RANCANG BANGUN GAME PEWAYANGAN ANOMAN OBONG BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Nanda Fitra Wahyuono

legendajadilah@gmail.com

Sekolah Tinggi Teknik Malang

Abstrak - Wayang merupakan salah satu seni budaya Indonesia yang memiliki nilai-nilai dalam kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman ketertarikan generasi muda terhadap wayang tergeser oleh budaya barat yang lebih modern. Dengan perkembangan teknologi smartphone saat ini dapat dijadikan sebagai media informasi untuk pengenalan budaya wayang. Tujuan pembuatan aplikasi game pewayangan anoman obong berbasis android adalah untuk dapat membantu pengguna dalam mempelajari wayang dengan mudah dan efisien.

Metode yang digunakan dalam rancang bangun game adalah metode prototype. Aplikasi game dibuat dengan menggunakan game engine unity, konsep desain menggunakan coreldraw, Adobe Audition untuk editing audio, script writer menggunakan mono develop. Hasil penelitian berupa aplikasi game pewayangan anoman obong berbasis android dengan ukuran 16Mb yang memadukan permainan dengan cerita anoman obong.

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang mempunyai berbagai macam seni budaya daerah yang berkembang di dalam masyarakatnya. Salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya adalah wayang. Cerita Pewayangan yang populer dimasyarakat masa kini yaitu Ramayana dan Mahabarata. Salah satu tokoh dalam cerita Ramayana adalah Hanoman. Di masa sekarang ketertarikan masyarakat terutama generasi muda terhadap cerita pewayangan semakin terkikis oleh cerita-cerita fantasi baru dari luar negeri, tidak

menutup kemungkinan kesenian wayang kulit dapat punah karena semakin sedikit peminatnya (Andianto,2015). Rendahnya pemahaman terhadap cerita pewayangan dikalangan masyarakat dikarenakan cara penyampaian wayang yang dianggap terlalu sederhana. Maka diperlukan sebuah media untuk mempermudah penyampaian informasi.

Salah satu cara pengenalan kembali cerita pewayangan adalah memanfaatkan teknologi modern pada smartphone yang menjadi unggulan di dunia teknologi *mobile* yaitu *platform Android*. Aplikasi yang cukup berkembang sangat pesat

adalah *game*. *Game* yang terdapat unsur budaya tradisional akan menjadi sebuah *game* yang unik baik itu dari segi karakter maupun dari segi bermainnya. Dengan memainkan *game* tersebut secara tidak langsung pemainnya telah mengenal budaya tradisional.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam perancangan sistem informasi menerapkan tahap-tahap yang ada dalam metode *prototype* yaitu: (1) komunikasi dan data awal; (2) quick design; (3) pembentukan prototype; (4) evaluasi prototype; (5) perbaikan prototype; (5) produksi akhir.

B. Jenis Data

Dalam hal ini jenis data yang digunakan penulis adalah jenis penelitian kualitatif. Dimana data dan informasi yang diperoleh ditarik makna dan kesimpulan secara deskriptif dan tanpa menggunakan angka karena dalam perancangan ini lebih mengutamakan prosesnya.

C. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

1. Data Primer

Data primer materi cerita pewayangan diperoleh dari Ki Dalang Dasir, dan

untuk sumber data observasi diperoleh dari peserta didik SMKN 1 Sambeng Kabupaten Lamongan.

2. Data Sekunder

Data ini diperoleh dengan menggunakan studi literature yang dilakukan terhadap beberapa informasi dari buku dan diperoleh dari catatan – catatan dan data yang berhubungan dengan penelitian dari internet.

D. Populasi

Populasi merupakan sumber asal sampel diambil. Dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMKN 1 Sambeng Kabupaten Lamongan.

E. Sample

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2012). Untuk pengambilan sample, peneliti menggunakan teknik simple random sampling, karena pengambilan sample dari populasi dilakukan dengan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Perancangan

Secara garis besar konsep dari permainan ini dibuat semenarik mungkin, Karena permainan ini ditujukan untuk

anak-anak atau peserta didik. konsepnya sederhana, pemain yang berperan sebagai tokoh Anoman akan menjelajah melewati angkasa, samudera hingga negeri alengka. Pemain juga harus jeli dan lincah agar bisa menghindari dari rintangan disetiap perjalanan, karena jika Anoman terkena rintangan maka nyawa akan berkurang dan jika nyawa habis maka permainan akan memulai lagi dari awal.

B. Storyboard

Pada storyboard digambarkan perencanaan tampilan yang nantinya akan digunakan juga dijelaskan dari setiap layarnya, dengan demikian proses building prototipe akan menjadi terarah. Pada perancangan Storyboard ini dibuat 6 tampilan, yaitu :

1). Storyboard Menu Utama

Pada scene ini adalah storyboard tampilan utama dari aplikasi.

2). Storyboard Menu Info

Pada halaman ini pengguna dapat mengetahui informasi seputar tokoh pewayangan dan juga informasi tentang pengembang.

3). Storyboard Gallery

Pada halaman ini akan menampilkan informasi tentang tokoh pewayangan anoman obong.

4). Storyboard Menu Level

Pada halaman ini pengguna dapat memilih level permainan.

5). Storyboard Story

Pada halaman ini berupa gambar dan teks yang menceritakan sekilas tentang cerita pewayangan anoman obong.

6). Storyboard Game Scene

Keterangan :

- 1) Healthbar : Informasi nyawa pemain
- 2) Koin : Menampilkan informasi koin
- 3) Tombol Pause : Menghentikan permainan sejenak atau menampilkan Menu Pop Up Pause.
- 4) Navigasi 1,2,3 : Tombol navigasi arah kiri, kanan dan melompat.

LAYOUT APLIKASI GAME

Implementasi merupakan proses pembangunan komponen-komponen pokok suatu sistem. komponen tersebut dibangun berdasarkan desain dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah interface *Game* Pewayangan Anoman Obong yang telah dibuat.

A. Tampilan Splash Screen Aplikasi

Gambar 6.14 Tampilan Splash Screen

Aplikasi

(Sumber : Peneliti)

B. Tampilan Main Menu

Gambar 6.15 Tampilan Main Menu

(Sumber : Peneliti)

C. Tampilan Menu Level

Gambar 6.16 Tampilan Menu Level

(Sumber : Peneliti)

D. Tampilan Story

Gambar 6.17 Tampilan Story
(Sumber : Peneliti)

E. Tampilan Area Permainan

Gambar 6.18 Tampilan Area Permainan
(Sumber : Peneliti)

F. Tampilan Panel Pause

Gambar 6.19 Tampilan Panel Pause
(Sumber : Peneliti)

G. Tampilan Menu Info

Gambar 6.20 Tampilan Menu Info
(Sumber : Peneliti)

H. Tampilan Menu Gallery

Gambar 6.21 Tampilan Menu Gallery
(Sumber : Peneliti)

I. Tampilan Pop Up Gallery

Gambar 6.22 Tampilan Pop Up Gallery
(Sumber : Peneliti)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil permasalahan serta implementasi dan pengujian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dirancang dan dibuat *game* pewayangan Anoman Obong yang telah disisipkan cerita pewayangan anoman obong dengan desain karakter dan alur cerita yang dapat menarik pemain dalam memainkan game.
2. Kontrol dan *User Interface* pada aplikasi game pewayangan Anoman Obong mudah dipahami pemain.

3. Aplikasi game pewayangan anoman obong dapat menjadi media informasi yang efektif dalam menambah wawasan tentang cerita pewayangan anoman obong. Dibuktikan dengan hasil angket dari responden yaitu dengan prosentase 71%, hasil angket dari ahli media dengan prosentase 86%, serta hasil dari dua ahli materi yaitu dari guru bahasa jawa dengan prosentase 100% dan hasil angket dari dalang dengan prosentase 96%. Dari hasil angket yang telah dicantumkan maka aplikasi layak untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustinus Kisroh. Dr. Eng. Steven R. Sentinuwo, & Brave A. Sugiarto, 2015, Prototipe Game Petualangan Pariwisata Sulawesi Utara. Jurnal. Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi. Manado
- Chandra. Ramadhan Adhi, 2015. *Perancangan Dan Pembuatan Game Anoman Gesit Menggunakan Html5 Dan Javascript*. Jurnal. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. Yogyakarta
- Aprianto Dhoni. 2016. *Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit dan Lagu Jawa Interaktif Berbasis Android*. Skripsi. Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Hidayat. Kardila Rohmat. 2013. *Rancang Bangun Game Mobile The Wars Of Wayang Untuk Platform Android*, Naskah Publikasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Kurniawan, Citra. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display System Berbasis Holografi*. Sinteks: Jurnal Teknik : 5 (2). Sekolah Tinggi Teknik Malang
- Kurniawan. Wahyu Arif. 2014. *Perancangan Aplikasi Game "Hanoman The Incredible Warrior" Menggunakan Adobe*

Flash. Jurnal. Jurusan teknik informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. Yogyakarta

Prahara. Aditya Yoga & Taqwa Hariguna. 2010. *Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia*. Jurnal Telematika. Teknik Informatika, STMIK Amikom Purwokerto. Purwokerto

Rizal Andianto. 2015. *Aplikasi Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Wayang Purwa Dan Silsilahnya Berbasis Android*. Skripsi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.

Sugiyono. 2012. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. CV Alfabeta : Bandung.