

Analisis Peran Karakter Dalam Pengaruh Narasi Pada *Game Aaron Lost In The Jungle*

* Yose Hendra Naibaho, ** Dwi Amalia Purnamasari

* Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

** Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

4312001083.MJ@students.polibatam.ac.id¹, dwiamalia@polibatam.ac.id²,

Article Info

Article history:

Received ...

Revised ...

Accepted ...

Keyword:

Game, Narasi, Karakter, 'Aaron Lost in the Jungle'

ABSTRACT

Penelitian ini mengembangkan dan menganalisis game "Aaron Lost in the Jungle", sebuah permainan yang terinspirasi dari warisan Super Mario Bros namun dengan pendekatan modern menggunakan elemen 3D. Game ini menawarkan pengalaman baru dengan karakter utama yang berpetualang di hutan belantara untuk mencari harta karun, menantang pemain dengan berbagai rintangan dan misi eksplorasi. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif terhadap elemen-elemen naratif dan visual dalam game, menunjukkan bahwa karakterisasi visual dan naratif mampu menciptakan pengalaman bermain yang mendalam. Karakter utama, Aaron, dipresentasikan sebagai sosok petualang yang penuh semangat dengan pilihan kostum yang tidak hanya estetis tetapi juga memperkaya dimensi filosofis karakter. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana pengembang game dapat mengintegrasikan elemen visual dan naratif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik permainan mereka.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *game* telah mengalami kemajuan yang terbilang pesat[1]. Salah satunya adalah *game* 3D. *Game 3D* adalah *game* yang selain melibatkan elemen x dan y juga melibatkan elemen z pada perhitungannya sehingga konsep kamera pada *game 3D* benar-benar menyerupai konsep kamera pada kehidupan nyata[2]. Selain memiliki kemajuan dalam tekniknya, beberapa *game developer* juga mengembangkan permainan-permainan dengan konsep lama diubah menjadi konsep yang berbeda dari yang sebelumnya. Hasil survei dari Statista tahun 2020 menyatakan bahwa 2.67 miliar orang di dunia bermain *game*, ini menandakan bahwa *game* menjadi sebuah teknologi media yang sudah familiar bagi masyarakat dunia[3].

Salah satu *game* yang melegenda yaitu *game Super Mario Bros*. Manuel M.V.L dalam sebuah jurnalnya berjudul *Super Mario Bros* dijelaskan bahwa *Mario* adalah protagonis dari saga *game Super Mario Bros* dan ikon dari perusahaan video *game* Nintendo Jepang. "Saat itu, teman kami adalah seorang tukang kayu dan misinya adalah menyelamatkan gadisnya Pauline dari cengkeraman *Donkey Kong* (Keledai Kong)". Dengan mengikuti perkembangan zaman *Super Mario Bros* dibuat dengan menyesuaikan *trend milenial* membuat karakter *Super Mario Bros* dengan versi asli [4].

Kita bisa melihat bagaimana perkembangan *game* dapat berkembang dari waktu ke waktu, sehingga penggambaran karakter yang dibuat tidak harus sama dengan karakter *Super Mario Bros* yang terdahulu. Dalam hal ini Pembuat dapat menciptakan karakter baru, musuh yang berbeda, konsep *story* pada *game* yang menyesuaikan dengan latar belakang, serta alur yang berbeda. Berdasarkan latar belakang di atas maka Penulis akan membuat *game* yang mengadopsi *Super Mario Bros* dengan judul "*Aaron in The Jungle*". Hal ini berpengaruh pada pengalaman nostalgia Pemain dengan permainan yang melegenda namun memiliki sudut pandang yang lebih menantang

Meskipun *game "Aaron Lost in the Jungle"* telah berhasil menarik perhatian pemain dengan alur cerita dan *gameplay* yang menarik, masih ada beberapa permasalahan yang perlu dianalisis lebih lanjut terkait dengan peran karakter dalam pengaruh narasi yaitu bagaimana karakter utama berkontribusi terhadap pengembangan alur cerita dan resolusi konflik dalam *game* Apakah karakter memberikan dorongan yang cukup untuk mendorong pemain melalui tahapan-tahapan penting dalam cerita.[5]

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peran karakter Aaron dalam pengaruh narasi pada *game* tersebut. Metode

penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif terhadap elemen-elemen narasi dan karakter dalam *game*. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika antara karakter dan narasi, pengembang *game* dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik *game* mereka serta memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam bagi pemain.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan analisis pada *game* “*Aaron Lost in the Jungle*” adalah metode penelitian kualitatif dengan cara melakukan pengamatan pada *game* yang kemudian di analisis menggunakan cara analisis visual.

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai cerita yang menjadi latar belakang di dalam *game*, serta unsur-unsur visual di dalamnya. Setelah data diperoleh, data diolah menggunakan metode analisis data visual.

Metode ini digunakan untuk melakukan analisis pada data visual yang telah dikumpulkan dan diperoleh saat pengamatan dalam *game* “*Aaron Lost in the Jungle*”. Analisis data visual dilakukan dengan mendeskripsikan visual yang ada, kemudian dianalisis dengan mengaitkan dari satu visual dengan visual lainnya dan diinterpretasikan untuk membuat hasil penilaian[6].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

III.1 Sinopsis

Game Aaron Lots In The Jungle Game yang terinspirasi dari Super Mario Bros memiliki beberapa perbedaan pada pengembangannya. Salah satunya pada penerapan *game Super Mario Bros* berbasis 2D dengan pengembangan sekarang ini mengusung judul *game* “*Aaron Lost In The Jungle*” dengan berbasis 3D.

Game dapat dimainkan secara *single player*. Karakter Aaron sebagai Pemain dapat bergerak, menghindar, mati, bangkit, dan bergerak secara acak. Interaksi pada *game* dilakukan dalam bentuk perlawanan berupa lompatan untuk melawan musuh dan juga Pemain harus menghindar dari kejaran musuh.

Aaron yang memiliki misi untuk membuka harta karun dengan menemukan kunci selama permainan dimana akan ditemukan di hutan/*jungle* yang akan menjadi lokasi atau latar. Dalam satu lokasi tersebut terdapat 3 (tiga) kunci untuk membuka harta karun *chest/treasure*. Antar *stage* memiliki perbedaan kesulitan dan rintangan. Misalnya situasi pertama, mencari beberapa kunci. Situasi kedua, terdapat rintangan untuk mencari kunci. Situasi ketiga, terdapat halangan berupa *monster* untuk mendapatkan kunci. Setiap misi memiliki hubungan untuk masuk ke misi selanjutnya namun dengan tingkat musuh yang berbeda.

III.2 Latar Belakang Cerita

Berikut ini merupakan penjabaran dari ide pembuatan naskah/konsep dari *Game Aaron Lost In The Jungle* :

III.2.1 Penyusunan Konsep Dasar

Pada tahap ini menentukan konsep *game Aaron Lost In The Jungle* meliputi tema, cerita, *dresscode character*, karakter, rintangan yang dilalui beserta solusinya, *asset*, item, dan *stage/level*.

1. Tema/cerita

Aaron yang akan berpetualang di hutan dengan misi mengambil koin dan harta karun. Disini Aaron akan bertemu dengan rintangan-rintangan yang akan dihadapi sesuai dengan level yang ada. *Game* desain ini terinspirasi dari *Super Mario Bros* seperti Gambar 1.



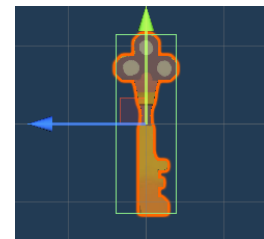
Gambar 1. *Game super mario*

2. Asset

Asset didukung dengan aplikasi yang mana setiap aplikasi memiliki fungsinya masing-masing dalam proses pembuatan *asset game*[7]. *Asset* yang akan dimunculkan dalam *game Aaron Lost In The Jungle* adalah item-item yang sesuai dengan misi dalam *game* seperti koin, kunci, harta karun, dll.

a. Key

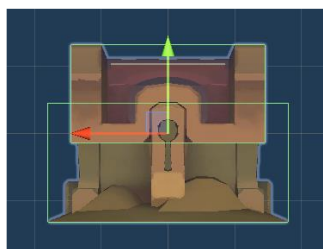
Gambar 2 menunjukkan *asset key* sebagai syarat untuk membuka *chest*.



Gambar 2. *Asset key*

b. Chest

Gambar 3 menunjukkan *asset chest* sebagai objek tujuan sebagai syarat untuk masuk ke level selanjutnya.



Gambar 3. Asset Chest

c. Coin

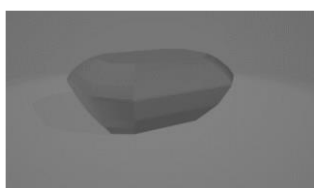
Gambar 4 menunjukkan *asset coin* sebagai *point score* pada *Aaron Lost In The Jungle*.



Gambar 4. Asset Coin

d. Gem(Permata)

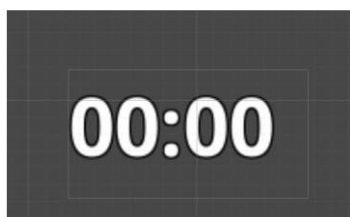
Gambar 5 menunjukkan *asset gem* sebagai *achivment* pada *game Aaron Lost In The Jungle*.



Gambar 5. Asset gem(permata)

e. Stopwatch

Gambar 6 menunjukkan *asset stopwatch* sebagai waktu dalam *game Aaron Lost In The Jungle*.



Gambar 6. Asset stopwatch

III.3 Analisis Formal

Dua aspek visual terpenting yang digunakan untuk menelaah sifat suatu karakter berdasarkan visualnya adalah dengan melalui bentuk dan warna yang terdapat pada karakter tersebut[8]. Selain dua aspek tersebut perlu diperhatikan struktur naratif, gaya bahasa, dan estetika visual.

III.1.1 Struktur Naratif

Struktur naratif dalam game "Aaron Lost in the Jungle" mengikuti pola konvensional permainan petualangan. Ini terdiri dari beberapa elemen utama seperti eksposisi, konflik, klimaks, dan resolusi.

1. **Eksposisi:** Eksposisi dalam game ini terjadi di awal permainan, di mana pemain diperkenalkan dengan karakter utama, Aaron, dan tujuannya untuk menjelajahi hutan serta mengumpulkan harta karun.
2. **Konflik:** Konflik muncul ketika Aaron harus menghadapi berbagai rintangan dan musuh dalam perjalanan mencari kunci untuk membuka harta karun. Ini memberikan pemain tantangan untuk menyelesaikan misi-misi tertentu.
3. **Klimaks:** Klimaks terjadi saat Aaron berhasil mengumpulkan semua kunci yang diperlukan dan mendekati harta karun utama dalam permainan. Puncak ini sering kali merupakan momen ketegangan tertinggi dalam cerita, di mana kemampuan dan keterampilan pemain diuji secara maksimal.
4. **Resolusi:** Resolusi terjadi ketika Aaron berhasil membuka harta karun, menyelesaikan misi utama, dan mencapai tujuan akhirnya. Ini memberikan pemain rasa pencapaian dan kepuasan setelah melewati semua rintangan dan tantangan.

III.4 Analisis Deskriptif

III.4.1 Karakter Utama

Aaron digambarkan sebagai karakter utama dalam permainan "Aaron Lost In The Jungle". Sebagai seorang anak laki-laki, ia memiliki sifat-sifat yang menonjol seperti keberaniannya dalam berpetualang di hutan. Ini menunjukkan bahwa karakter ini dirancang untuk menarik minat pemain yang menyukai tema eksplorasi dan petualangan.

III.4.2 Misi-Misi Dalam Permainan

Aaron memiliki misi-misi yang harus dihadapi selama permainan. Hal ini menunjukkan bahwa *gameplay*-nya didasarkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang harus diselesaikan oleh pemain. Misinya mungkin meliputi pencarian harta karun, mengatasi rintangan-rintangan dalam hutan, atau menyelesaikan tantangan-tantangan tertentu yang melibatkan keahlian eksplorasi dan keterampilan *gameplay* lainnya.

III.4.3 Gambar Karakter Aaron

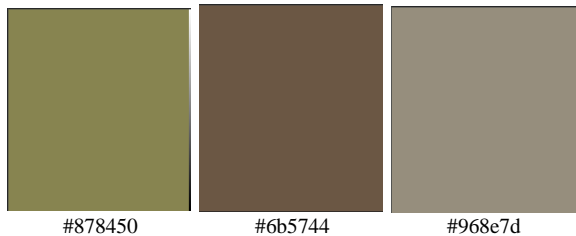
Gambar 14 menunjukkan visual karakter Aaron pada *game* ini juga bisa memberikan

informasi tambahan tentang bagaimana desain karakternya mencerminkan kepribadian dan tujuan petualangannya. Desain warna juga memainkan peran penting dalam menyampaikan karakteristik ini. Gambar 15, Warna kuning pada topi, coklat pada baju, dan coklat muda pada celana menggambarkan karakter Aaron sebagai petualang yang terhubung dengan alam[9], yang menyoroti penggunaan warna untuk menciptakan suasana dan karakter dalam desain.

Dengan penambahan ini, analisis visual karakter Aaron tidak hanya menggambarkan atribut fisiknya tetapi juga menghubungkannya dengan konsep estetika yang mendalam dalam desain warna.



Gambar 14. Karakter Aaron pada game "Aaron Lost In The Jungle"




Gambar 15. Warna pada karakter



III.5 Tahap Interpretasi

1. Denotasi Tataran Pertama

Denotasi merupakan tataran pertama makna yang bersifat tertutup. Denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang merujuk pada realitas[10].

TABEL I
ANALISIS TATARAN PERTAMA KARAKTER AARON

No.	Visual	Penanda	Petanda
1		topi berwarna kuning	Aaron memiliki topi rimba (bucket hat) yang biasanya

	Gambar 15. Topi Aaron		dipakai petualang hutan.
2	 Gambar 16. Baju Aaron	Baju berwarna coklat	Aaron memiliki baju yang menggambarkan bumi Nusantara yang subur.
3	 Gambar 17. Celana Aaron	Celana berwarna coklat muda	Aaron memiliki celana yang menggambarkan panjang untuk pergi keluar hutan.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa Aaron dalam permainan "Lost in the Jungle" dideskripsikan sebagai seorang petualang yang berpengalaman, terutama melalui penampilannya yang khas. Topi kuning yang dikenakannya memberikan kesan yang kuat bahwa ia adalah seseorang yang terbiasa dengan petualangan di hutan belantara. Topi rimba (bucket hat) ini tidak hanya menjadi bagian dari penampilannya, tetapi juga mencerminkan karakteristiknya yang penuh dengan semangat petualangan dan keberanian dalam menjelajahi lingkungan yang tidak dikenal.

Selain itu, pilihan baju dan celana yang dipakai Aaron juga memberikan lapisan tambahan terhadap karakternya. Baju berwarna coklat yang dipilihnya memiliki filosofi yang dalam, mencerminkan kekayaan dan kesuburan bumi Nusantara. Warna ini tidak hanya menjadi pilihan mode, tetapi juga menjadi simbol dari kedalaman karakter Aaron yang terhubung dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Sementara itu, celana berwarna coklat muda yang dipakainya menggambarkan keindahan warna di daerah pertanian yang subur, menambah nuansa kehangatan dan kedamaian dalam penampilannya yang keseluruhan. Dengan demikian, detail-detail ini tidak hanya menambah keaslian visual dalam permainan, tetapi juga membawa dimensi filosofis yang menghidupkan karakter Aaron secara lebih dalam bagi para pemain dan penonton [11].

2. Konotasi Tataran Kedua

Konotasi merupakan tataran kedua makna yang bersifat terbuka. Sistem konotatif dan sistem metabahasa merupakan perluasan denotasi[12].

TABEL I
ANALISIS TATARAN KEDUA KARAKTER AARON

No.	Visual	Petanda
-----	--------	---------

1	Topi Aaron	Menggambarkan Aaron sebagai petualang, mandiri, dan terhubung dengan alam.
2	Baju Aaron	Mencerminkan kedekatan dengan bumi Nusantara yang subur.
3	Celana Aaron	Menunjukkan hubungan dengan daerah pertanian yang subur dan makmur.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa topi Aaron, yang berupa topi rimba, tidak hanya berfungsi sebagai elemen mode tetapi juga mengandung makna simbolis yang mendalam tentang karakternya. Penggunaan topi rimba secara tradisional dikaitkan dengan petualangan dan eksplorasi karena sering dipakai oleh para petualang dan penjelajah. Hal ini mencerminkan sifat Aaron yang mandiri, petualang, dan tangguh dalam menghadapi kondisi alam yang keras. Topi ini juga menunjukkan hubungannya yang erat dengan alam dan lingkungan natural, memberikan kesan bahwa Aaron adalah sosok yang terhubung secara mendalam dengan alam dan memiliki jiwa petualang yang kuat.

Baju coklat yang dipakai oleh Aaron juga memiliki makna lebih dari sekadar warna. Warna coklat sering dikaitkan dengan tanah dan kesuburan, khususnya dalam konteks bumi Nusantara yang subur. Pilihan warna ini mencerminkan kedekatan Aaron dengan alam dan kekayaan tanah, menambah dimensi karakternya yang terhubung dengan lingkungan sekitar dan memiliki rasa hormat yang dalam terhadap keindahan alam.

Selanjutnya, celana coklat muda yang dipilih Aaron juga tidak hanya dipilih berdasarkan estetika semata. Warna coklat muda melambangkan tanah yang subur dan produktivitas pertanian, mencerminkan hubungannya yang erat dengan daerah pertanian yang subur. Penggunaan warna ini menunjukkan bahwa Aaron tidak hanya menghargai kekayaan alam secara umum tetapi juga memiliki kesadaran akan pentingnya pertanian dan keseimbangan ekosistem dalam hidupnya.

Dengan demikian, pilihan kostum dan warna yang dipilih untuk karakter Aaron tidak hanya memperkaya visual dalam permainan, tetapi juga mendalami karakternya dengan nilai-nilai dan makna yang terkait erat dengan alam dan lingkungan sekitarnya.

IV. KESIMPULAN

Karakter Aaron pada *game Aaron lost in the jungle* memiliki latar belakang cerita *game* ini mencakup konsep

dasar seperti tema, cerita, *dresscode* karakter, rintangan, dan item. Aaron, karakter utama, digambarkan sebagai petualang di hutan dengan misi mengumpulkan koin dan harta karun. Visualisasi karakter Aaron dianalisis secara denotatif dan konotatif, menunjukkan bahwa topi rimba kuning, baju coklat, dan celana coklat muda Aaron tidak hanya berfungsi sebagai pakaian tetapi juga mengindikasikan karakter petualang yang mandiri serta keterhubungannya dengan alam dan lingkungan hutan. Analisis konotatif ini menciptakan kesan bahwa Aaron memakai pakaian seragam kehutanan, menekankan kedekatannya dengan alam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Politeknik Negeri Batam, SMK Tunas Muda Berkarya Batam, serta tim Xii Studio yang telah membantu dalam hal kerja sama, dukungan serta fasilitas dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Sotamaa, "Studying Game Development Cultures," *Games Cult*, vol. 16, no. 7, 2021, doi: 10.1177/15554120211005242.
- [2] "Explaining basic 3D theory - Game development | MDN." Accessed: Jun. 13, 2024. [Online]. Available: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/3D_on_the_web/Basic_theory
- [3] D. Syarifah Sany, and M. Fikriansyah, "RPSG-A: Desain Role Playing Serious Game," 2022. doi: 10.24821/jags.v8i1.6024
- [4] Verdugo, Manuel M V L. "Super Mario Bros." Super Mario Bros.2021.[Online]:
- [5] F. Febyanti, A. Daniar, and A. C. Ayuswantana, "Pengaruh Desain Karakter Dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya," *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital U.S.*, 2022. https://www.academia.edu/44968019/Super_Mario_Bros?auto=citations&from=cover_page
- [6] L. Nisa Mutmainati, R. Belasunda, P. Studi Magister Desain, and F. Industri Kreatif, "ANALISIS GAME BUBUR AYAM EXPRESS SEBAGAI BENTUK ADVERGAME," 2023.
- [7] R. Septian and Y. Siradj, "Pembuatan Asset 2 Dimensi Untuk Judul Proyek Akhir Tapping Game Multiplayer æœ œgatca," *eProceedings ...*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [8] "Analisis Visual dan Pengaruh Karakter dalam Video Game terhadap Pemain," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2022. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/46205/38963>
- [9] Chapman, G. (2010). *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Publisher Name.
- [10] Latifah Ulil. Analisis Visual Karakter Gatokaca Dalam *Game Mobile Legends Bang Bang*.2021. [Online]: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/3449/2430>
- [11] Tillman, B. (2011). *The Fundamentals of Character Design*. Publisher Name.
- [12] T. Wibowo and W. H. Hardiwinata, "Pengaruh Tingkat Kesulitan Tinggi Dalam Video Game Terhadap Motivasi Pemainnya," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 6, no. 2, 2023, doi: 10.31539/intecom.v6i2.7973.