elektronik digital khusus untuk memainkannya (Susanto, 2009: 1).

3. Karakter

Dalam setiap cerita pasti terdapat seseorang yang berperan di dalamnya, begitu juga dalam sebuah *game* terdapat pula karakter yang menjadi pelaku di dalam sebuah cerita *game*. Menurut Baldick, karakter merupakan orang dalam sebuah karya narasi seni seperti novel, drama, serial televisi atau film. (Baldick, 2001 : 15)

dalam penulisan fiksi, penulis membuat karakter dinamis dengan banyak metode, hampir selalu dengan menggunakan imajinasi mereka (Jenna Blum, 2013 : 22)

Character (nyawa) terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (personality) yang kita berikan pada suatu tokoh yang telah kita desain dan gambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat - sifat yang kita berikan (MS Gumelar, 2011 :70).

Character (nyawa) adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian (personality) dari suatu tokoh yang kita buat (MS Gumelar, 2011 :70).

a. Karakter dalam *game*

Karakter dalam *game* bisa dimaksudkan sebagai jiwa atau nyawa dari sebuah *game* tersebut yang mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam genre *game* yang di buat. Menurut pendapat (Steve Ince, 2006 : 60). Karakter dapat diartikan bermacam-macam berdasarkan peran dalam *game*. Mereka menjadi bagian yang sangat krusial dalam keseluruhan pengalaman bermain, namun biasanya (contohnya di dalam banyak *game puzzle*) mereka tidak ada sama sekali. Bagaimana sosok dari karakter tersebut serta bagaimana karakter tersebut hidup direpresentasikan tergantung dari tipe *gamenya*, *style* dari dunia yang disajikan dan

biasanya divisualisasikan mulai dari manusia seutuhnya atau kartun.

b. Teori mimesis

Dalam perancangan *game* terdapat konten *visual* yang sangat penting khususnya dalam bentuk 2D atau 3D. Bentuk - bentuk tersebut dibuat dengan meniru objek aslinya kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan *visual*, untuk menunjang pembuatan asset maka digunakanlah teori mimesis. Mimesis berasal dari kata *mimicry* yang berarti tindakan menirukan, Mimesis (KBBI, 2008 : 915) berarti tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia. Teori ini pertama diutarakan oleh Plato (428 – 348 SM) dan Aristoteles (384 – 322 SM) dan dari abad ke abad sangat mempengaruhi teori-teori mengenai seni dan sastra di Eropa (Luxemburg, 1986 : 15).

4. Gameplay

Adapun aturan-aturan dalam sebuah *game* yang harus dipatuhi oleh setiap pemain agar pemain bisa melanjutkan *game* ke tahap selanjutnya atau level yang lebih tinggi dan semua itu ditulis dalam *gameplay*. *Gameplay* merupakan serangkaian aturan dan mekanik pada sebuah *game*. Seperti dinyatakan, bahwa *gameplay* adalah apa saja yang akan dilakukan pemain ketika memainkan *game* serta kecocokan antara *game* dan *genre*. (Bates: 2004: 14)

a. User interface

User interface adalah sistem dimana orang (pengguna) berinteraksi dengan komputer, ini bisa termasuk komponen *hardware* dan *software*. *The graphical user interface* (GUI), adalah jenis antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat elektronik melalui ikon grafis dan indikator *visual* seperti notasi sekunder, termasuk antarmuka pengguna berbasis teks, label perintah yang diketik atau navigasi teks. (Capes:6:2011).

b. Genre

Pengelompokan jenis-jenis permainan (*game*) diistilahkan dengan *genre*. Pengelompokan jenis permainan dapat dibagi menjadi beberapa jenis, tergantung dari *style gameplay* (cara bermain) dari setiap permainan. Dalam pengelompokan jenis permainan dibagi menjadi 2, *genre* dan *sub-genre*. Berikut ini beberapa *genre* yang ada dalam sebuah permainan, *Action, Children's game, Educational, Fighting, Massively multiplayer, Puzzle, RPG, Shooter, Simulation, Sport, Strategy, Other games*. (Steve Ince, 2006 : 22)

c. *Fighting*

Didalam *game*, terdapat kategori dari cara memainkannya. Setiap *game* memiliki kategori masing – masing, genre yang digunakan dalam *game* ini adalah *Fighting*, merupakan *game* yang bisa dimainkan 2 pemain, menggunakan kombinasi gerakan menyerang dan bertahan dari serangan. Pada umumnya dilihat dari sisi samping, dan masing – masing sesi hanya berlangsung beberapa menit. Menurut *Bob Bates* dalam bukunya yang berjudul (*Game Design 2004* : 9).

d. *Artificial intelligence*

Dalam *game fighting* terdapat musuh yang bisa melakukan tindakan secara otomatis jika terpenuhi suatu kondisi tertentu. Seperti pernyataan berikut: Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti yang sebaik dilakukan manusia (Sri Kusumadewi, 2003).

5. *Teksturing*

Setiap penggambaran atau pembuatan sebuah karya seperti 2D dan 3D model harus melalui tahapan tekstur yang memberikan keunikan tersendiri dalam membuat suatu karya. Tekstur penting dalam dunia desain untuk memberikan nilai pada uang kertas, uang koin, dan sebagainya bagi tunanetra, dengan memberikan tekstur, maka akan sangat membantu dalam mengidentifikasi nilainya dengan cara meraba. (Gumelar M.S, 2015:86)

6. *3D Visual*

Kemajuan di era teknologi digital ini, telah mempengaruhi berbagai aspek dalam perkembangan dunia *game*, salah satunya adalah segi visual. *Game* di masa moderen ini telah menggunakan visual dengan 3D objek yang meliputi karakter dan lingkungan. 3D objek adalah benda hidup dan berinteraksi dalam adegan ruang fisik, tidak dalam *pixel* dari gambar. jika kita ingin komputer untuk menggambarkan objek, memprediksi aksi mereka, dan berinteraksi dengan lingkungan, maka kita perlu algoritma yang menafsirkan gambar dalam hal yang mendasari adegan 3D. (Derek Hoeim, Slivio Savarese, 2011 : 5)

III. METODOLOGI

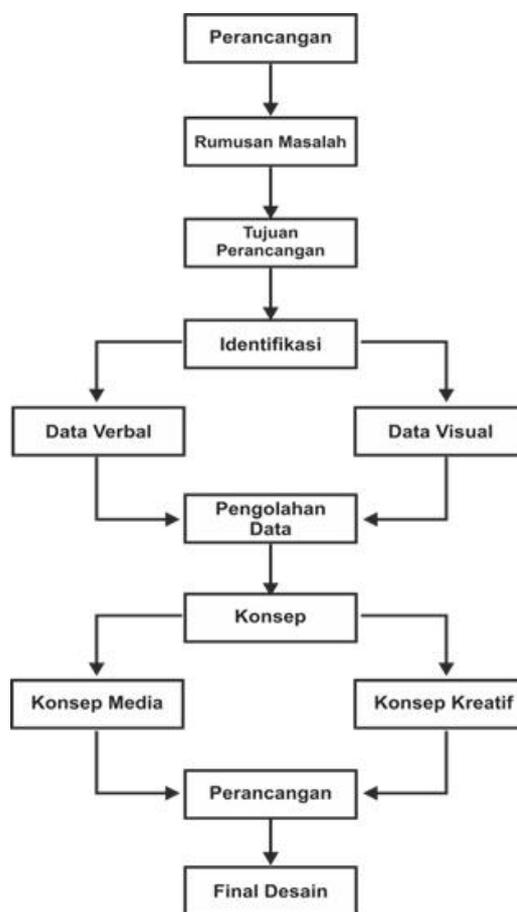
Pada bagian ini dijelaskan metode yang dipakai serta prosedur dalam penciptaan karya. Dalam penciptaan *game* metode kualitatif digunakan untuk menganalisa unsur budaya dan *game* sebagai media pengenalan Budaya suku sasak.

Ide Penciptaan

Dalam pembuatan *game* Peresean terinspirasi dari budaya suku Lombok tentang sebuah budaya pertarungan yang menggunakan rotan dan berprisaikan kulit sapi, budaya yang menuntut ketangkasan serta menjadi media olahraga yang bagus. Pada zaman kerajaan peresean diadakan oleh kaum raden atau bangsawan sebagai ajang melatih ketangkasan dalam peperangan, namun pada saat ini peresean di jadikan media hiburan, olahraga serta penyambutan tamu penting namun makin lama budaya Peresean mulai jarang di selenggarakan.

Tahap pertama pembuatan karya, yang harus dilakukan adalah mengumpulkan referensi - referensi yang mendukung. Dalam pembuatan, referensi model karakter mengambil acuan dari *game Mobile Legends Bang Bang*. Hasil karakter yang diinginkan berbentuk kartunis dengan provorsi tubuh yang normal. Referensi lain yang digunakan diantaranya referensi kostum, *user interface* (UI) dan referensi *pose*. Tahap pengerjaan *game* dilakukan, berikut urutannya :

A. Skema Proses Perancangan



Gambar 1. Skema Proses Perancangan

B. Keaslian Karya

Terkait dengan karya penciptaan karakter pada *game* peresean. Karya *game* ini akan di produksi dengan pendekatan pada kajian yang telah di lakukan, meliputi :

1. Karakter

Karakter yang di gunakan dalam *game* peresean merupakan bentuk manusia atau bentuk orang sasak pada umumnya. Namun

karakter yang ada dalam *game* peresean adalah karangan atau bentuk imajinasi, sedangkan untuk penggambaran karakter di sesuaikan dengan julukan masing – masing karakter. Refrensi *game* untuk pembuatan karakter sendiri terinspirasi dari *game* Mobile Legends Bang bang dengan karakter 3D lowpoly serta bergaya kartun.



Gambar 2. 3D karakter *game* Peresean

Adapun perlengkapan dan pakaian yang di gunakan karakter dalam *game* ini adalah sapuq (ikat kepala), selewoq (sarung), bebat (ikat pinggang dari kain), tongkat penyalin (tongkat rotan) serta ende (perisai dari kulit sapi). Warna yang di gunakan dalam mentekstur perlengkapan serta pakaian menggunakan warna yang sama dengan aslinya.

Motif kain yang di gunakan untuk selewoq (sarung) menggunakan motif kain Lombok yang umum di jumpai pada pencarian google. Panjang selewoq (sarung) di buat bermacam – macam agar membedakan antara karakter sat dan yang lain.

Gameplay dari *game* peresean adalah mengadaptasi sistem permainan dari *game* Tekken. Tekken adalah *game fighting* pertama yang menggunakan 3D animation. *Game* ini memiliki 8 karakter yang bisa player mainkan, setiap karakter memiliki sub-boss dan tema nya masing-masing. Dalam *game* ini player harus memainkan semua karakter untuk bisa mendapatkan ending berupa cutscene yang menceritakan tentang mengapa harus ada kejuaraan tekken (iron fist) dan pertarungan antar Heihachi mishima dengan anaknya Kazuya Mishima. *Gameplay game* ini sama dengan *game fighting* pada umumnya, mulai dari 1 vs 1, sampai dengan tag team.

Dalam mode turnamen *player* akan melawan *Artificial Intelligence* (AI) dimana

level lawan akan di bagi menjadi tingkatan *easy* musuh cenderung bertahan dan sedikit menyerang, tingkatan *medium* musuh mulai banyak menyerang dan sedikit bertahan, dan tingkatan *hard* musuh memiliki respon yang bagus dalam menyerang maupun bertahan. Mode turnamen sendiri bertujuan untuk mengasah kemampuan dari pemain untuk menghadapi pemain lain dalam mode vs *player*.

IV. PEMBAHASAN KARYA

A. Deskripsi Karya

Game Fighting merupakan jenis action *game* di mana pada layar tampilan visual karakter saling menyerang. Permainan ini biasanya bergerak menggunakan kottroller dengan mengkombinasikan tombol menyerang serta tombol pergerakan yang menghasilkan gerakan combo atau sekill khusus yang dipicu dengan menekan tombol secara cepat atau berurutan. *Game Fighting* pada awalnya menampilkan karakter samping atau sering di sebut side scrolling, *game Fighting* sebagai genre *game* saat ini juga telah berkembang, dari grafis dua dimensi sampai grafis tiga dimensi. Pada dasarnya *game fighting* adalah *game* yang menggunakan pertarungan tangan kosong, namun perkembangannya memungkinkan pemain juga menggunakan senjata. Selain mengadaptasi jenis *game*

Fighting dalam produksinya, *game* Peresean juga mengangkat tema budaya khas suku sasak Lombok, dimana budaya Peresean suku sasak menjadi acuan *game* mulai dari karakteristik latar tempat, karakter dan fitur yang terdapat dalam *game*. Selain *Fighting* dan budaya Peresean suku sasak sebagai acuan. Pembuatan *game* Peresean juga mengambil Refrensi dari yang serupa yaitu *game Tekken* untuk bagian *Gameplay*, serta *game Mobile Legends bang bang* untuk bagian proporsi serta desain karakter.

Terdapat dua mode yang dapat di mainkan oleh pemain yaitu *vs mode*, dan turnamen. Di mode *vs*, pemain akan bertarung dengan pemain lainnya dan saling beradu ketangkasan dalam pertarungan satu lawan satu. Mode *vs* menggunakan *joystick* untuk dapat melakukan *bettle* bersama teman. Sedangkan untuk mode turnamen sendiri, pemain akan bertarung melawan AI (*artificial intelligence*), di mode turnamen ini pemain akan menghadapi

artificial intelligence yang tingkat kesulitannya di bagi menjadi tiga yakni *easy*, *medium* dan *hard*, apabila pemain berhasil mengalahkan musuh pada tiap tingkatan dari mode turnamen maka player akan mendapatkan outfit sebagai hadiah dari mode turnamen tersebut. Berikut adalah game play dan user interface game prasean :

Game Peresean meiliki dua mode pertarungan yaitu turnamen dan *vs mode*. Khusus dalam mode turnamen *game* peresean memiliki tiga tingkatan kesulitan mulai dari *easy*, *medium* dan *hard*. Pemain dapat melanjutkan ke stage selanjutnya dalam mode turnamen ini apabila pemain berhasil mengalahkan musuh yang ada.

Tujuan dalam *game* peresean adalah memenangkan setiap pertandingan baik dalam turnamen maupun *vs mode* sehingga pemain dapat melawan musuh selanjutnya yang memiliki tingkatan lebih sulit dalam mode turnamen.





V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis tentang perancangan *game Peresean* maka dapat disimpulkan bahwa *game Peresean* adalah *game fighting* yang menggunakan *platform personal computer* untuk memainkannya, *game* ini dirancang sebagai media pengenalan budaya Peresean itu sendiri untuk mengenalakannya ke khalayak umum serta untuk menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam budaya peresean yang mengajarkan *sportifitas*, sifat kesatria, keberanian serta kalah atau menang tetap saudara.

Karakter yang terdapat dalam *game Peresean* merupakan bentuk manusia yang memiliki proporsi tubuh normal dengan perwujudan orang sasak pada umumnya, yang menggunakan pakaian serta atribut sesuai dengan adat peresean yakni menggunakan ikat kepala (*sapuq*), sarung (*selewoq*), ikat pinggang dari kain (*bebet*), bertelanjang dada, bersenjatakan rotan (*penyalin*), dan menggunakan tameng dari kulit sapi (*ende*). Gerakan animasi dalam *game Peresean* dibatasi karena batas kemampuan *software* serta kemampuan animator sendiri.

Gameplay pada *Game Peresean* merupakan *game* dengan *genre fighting*, terdapat dua mode battle dalam *game Peresean*, yakni mode *turnament* dan *vs player*. Pada mode *turnament* player akan melawan *artificial intelligence* (AI), dimana tingkat kesulitannya akan di bagi menjadi tiga, *easy*, *medium*, dan *hard*. Dimana pemain hanya dapat menggunakan karakter kijang

angin sedangkan tiga karakter lainnya akan di acak dalam tiga tingkatan level yang ada, terdapat dua ronde dalam satu pertandingan, pemain dinyatakan menang apabila pemain dapat menghabiskan *health point* (HP) lawan atau apabila waktu dalam satu ronde habis sebelum ada *health point* (HP) yang mencapai nol maka akan diadakan akumulasi dari *health point* (HP) yang tersisa kemudian karakter dengan *health point* (HP) terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang dalam ronde tersebut. Pada mode *vs player*, pemain dapat beradu ketangkasan dan *skill* dengan teman menggunakan *joystic*, dimana pada *select character* pemain dapat memilih salah satu dari empat karakter yang ada, sedangkan peraturan yang terdapat pada mode *turnament* dan *vs player* tidak ada yang di bedakan. Kamera akan menyorot pertandingan dari samping selama pertandingan berlangsung, pemain bertugas untuk memenangkan setiap pertandingan dengan gerakan yang dapat di lakukan oleh karakter yakni bergerak maju, bergerak mundur, melompat, melompat sambil memukul, mendorong dan memukul, dan memukul biasa.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan atau pertimbangan untuk melakukan pengembangan *game Peresean* ini agar menjadi *game* yang lebih baik, adapun pertimbangan tersebut adalah :

1. Pengembangan alur cerita yang lebih dramatis supaya *game* menjadi lebih baik.

2. Perlu adanya optimasi pada bagian visual supaya *game* ini mendapat tempat di pasaran.

REFERENSI

- [1] Baldick, chris. 2001. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms 2nd Edition*. Oxford: Oxford UP.
- [2] Bates, Bob. 2009. *Game Design 2nd Edition*. Thomson Course technology. Boston
- [3] Blum, Jenna. 2013. *The Author at Work : The Art of Writing Fiction. Prince Frederick. MD : Recorded Book*.
- [4] Diana, Davies. 1990. *Harrap's Illustrated Dictionary of Art and Artists*. Harrap Book Limited.
- [5] Gumelar, M.S. 2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar*. AnImage Studio.
- [6] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [7] Martin, Philip 2002. *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest: How to Write Fantasy Stories of Lasting Value*. Waukesha: Writer Books.
- [8] Simarmata Janer. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta. ANDI.
- [9] Susanto Pratomo, T. 2009. *Membuat Game Menggunakan Blender 3D dan Blender Game Engine*. Yogyakarta: Poiema Studio.
- [10] Russell, Stuart J.; Norvig, Peter. 2003, *Artificial Intelligence: A Modern Approach 2nd Edition*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- [11] Nalwan, Agustinus. 1996. *Pemrograman Animasi dan Game Professional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

MAKALAH

- [1] Hassenzahl , Marc User Experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality. Finland. Åbo Akademi University.