

Game Platformer Gatotkaca Sebagai Pengenalan Tokoh Wayang Berbasis Android

¹Chairul Ma'arif*, ²Indah Nofikasari, ³Rudi Susanto

¹Program S1-Teknik Informatika, Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

²³Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

[*chairul.maarif@fikom.udb.ac.id](mailto:chairul.maarif@fikom.udb.ac.id)

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak pulau. Pulau-pulau membentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia kaya dengan suku, Bahasa, kepercayaan dan kebudayaannya. Dengan keragaman tersebut Indonesia bisa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki "multikultural". Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki keragaman yang khas untuk menunjukkan identitas suatu daerah tersebut. Salah satunya adalah wayang. Demi mendukungnya melestarikan budaya wayang maka butuh sarana untuk mewadahi wayang menjadi konten yang menarik. Salah satunya menggunakan konten permainan atau game. Metode yang digunakan dalam perancangan game ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu sebuah game android 2 dimensi yang bergenre platformer, dengan tokoh utama Gatotkaca. Game ini memiliki 3 level yang bertahap, dari hasil pengujian yang dilakukan game ini berjalan lancar di semua perangkat, dan berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 20 responden 100% mengatakan puas dengan game ini dan menarik untuk dimainkan

Kata Kunci: *Gatotkaca, Pengembangan Multimedia, Game*

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak pulau. Pulau-pulau membentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia kaya dengan suku, Bahasa, kepercayaan dan kebudayaannya. Dengan keragaman tersebut Indonesia bisa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki "multikultural". Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki keragaman yang khas untuk menunjukkan identitas suatu daerah tersebut. Salah satunya adalah wayang.

Wayang kulit merupakan bentuk seni dan kebudayaan tertua di pulau Jawa khususnya, dan Indonesia pada umumnya. Wayang kulit pada mulanya merupakan pemujaan agama lokal yang memiliki dimensi spiritualitas yang bertemu dengan estetika budaya. Dimensi spiritualitas wayang kulit terkait dengan pelaku dari kesenian itu, khususnya masyarakat yang melahirkan kebudayaan wayang, yaitu seniman dan penikmat wayang. Kedudukan sosial keagamaan seniman

dan penikmat wayang sangat berpengaruh dalam corak pertunjukan wayang kulit. Wayang merupakan salah satu warisan budaya Jawa yang telah ada dan dikenal oleh masyarakat Jawa sejak 1000 tahun yang lalu. Dalam perkembangannya dari zaman ke zaman wayang telah mengalami penurunan. Seiring berkembangnya zaman dan menjamurnya teknologi, budaya wayang semakin ditinggalkan oleh anak - anak. Mereka merasa tidak paham dan tidak tertarik dengan cerita yang dipentaskan oleh dalang atau drama yang berada ditengah-tengah masyarakat, karena cara atau metode penyampaiannya yang monoton. Zaman sekarang anak - anak lebih tertarik dengan teknologi karena inovasi dan canggihnya teknologi sekarang ini. Saat ini banyak anak yang tidak begitu mengenal wayang. Banyak anak yang belum pernah menonton wayang, mendengar cerita-cerita tentang pewayangan yang diambil dari cerita pewayangan seperti Mahabarata atau Ramayana, padahal dari cerita pewayangan tersebut mengandung budi pekerti dan tentunya tentang budaya lokal. Padahal kesenian tradisional ini harus dilestarikan keberadaannya karena kesenian tradisional inilah yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Demi mendukungnya melestarikan budaya wayang maka butuh sarana untuk mewadahi wayang menjadi konten yang menarik. Salah satunya menggunakan konten permainan atau game. Game dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainannya, sehingga diharapkan merangsang minat belajar pemain. Game sudah menjadi suatu media hiburan yang banyak digemari oleh masyarakat. Konten yang unik dapat menjadi salah satu daya tarik untuk mampu meningkatkan minat anak - anak Indonesia terhadap wayang.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode pengembangan multimedia merupakan metodologi Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

a. Concept (Konsep)

Merupakan tahap awal yang digunakan oleh pengembangan yang berisi mengenai tujuan dalam pembuatan, menentukan siapa yang akan memainkan *game*, dan manfaat dari *game*.

b. Design (Perancangan)

Merupakan tahap kedua yang berisi mengenai alur cerita, kode program, spesifikasi perangkat keras, tampilan dan kebutuhan material atau bahan dalam pengembangan aplikasi. Pada tahap ini juga dikenal suatu proses pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran skenario yang dibuat secara berahap yakni setiap scene dalam *game*. *Storyboard* ini yang nantinya akan menerangkan susunan dari materi *game* yang dibuat.

c. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Merupakan tahap ke tiga yang dilakukan dalam pengembangan *game*. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan bahan-bahan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

d. Assembly (Pembuatan)

Merupakan tahap keempat yang dilakukan dalam proses pengembangan *game*. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan semua obyek yang sudah didefinisikan pada tahap design.

e. Testing (Pengujian)

Merupakan tahap kelima yang dilakukan dalam proses pengembangan *game*. Tahap ini merupakan pengujian hasil dari proses assembly. Proses pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian alfa atau dengan pengujian beta.

f. Distribution (Pendistribusian)

Merupakan tahap terakhir dalam pengembangan *game*. Pada tahap ini dilakukan proses penyebarluasan *game* yang telah diuji. Proses penyebarluasan dapat dilakukan dengan menggunakan sistem standalone yaitu dengan menggunakan Compact Disc atau secara online.

Hasil dan Pembahasan

Concept (Konsep)

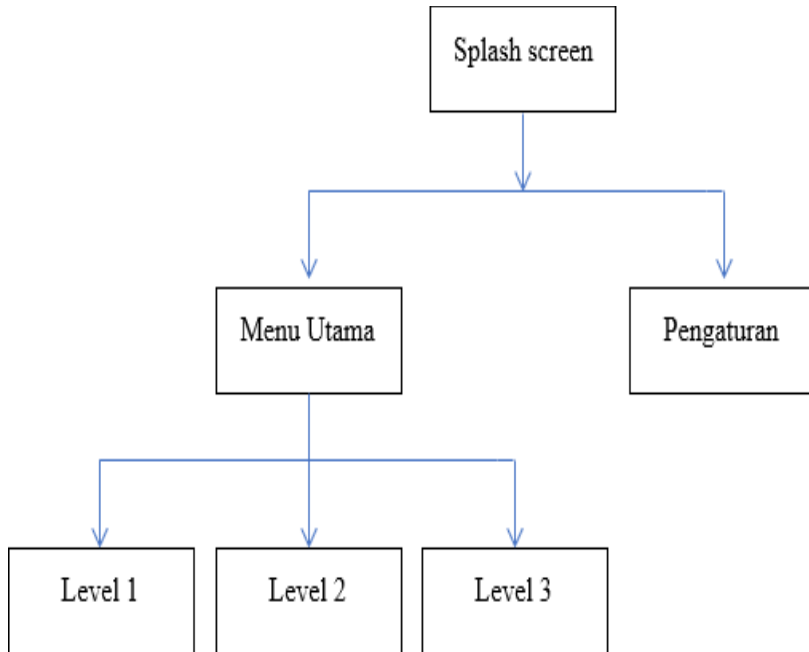
Pada tahap ini merupakan sebuah tahapan awal untuk perancangan sistem dimana peneliti menentukan tujuan dan pengguna *game* yakni adalah anak - anak.

Tabel 1 Konsep Aplikasi Game

Judul	<i>Game Platformer Gatot Kaca</i> Sebagai Pengenalan Tokoh Wayang Berbasis Android
Audien	Anak – anak berusia 5 hingga 12 tahun.
Image	Gambar berektensi JPG dan PNG
Audio	<i>Audio</i> berektensi MP3
Interaktif	Pengguna dapat memainkan <i>game</i> dari level 1 ke level 3, untuk menuju ke level selanjutnya pengguna harus menyelesaikan permainan pada level tersebut

Design (Perancangan)

Pada perancangan ini menjelaskan tentang bagaimana alur sistem tersebut bekerja, perancangan tersebut berupa perancangan struktur navigasi, perancangan *storyboard*, dan perancangan *flowchart*.



Gambar 1. Navigasi aplikasi game

Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

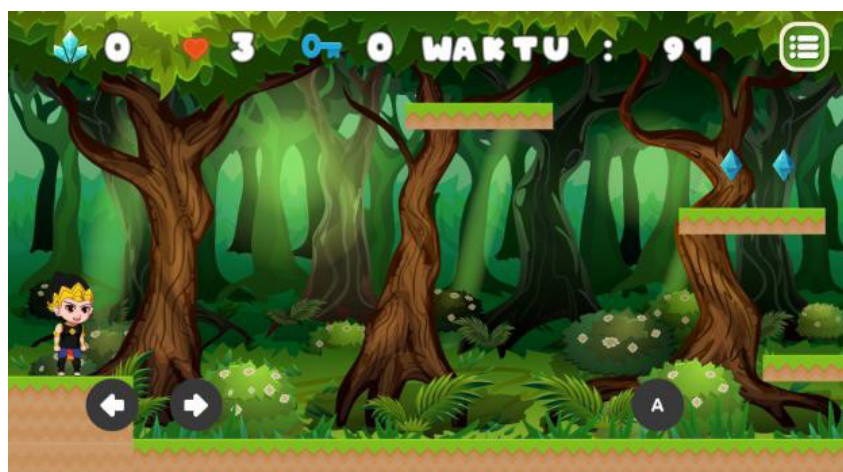
Pada tahap ini merupakan pengumpulan bahan atau aset terkait dengan pembuatan game. Bahan yang kumpulkan berupa gambar dan audio yang berasal dari berbagai sumber yaitu internet dan membuat bahan sendiri.

Assembly (Pembuatan)

Merupakan tahap keempat yang dilakukan dalam proses pengembangan game. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan semua obyek yang sudah didefinisikan pada tahap design. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, struktur navigasi dan perancangan tampilan. Pada tahap ini software yang akan digunakan untuk membangun game adalah Construct 2.



Gambar 2. Halaman menu utama aplikasi game



Gambar 3. Halaman interface permainan game

Testing (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah game ini telah dibuat sesuai dengan perancangan. Selain itu untuk melihat sejauh mana manfaat dari hadirnya game Gatotkaca bagi pengguna / yang memainkannya dalam menambah wawasan tentang sejarah pewayangan Jawa. Untuk memperoleh hasilnya, pengujian dilakukan menggunakan 2 (dua) cara yaitu pengujian alpha dan pengujian beta.

Distribusi (Pendistribusian)

Game “Gatorkaca” telah didistribusikan ke internet agar siapapun bisa mendownload dan memainkannya secara gratis. Pengguna dapat mencari game ini dengan menulis kata kunci “Game Gatorkaca”. Peneliti telah membuat desain poster untuk mempromosikan di berbagai media sosial. Selain itu juga mengajak keluarga, teman serta masyarakat lain untuk mendownload game “Gatorkaca” agar bisa belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Pembuatan game ini bertujuan untuk melestarikan budaya indonesia yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi yaitu game diharapkan mampu mendukung untuk melestarikan budaya wayang. Metode pengembangan yang digunakan dalam game ini adalah metode pengembangan multimedia luther, terdiri dari 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Hasil pengujian dan percobaan game ini dapat berjalan dengan lancar di semua perangkat android.

DAFTAR PUSTAKA

- Kirana, Vemaska, "Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi Untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang". Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2016.
- W. Munir, M, “Pembelajaran Digital. (R. R. Firly & A. S. Syukron, Eds.)”. Bandung: ALFABETA, cv. 2017.
- Doni Aprianto, “Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit dan Lagu Jawa Interaktif Berbasis Android,” Artikel Ilmiah Mahasiswa.,2016
- Sagala, dkk. “Pengembangan Game Platformer 2D Menggunakan Teknik Projection Mapping”. Malang: Universitas Brawijaya. 2017.
- Saptodewo, S, “Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka”. Jurnal Desain. Vol. 01 No. 02, hal 102-109. 2017.
- Masroer, “Spiritualitas Islam dalam Budaya Wayang Kulit Masyarakat Jawa dan Sunda”. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2015.

- Kusniyati, H dan Sitanggang, N, Sp. “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android”. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana. 2016.
- Sholikhin, Miftachus dan Kemal Farouq M. “Game Pazz-Puzz Dengan Construt 2”. Lamongan: Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan, 6(1). 2016.
- Jaya, T, S. “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis”. Lampung: Politeknik Negeri Lampung. 2018.
- Sugiarto, Hari, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka". Jakarta: AMIK BSI JAKARTA. 2018.