

MENGAJAK REMAJA MENOLAK AKTIVITAS BALAP LIAR DI SEMARANG MELALUI PERANCANGAN GAME INTERAKTIF

Teguh Cipta Halim Sugianto, Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : teguh_boyz@yahoo.co.id, edymul007@gmail.com, godham.eko@gmail.com

Abstrak

Aktivitas balap liar yang dilakukan para remaja jaman sekarang menjadi suatu hobi yang tidak baik dan dapat berakibat kecelakaan pada pelaku maupun orang disekitarnya. Sesuai dengan observasi yang dilakukan menggunakan metode mix method, sekitar 200 orang yang terlibat dalam aktivitas ini sedangkan 20 orang diantaranya menjadi pemain, sehingga persentase yang didapat dari jumlah penduduk laki-laki di Semarang adalah 0,025% yang mengikuti aktivitas balap liar ini. Pelanggaran yang disebabkan oleh dampak aktivitas balap liar ditinjau melalui laporan pelanggaran lalu lintas di lihat dari jenis kelamin pria pada Satlantas Polrestabes Semarang, yaitu memiliki nominal 36058 pelanggaran. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah aplikasi permainan dalam media smartphone bersistem operasi android yang mengangkat tema mengajak remaja menolak aktivitas balap liar. Media smartphone dipilih sebagai media utama karena sangat populer pada kalangan remaja dalam hal permainan, serta harga yang semakin terjangkau. Dibandingkan dengan tindakan razia balap liar yang sudah dilakukan Satlantas Polrestabes Semarang, jauh lebih baik mencegahnya dengan pembelajaran secara interaktif terhadap pelaku karena ditinjau dari usianya yang masih remaja, yaitu dengan perancangan game "Balap Ngawur".

Kata Kunci: remaja, balap liar, sepeda motor, permainan android

1. PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki suatu aktivitas yang dilakukan sehari-hari, hal ini disebut dengan gaya hidup. Pengertian Gaya Hidup menurut Kotler (2002, p. 192) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Seseorang memiliki gaya hidup yang berbeda-beda karena dipengaruhi oleh orang-orang yang berada didekatnya. Dimulai dari keluarga, teman, guru, bahkan orang asing dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang. Pada usia anak-anak hingga remaja, manusia lebih dominan bergaul dengan sesama manusia yang berusia setara dengan mereka yaitu teman yang dekat dengannya. Dari pertemanan yang terjadi diantara banyak manusia, maka mereka biasanya membuat kelompok yang disebut komunitas.

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak" (Wenger, 2002: 4). Menurut Crow dan Allan, komunitas dapat terbagi menjadi 3:

1. Berdasarkan lokasi atau tempat wilayah atau tempat, sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis;
2. berdasarkan minat;
3. berdasarkan komuni, komuni dapat berarti ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

Komunitas berdasarkan lokasi lebih mudah terjadi, dikarenakan seringnya bertatap muka dalam lokasi yang sama, maka dapat dipastikan akan terjalin komunikasi. Dari komunikasi inilah muncul ajakan-ajakan seseorang/ kelompok untuk melakukan suatu aktivitas dengan tujuan tertentu. Beberapa contoh komunitas yang sedang tren pada kalangan remaja adalah komunitas fotografi, *game*, *dancer*, dan otomotif. Komunitas otomotif terdiri dari mobil dan sepeda motor, sebagian besar kalangan remaja menyukai sepeda motor sebagai ajang kumpul komunitas.

Sepeda motor adalah kendaraan beroda dua yang digerakkan oleh sebuah mesin. Penggunaan sepeda motor di Indonesia sangat populer karena harganya yang relatif murah, terjangkau untuk sebagian besar kalangan dan penggunaan bahan bakarnya serta biaya operasionalnya cukup hemat. Selain sebagai alat transportasi, sepeda motor bisa digunakan sebagai alat untuk bersenang-senang, seperti olahraga otomotif yaitu balap motor. Dari olahraga otomotif ini, muncullah komunitas-komunitas yang beraktivitas pada balap motor, mulai dari balap motor yang ilegal hingga yang legal. Balap motor yang legal/ resmi memiliki ijin penggunaan tempat dan memiliki peralatan *safety gear* saat beraktivitas seperti: *motorcross*, *drag bike*, *grasstrack* dan *supersport*. *Safety gear* adalah perlengkapan keselamatan seperti: helm, kacamata (*eye protection*), sarung tangan, jaket, celana panjang. Sedangkan balap motor yang ilegal/ tidak resmi, memakai jalanan umum yang tidak melalui ijin dari pihak berwenang, serta tidak memiliki peralatan *safety gear* yang lengkap saat menjalankan aktivitasnya, semua balapan yang ilegal/ tidak resmi adalah balap liar.

Balap liar dilakukan pada dini hari untuk menghindari kepolisian lalu lintas. Pelaku balap liar sebagian besar merupakan remaja yang masih sekolah, sehingga sepeda motor yang seharusnya digunakan untuk sarana transportasi ke sekolah, dapat disalahgunakan untuk aktivitas balap liar. Sepeda motor untuk balap liar biasanya menggunakan knalpot *racing* (brong) yang menimbulkan kebisingan saat digunakan. Disamping mengganggu masyarakat yang sedang tidur, hal ini bisa mengancam keselamatan pengendara lainnya.

Kasus-kasus balap liar kian merajalela, terutama pada kota besar. Kota Semarang termasuk dalam kota besar yang memiliki banyak kasus balap liar di Indonesia. Kasus ini sering dibahas pada surat kabar, seperti “Razia 2 jam, Petugas Amankan Ratusan Motor” yang berisi tentang pengamanan motor yang beberapa diantaranya berindikasi mengarah kepada aksi kriminal atau hasil perampasan, di Jalan Pahlawan (koran Jawa Pos, Selasa 3/2/2015). Kasus balap liar akhir-akhir ini sering dikaitkan terhadap aksi kriminalitas pembegalan, seperti “Cegal Begal Motor, Polisi Amankan 32 Pembalap Liar” yang berisi tentang Polres Semarang melakukan razia malam untuk mempersempit ruang gerak aksi begal (koran Republika, Minggu 1/3/2015). Untuk dapat melihat balap liar, ada remaja-remaja yang sampai bertaruh nyawa karena dicurigai sebagai tukang begal, hal ini dapat dibuktikan dari “Berniat Nonton Balapan, Rombongan Korban Tewas Malah Diteriaki Begal” yang berisi tentang seorang remaja SMK sedang menonton balap liar yang tewas setelah

pengeroyokan oleh sejumlah massa karena terduga melakukan balap liar (koran Suara Merdeka, Minggu 29/3/2015).

Berdasarkan informasi yang didapat dari pelaku balap liar, awal mula terjadinya balap liar dikarenakan adanya kesepakatan diantara kedua belah pihak untuk melaksanakannya. Di dalam balap liar sepeda motor, pihak pertama yang memulai pertandingan sebagian besar hanya antara orang bengkel, sedangkan anak-anak sekolah hanya menonton dan mencoba. Sesuai dengan observasi yang dilakukan, sekitar 200 orang yang terlibat dalam aktivitas ini sedangkan 20 orang diantaranya menjadi pemain, sehingga persentase yang didapat dari jumlah penduduk laki-laki di Semarang adalah 0,025% yang mengikuti aktivitas balap liar ini. Jadwal aktivitas yang biasa dilakukan yaitu hari jumat malam dan sabtu malam pada jalan Pemuda/ jalan Pahlawan dan dimulai pada jam 01.00- jam 04.00 dini hari. Pelanggaran yang disebabkan oleh dampak aktivitas balap liar ditinjau melalui laporan pelanggaran lalu lintas di lihat dari jenis kelamin pria pada Satlantas Polrestabes Semarang, yaitu memiliki nominal 36058 pelanggaran.

Melalui fakta diatas maka diperlukan tindakan pencegahan terhadap aksi balap liar tersebut dengan pemberian informasi kepada masyarakat mengenai akibat aktivitas balap liar ini; banyak cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, salah satunya adalah melakukan kampanye.

Kampanye adalah sebuah tindakan dan usaha yang bertujuan mendapatkan pencapaian dukungan, usaha kampanye bisa dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang yang terorganisir untuk melakukan pencapaian suatu proses pengambilan keputusan di dalam suatu kelompok, kampanye biasa juga dilakukan guna memengaruhi, penghambatan, pembelokan pencapaian. Kampanye umumnya dilakukan dengan slogan, pembicaraan, barang cetakan, penyiaran barang rekaman berbentuk gambar atau suara, dan simbol-simbol. Kampanye dapat juga dilakukan melalui internet untuk rekayasa pencitraan kemudian berkembang menjadi upaya persamaan pengenalan sebuah gagasan atau isu kepada suatu kelompok tertentu yang diharapkan mendapatkan timbal balik dan tanggapan. Kampanye akan efektif bila media yang digunakan adalah yang sesuai dengan target *audience*, salah satu media yang populer adalah permainan elektronik (*video game*).

Video Game pada jaman sekarang menjadi media yang populer di kalangan remaja karena selain memberikan kesenangan terhadap pemainnya, media ini bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Namun penggunaan *video game* yang tidak sesuai dengan umur pemain dapat menyebabkan moral yang buruk, karena pemain justru ingin meniru tindakan dalam *video game* tersebut karena terbiasa melihat hal tersebut dan dianggap tidak melanggar hukum. Moral remaja yang semakin buruk menjadikan *video game* sebagai alasan pemicu terjadinya kriminalitas hal tersebut dapat dibuktikan melalui “Aksi Begal Marak Diduga Karena *Video Game*” yang berisi tentang Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengasumsikan bahwa *video game* yang mengandung unsur kekerasan menjadikan moral buruk bagi remaja, pada Koran Solopos (Sabtu, 28/2/2015). Namun dalam hal ini penulis ingin melakukan sanggahan bahwa tidak semua *video game* menyebabkan pemain melakukan kriminalitas, apabila *video game* digunakan pada waktu dan kondisi yang tepat maka pemain akan mendapatkan manfaat yang baik dari bermain *video game*.

Manfaat baik dari bermain *video game* sudah dibuktikan dari beberapa penelitian di Asia. Pada majalah “*Being Bad in a Video Game Can Make Us Morally Sensitive*” (*Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* vol 17 iss. 8) berisi

mengenai perlakuan hal-hal yang buruk dalam *video game* sebenarnya dapat membuat pemain menjadi orang yang lebih baik. Dalam studi tersebut, pemain yang melanggar kode moral mereka sendiri dalam *game* dengan bermain sebagai seorang teroris dapat mengalami rasa bersalah yang “nyata”, dan menyebabkan mereka berefleksi pada perilaku mereka. Kemudian pada artikel “*Playing Super Mario induces structural brain plasticity*” (*Molecular Psychiatry* 19 , 265-271 (Februari 2014)), menyatakan bahwa dalam studi ini, para peneliti di Jerman menemukan bahwa orang dewasa yang bermain *Super Mario 64* selama 30 menit sehari mengalami peningkatan daerah abu-abu di beberapa area otak: *hippocampus* kanan, *dorsolateral prefrontal cortex* kanan, dan *bilateral cerebellum*. Menurut penelitian ini adalah area otak yang penting untuk navigasi spasial, perencanaan strategis, memori kerja, dan kinerja motorik. Peneliti bahkan mempunyai hipotesis bahwa jenis game seperti Mario ini dapat digunakan untuk membantu mengobati orang yang mengalami penurunan materi abu-abu di area otak tersebut, yang dapat menjadi faktor risiko untuk penyakit mental serius seperti *PTSD*, *skizofrenia*, dan penyakit *neurodegenerative*.

Oleh karena itu *video game* disamping dapat melatih otak juga mengandung unsur pembelajaran karena *video game* ini dapat mempengaruhi moral pemainnya secara efektif asalkan tidak sampai menimbulkan kecanduan. Berdasarkan pemaparan diatas, maka diperlukan sebuah kampanye dalam bentuk media *game* interaktif untuk mengajak remaja menolak aktivitas balap liar. Game interaktif tersebut bertujuan untuk memberi peringatan kembali kepada pelaku balap liar bahwa aktivitas yang dilakukannya membahayakan diri sendiri dan orang lain yang berada di sekitarnya, selain itu dapat berurusan dengan tindakan hukum oleh Satlantas Polrestabes Semarang.

2. METODE

Bagian kedua dari isi jurnal adalah metode penelitian, dimana bagian ini berisi tentang langkah-langkah penelitian, objek dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan teknik analisis.

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode *Mix Method* / campuran yang berupa:

1. Penelitian Kualitatif

Penelitian yang didapatkan dengan menggali informasi dari narasumber dengan alat interview untuk mengetahui data-data serta modus pelaku aktivitas balap liar. Variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian kualitatif ini adalah Kepala Bidang Operasional Satlantas Polrestabes Semarang, dan Masyarakat yang terkena dampak dari aktivitas balap liar.

2. Penelitian Kuantitatif

Pencarian data statistik aktivitas balap liar ditinjau melalui penilangan motor di semarang untuk mengetahui lokasi yang menjadi titik kumpul serta aktivitas balap liar. Variabel yang diteliti dalam penelitian kuantitatif ini adalah data laporan bulanan penilangan oleh Satlantas Polrestabes Semarang.

2.1 Metode Pengumpulan Data

a) Data Primer

Metode *interview* : mencari dan mengumpulkan data dari Kepala Bidang Operasional Satlantas Polrestabes Semarang, Ibu Yayuk Sulaemi, SH, dengan pokok pertanyaan modus pelaku aktivitas balap liar. Kemudian mengambil informasi dari subjek pelaku balap liar yang dianggap mewakili dari pemain pada balap liar. *Interview* dilakukan dengan tatap muka dan menggunakan alat *interview* sebagai pendukung.

b) Data Sekunder

Metode *literature* : mencari dan mengumpulkan data dengan cara mengambil dari data-data penilangan Satlantas Polrestabes untuk mengetahui tingkat aktivitas balap liar serta pencarian data melalui internet sebagai bahan pendukung.

2.2 Metode Analisis Data

Metode dan teknik analisis data yang dipakai adalah 5W1H berdasarkan dari klien, kemudian untuk permasalahan menggunakan analisis *framing*, dan segmentasi audiens pada data audiens yang terlibat dalam aktivitas balap liar.

2.3 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, serta metode dan sistematika perancangan. Pada bab ini menjadi dasar utama dari keseluruhan perancangan, terdapat penjelasan kondisi permasalahan dengan hubungan wawasan yang telah dimiliki oleh penulis.

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Berisi penjelasan akan metode yang digunakan perancang dalam pengumpulan data yaitu penelitian campuran, berupa penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Dipaparkan juga mengenai variable yang diambil adalah Satlantas Polrestabes Semarang, serta masyarakat yang terkena dampak dari aktivitas balap liar. Sedangkan untuk analisis data, perancang menggunakan *framing* sebagai teknik yang dianggap tepat dalam menemukan solusi permasalahan.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Berisi konsep-konsep perancangan, yang akan dijelaskan lebih lengkap mengenai konsep kreatif hingga strategi media yang akan digunakan dalam perancangan *game* sebagai upaya mengajak menolak aktivitas balap liar pada target audiens berdasarkan analisa data yang telah dilakukan. Selain itu pada bab ini juga akan dibuat bagan alir desain *game*, pembuatan *game* desain dokumen, dan *mockup* dari *user interface*.

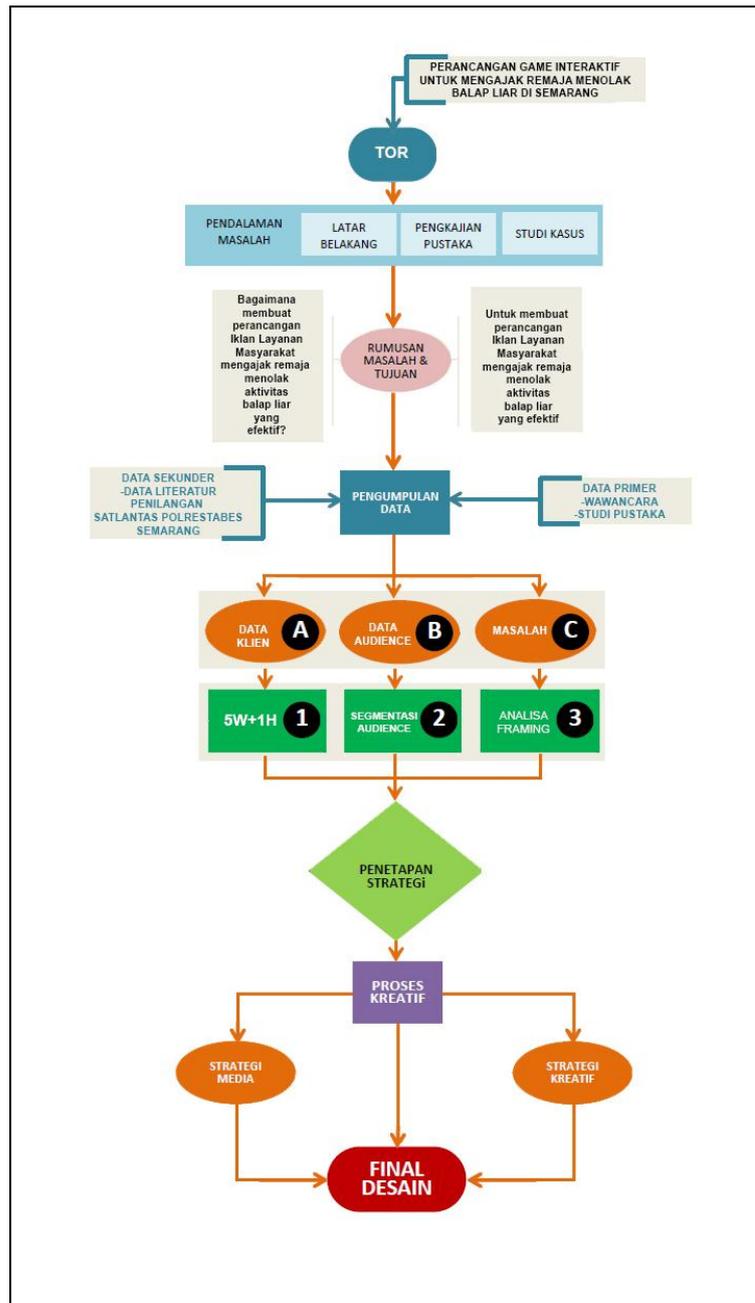
BAB IV VISUALISASI GAME

Berisi mengenai visualisasi ide berdasarkan konsep perancangan yang telah didapatkan pada bab sebelumnya. Bab produksi ini dimulai dengan sketsa karakter, *environment*, serta asset *game* yang akan dibuat, pengembangan ide visual, studi warna, hingga akhirnya ditentukan *final design* yang mencakup pesan akibat dari balap liar yang akan disampaikan pada target audiens.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi mengenai kesimpulan dan saran pengembangan desain dari bab sebelumnya agar mendapatkan desain *game* yang tepat sebagai upaya mengajak remaja menolak aktivitas balap liar sepeda motor.

2.4 Bagan Alir Penelitian



Bagan 1. Bagan Alir Penelitian (Flow Chart)

[Sumber: Data Pribadi]

2.5 Analisa Framing

Perancangan sebuah *game* interaktif yang baik harus ditinjau melalui perbandingan realita dan ideal dengan jelas. Analisis ini memudahkan penulis untuk melihat permasalahan secara lengkap dan runtut. Dengan demikian, perancangan *game* ini dapat memberikan perubahan sikap terhadap target audiens.

Tabel 1. Analisa Framing
[Sumber: Data Pribadi]

No	Realita	Ideal	Sebab	Statement	Info
1	Banyak balap liar yang dilakukan oleh remaja untuk meningkatkan eksistensi	Eksistensi remaja tidak harus melalui aktivitas balap liar	Hubungan Sosial pelaku	Pencapaian eksistensi melalui aktivitas lain yang positif	Penolakan terhadap aktivitas yang dinilai melanggar aturan yang berlaku
			Lingkungan sekitar pelaku	Memilih teman yang baik dan benar	
2	Melakukan segala cara supaya bisa mengikuti balap liar, contohnya curanmor	Mengikuti balap liar apabila memiliki motor	Faktor ekonomi yang dimiliki pelaku	Pentingnya pengetahuan untuk menabung	Pemberian pengetahuan moral terhadap pelaku
			Adanya unsur "scolding" dari hubungan sosial	Pemberian arahan untuk tidak terbujuj dari ejekan	
3	Anak-anak sekolah menjadi pelaku dominan balap liar	Remaja yang tidak berpendidikan	Kebebasan yang dimiliki pelaku untuk melakukan sesuatu	Pengawasan oleh orang tua terutama saat malam hari	Pemberian informasi mengenai akibat balap liar terhadap pelaku dan pendidikan oleh orang tua
			Keinginan untuk mencoba dan tidak mengetahui akibat	Pemberian informasi akibat dari balap liar	

Berdasar hasil analisis *framing* diatas, solusi dari permasalahan yaitu melalui penyampaian pesan yang berisi informasi tentang akibat balap liar, dimana sosialisasi dikemas lebih informatif dan menghibur agar remaja tertarik untuk menolak aktivitas

balap liar. Media sosialisasi yang digunakan pun merupakan media di mana masyarakat dapat menjangkaunya dengan mudah seperti *game*. *Game* interaktif merupakan salah satu media untuk hiburan, selain itu *game* interaktif juga menyisipkan nilai-nilai pengetahuan yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari.

2.6 Usulan Penyelesaian Masalah

Berdasarkan analisis *framing* dengan *realita* “Anak-anak sekolah menjadi pelaku dominan balap liar” maka penulis menggunakan statement “Pemberian informasi akibat dari balap liar” sebagai pemecahan masalah. Dengan demikian, penulis ingin memberitahu kepada pelaku bahwa balap liar bukan merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk pencapaian eksistensi bagi anak-anak sekolah karena hal ini adalah tindakan yang melanggar peraturan lalu lintas serta dapat membahayakan keselamatan diri dan orang lain. Untuk penyampaian informasi ini, tentu membutuhkan media yang diminati oleh remaja supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Game adalah media yang tepat untuk mengajak penolakan aktivitas balap liar kepada remaja karena berdasarkan penelitian, *game* merupakan media yang cukup populer pada kalangan remaja. Selain bersifat hiburan, *game* juga memberikan ajakan secara tidak langsung karena bukan merupakan paksaan.

Game yang akan dibuat memiliki *genre casual* untuk menyesuaikan *target audience*, yaitu usia remaja. *Genre casual* ini merupakan permainan dengan alur yang mudah dan simpel namun dengan tujuan utama pemberian informasi kepada pelaku.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi pembahasan hasil penelitian atau hasil karya, yang dapat disajikan dengan gambar hasil desain, tabel atau bagan/diagram. Bagian pembahasan memaparkan hasil desain, pengolahan data, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, memberi perbandingan dan menjelaskan penemuan secara logis.

3.1 Visualisasi Ide

Visualisasi ide sebagai bentuk produksi dan merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dari konsep perancangan. Dalam visualisasi ide ini meliputi sketsa, proses digitalisasi, dan studi karakter.

3.1.1 Desain Logo *Game*

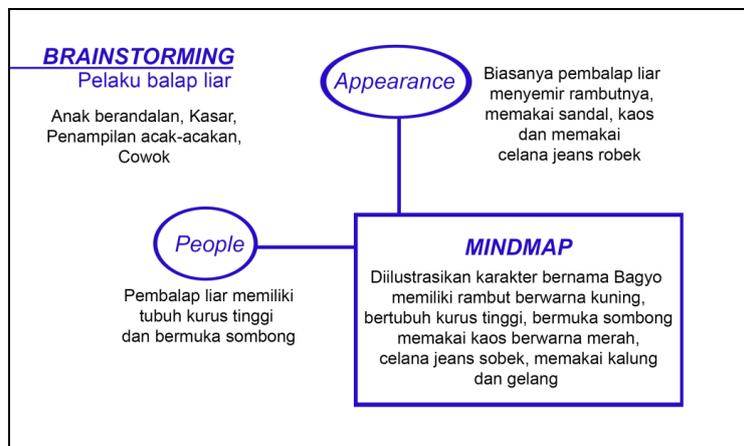
Judul *game* yang dibuat adalah “Balap Ngawur” merupakan sindiran yang berarti balapan yang dilarang. Logo menggunakan dominasi antara bentuk *solid* pada kata “Balap” dan bentuk emosional pada kata “Ngawur” memiliki arti balapan yang berada pada jalanan aspal yang keras namun membutuhkan keberanian karena aktivitas ilegal. Logo ini menggunakan *custom font* pada kata “Balap” dan menggunakan font “Da streets” pada kata “Ngawur”.



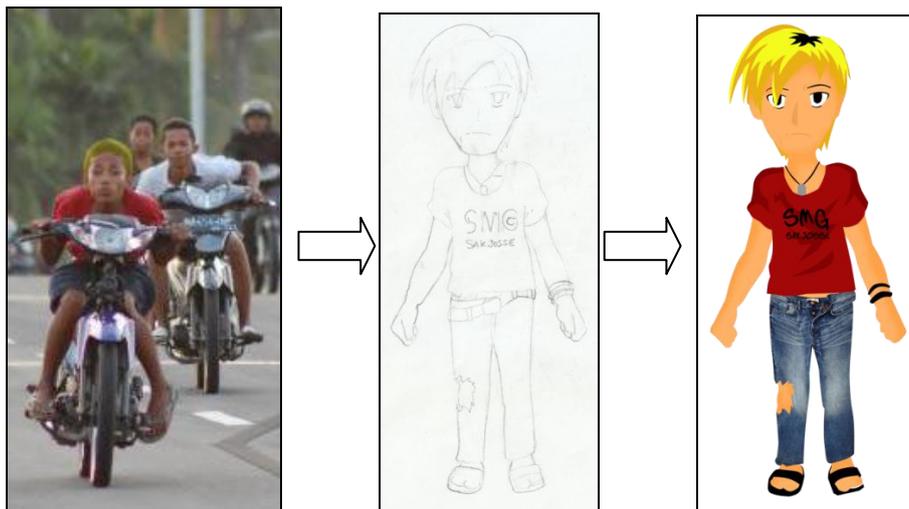
Gambar 1. Logo Balap Ngawur
[Sumber: Data Pribadi]

3.1.2 Desain Karakter

3.1.2.1 Karakter Bagyo



Gambar 2. Mindmapping Karakter Bagyo
[Sumber: Data Pribadi]

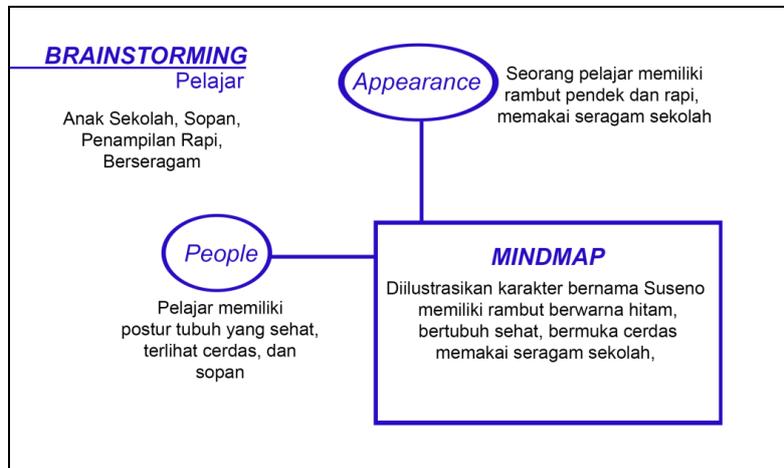


Gambar 3. Pembuatan Karakter Bagyo
[Sumber: Data Pribadi]

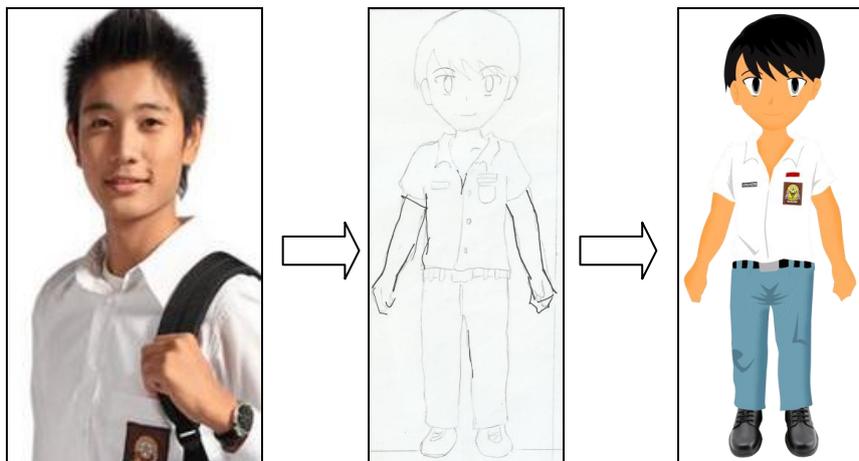
KONSEP KARAKTER

Karakter Bagyo merupakan tokoh utama dalam permainan ini, perancang menggunakan hasil *mindmap* untuk membuat karakter memiliki ciri khas yang kuat sebagai pembalap liar. Nama Bagyo merupakan singkatan dari bahasa jawa “Nyumbang Nyowo” yang berarti memberikan hidupnya untuk hal yang tidak penting. Sesuai dengan hasil survey sebagian besar pelaku balap liar berkelamin laki-laki, sehingga karakter ini menggunakan jenis kelamin laki-laki. Warna rambut yang digunakan dalam karakter ini merupakan warna kuning yang memberikan kesan menarik perhatian. Kaos yang dipakai berwarna merah menunjukkan keberanian karakter dalam melakukan balap liar, bertuliskan “SMG, Sak josse” sebagai *trademark* kota Semarang. Celana Jean yang sobek mengartikan bahwa karakter memiliki sifat liar, kasar, dan tidak peduli akan keselamatannya. Sedangkan aksesoris kalung, gelang, dan sandal sebagai pelengkap karakter dalam penampilannya.

3.1.2.2 Karakter Suseno



Gambar 4. *Mindmapping* Karakter Suseno
[Sumber: Data Pribadi]

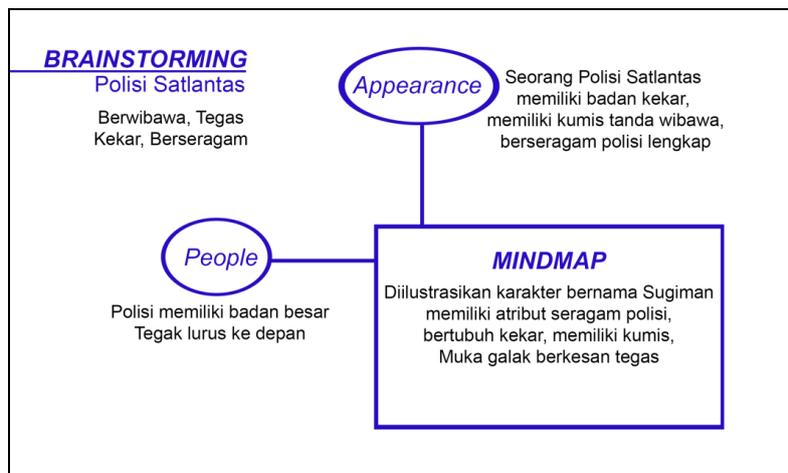


Gambar 5. Pembuatan Karakter Suseno
[Sumber: Data Pribadi]

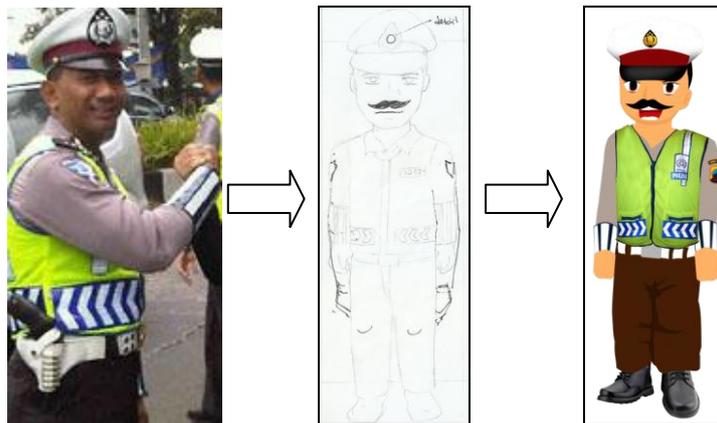
KONSEP KARAKTER

Karakter Suseno merupakan teman Bagyo yang bertugas menghalangi aktivitas balap liar agar tidak terjadi kecelakaan. Nama Suseno merupakan singkatan dari bahasa jawa “Susah Seneng Rak Neko-Neko” yang berarti walaupun senang ataupun sedih hidupnya tidak membuat masalah. Sifat Suseno berbanding terbalik dengan Bagyo, yaitu taat peraturan, baik, dan cerdas. Suseno representasi dari anak sekolah yang tetap taat peraturan diluar sekolah, sehingga karakter ini menggunakan atribut anak sekolah.

3.1.2.3 Karakter Sugiman



Gambar 6. Mindmapping Karakter Sugiman
[Sumber: Data Pribadi]



Gambar 7. Pembuatan Karakter Sugiman
[Sumber: Data Pribadi]

KONSEP KARAKTER

Karakter Sugiman merupakan ayah dari Suseno yang memiliki pekerjaan sebagai Polisi Satlantas. Nama Sugiman merupakan singkatan dari bahasa jawa “Sugih Manungsa” yang berarti memiliki kekayaan, tidak hanya berupa materi namun memiliki arti kaya akan perbuatan baiknya.

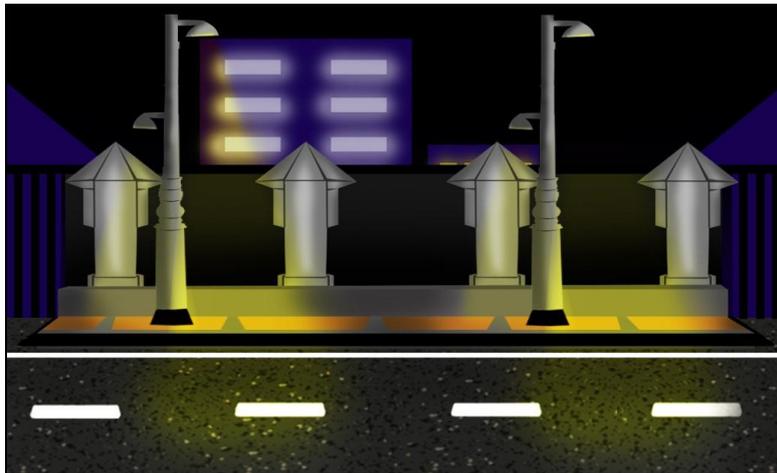
3.1.3 Desain *Environment*

Game ini ber*setting outdoor* pada jalan pahlawan dan pada jalan pemuda sesuai dengan suasana balap liar yang ada di Kota Semarang. Desain *environment* ini akan dijalankan secara *parallax*, sehingga hanya mengulang-ulang desain yang sudah ada.

Data visual yang didapat dari hasil survei tempat kegiatan balap liar digunakan sebagai acuan dalam digitalisasi desain *environment*, sehingga dapat menampilkan kesan kepada target audiens seolah-olah berada pada lokasi.



Gambar 8. Jalan Pahlawan
[Sumber: Data Pribadi]

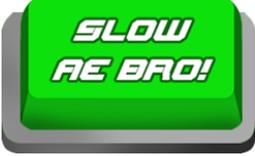


Gambar 9. Digitalisasi Jalan Pahlawan
[Sumber: Data Pribadi]

3.1.4 Desain Objek

Objek yang digunakan dalam *game* “Balap ngawur” berupa kemampuan pemain dalam menghalangi pembalap liar, objek ini kan berinteraksi dengan karakter apabila terjadi sentuhan objek terhadap karakter.

Tabel 2. Desain Objek
[Sumber: Data Pribadi]

No	Desain	Keterangan
1		Kemampuan membuat Polisi tidur sebagai penghalang, terdiri dari 5 level yang bisa ditingkatkan pada fitur bengkel.
2		Kemampuan memberi knalpot sebagai penghalang, terdiri dari 5 level yang bisa ditingkatkan pada fitur bengkel.
3		Kemampuan memberi helm sebagai penghalang, terdiri dari 5 level yang bisa ditingkatkan pada fitur bengkel.
4		Kemampuan memanggil razia motor sebagai penghalang, kemampuan khusus yang bisa didapat ketika pemain menyelesaikan permainan.
5		Kemampuan memberikan becak sebagai penghalang, kemampuan khusus yang bisa didapat ketika pemain mendapat bintang 3 pada seluruh stage.
6		Info ini untuk memberikan pemain bahwa dalam kondisi <i>surprise event</i> yang mengharuskan pemain menekan.

3.1.5 Desain Antar Muka (User Interface) Game “Balap Ngawur”

Pada *menu game* akan disediakan 4 pilihan yaitu mulai main untuk memulai permainan, tombol bengkel untuk meningkatkan kemampuan, tombol *credit* untuk melihat pembuat *game*, kemudian untuk *high score* adalah tampilan angka yang sudah diraih pemain. Pada halaman ini pemain memulai permainan ketika bar pada jarak bergerak. Pemain dapat

menghalangi dengan menggunakan kemampuan dasar yaitu helm, knalpot, dan polisi tidur.



Gambar 10. Menu Game “Balap Ngawur”
[Sumber: Data Pribadi]



Gambar 11. Gameplay “Balap Ngawur”
[Sumber: Data Pribadi]

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan memperhatikan perancangan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan pemberian informasi kepada masyarakat terutama usia remaja mengenai bahaya kecelakaan akan aktivitas balap liar melalui media *game* interaktif. Razia balap liar yang dilakukan oleh Satlantas Polrestabes Semarang dirasa kurang efektif dalam hal memberi bimbingan psikologis terhadap pelaku karena cara penyampaiannya yang formal dan kaku. Perancangan berupa *game* interaktif ini berkesan mencegah dan lebih melakukan pendekatan terhadap pelaku.

Perancangan *game* interaktif ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak hal yang harus dilakukan untuk membuatnya memiliki visual dan cerita yang lebih menarik. Konsep *game* yang masih dianggap baru dan tidak banyak remaja yang mengetahuinya mengakibatkan kebingungan, hal ini harus ditanggapi dengan sosialisasi cara bermain terhadap target audiens.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- [1] Budiman, Kris. 2005. *Ikonisitas: Semiotika Sastra Dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- [2] Crow, G. and Allan, G., 1994. *Community Life: An introduction to local social relations* (Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf). pp.xxv + 229.
- [3] Cossalter, Vittore , 2006. *Motorcycle Dynamics*. Lulu.
- [4] D. Lasswell, Harold., & Kaplan, Abraham., 1970. *Power and Society*. New Haven: Yale University Press.
- [5] George Ritzer & Douglas J Goodman., 2005. *Teori Sosiologi*. Kreasi Wacana : Yogyakarta.
- [6] International Sporting Code. ,2013. *Fédération Internationale de l'Automobile. p. Chapter I*.
- [7] Kasali, Rhenald., 1992. *Manajemen Periklanan Konsep dan aplikasinya Di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- [8] Krohn, Marvin D. and Massey, James.L., 1980, *Social Control and Delinquent Behavior: An Examination of The Elements of The Social Bond*. The Sociological Quarterly. 21:4, 529-544.
- [9] Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran; Edisi Milenium*, Jilid 1. Jakarta: Prenhallindo
- [10] Leeds-Hurwitz, W., 1993. *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- [11] Media Kawasan. Edisi November 2013. Hal. 78-80. *Penciptaan Sepeda Motor: Dari Sepeda Hingga Mesin Empat Tak*.
- [12] Robin, Linda., 2001. *Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo. Jakarta.
- [13] Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- [14] Williams, B.K. and Sawyer, S.C., 2011. *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)*. New York: McGraw-Hill.
- [15] Wenger, Etienne et al. 2002. *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press

Koran:

- [16] Ranin Agung, 2014. *Razia Balap Liar, Polisi Amankan Puluhan Motor*, 8 Agustus.1.4b

Web:

- [17] Liputan 6, 2014. *Aksi Kejar-kejaran Warnai Razia Balap Liar di Semarang*. [Online] (Updated 18 Juni 2014) URL: <http://news.liputan6.com/read/2064837/aksi-kejar-kejaran-warnai-razia-balap-liar-di-semarang> [Diakses pada 20 Oktober 2014]
- [18] *Sindo News*, 2014. *Kecanduan Balap Liar, Empat Pemuda Curi Motor*. [Online] (Updated 6 Juli 2014) URL: <http://daerah.sindonews.com/read/880355/22/kecanduan-balap-liar-empat-pemuda-curi-motor-1404642483> [Diakses pada 18 Oktober 2014]