

PERANCANGAN *USER INTERFACE* UNTUK *MOBILE GAME* “KUJANG WARRIOR” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL KUJANG UNTUK USIA 17-25 TAHUN

Fajar Gumilar¹, Yosa Fiandra²

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Jl. Soekarno Hatta No. 378 Bandung
abiiigumilar@gmail.com¹, Omochaworks@gmail.com²

Abstrak

Pembuatan *game* Kujang Warrior merupakan upaya perancang untuk memperkenalkan budaya Sunda khususnya senjata kujang melalui sebuah permainan *mobile game*. Selain itu juga ingin menambahkan kesan kedalam benak setiap generasi muda bahwa budaya Sunda tidak kalah menarik dan bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam. Saat ini semua orang lebih akrab dengan teknologi karena dampak modernitas, sehingga *digital native* tidak dapat dihindari oleh generasi saat ini. Generasi *digital natives* adalah generasi yang lahir dimana teknologi sudah berada di lingkungannya. Perancang akan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kebiasaan masyarakat dengan berfokus pada pembuatan *game* yang memberikan pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang. Melalui *game* pesan yang ingin disampaikan akan diterima lebih mudah, karena media ini lebih interaktif dan banyak disukai oleh generasi muda sebagai metode pembelajaran yang menarik, informatif, mudah dan menyenangkan.

Kata kunci: *Game*, *User Interface*, Budaya, Kujang, Media Edukasi

Abstract

Making the Kujang Warrior game is an attempt by the designer to introduce Sundanese culture, especially the kujang weapon through a mobile game. It also wants to add an impression to the minds of every young generation that Sundanese culture is no less interesting and can be something fun to know and learn more deeply. Nowadays everyone is more familiar with technology because of the impact of modernity, so digital native cannot be avoided by the current generation. The digital generation is a generation born where technology is already in its environment. The designer will take advantage of technological advances and community habits by focusing on making games that provide learning in instilling values contained in cleaver. Through the game the message to be conveyed will be received more easily, because this media is more interactive and much preferred by the younger generation as an interesting, informative, easy and fun learning method.

Keyword: *Game*, *User Interface*, *Culture*, *Kujang*, *Education Media*

I. PENDAHULUAN

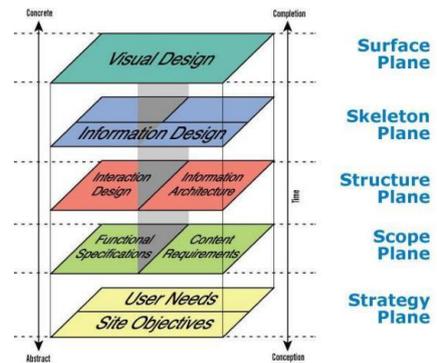
Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai macam suku dan budaya, dengan segala macam keragaman yang telah melekat menjadi keunikan dari setiap masing-masing daerahnya, adapun senjata tradisional yang merupakan peninggalan produk budaya dan bukti sejarah Indonesia. maka setiap daerah memiliki senjata tradisional yang menjadi khas daerahnya sendiri. Salah satunya senjata tradisional kujang, yang merupakan senjata khas dari suku Sunda. Popularitas kujang di lingkungan suku Sunda sudah tidak diasingkan lagi, tetapi eksistensi penggunaan kujang saat ini sudah sangat sedikit. Karena kurangnya sosialisasi, menjadikan banyaknya pemahaman yang salah mengenai makna yang terkandung didalam kujang, sehingga banyak terlupakan dan luput dari perhatian masyarakat saat ini.

Kujang memiliki beragam bentuk dan banyaknya variasi struktur pada sebilah kujang menjadikan keunggulan yang menarik secara visual. Bukti keberadaan kujang pada masa lalu dapat diperoleh dari relief-relief candi dan naskah-naskah kuno [2]. Tutaran sejarah tentang kujang hingga kini belum ada sumber yang mampu memberikan secara jelas dan rinci. Satu-

satunya sumber berita yang dapat dijadikan pegangan sementara yaitu tokoh-tokoh pantun Bogor [1].

Saat ini semua orang lebih akrab dengan teknologi karena dampak modernitas, generasi *digital natives* adalah generasi yang lahir dimana teknologi sudah berada di lingkungannya [3]. Salah satu teknologi yang sering digunakan oleh setiap orang adalah gadget, karena gadget banyak membantu dan memberikan kemudahan yang menjadikannya sulit tergantikan dalam keseharian masyarakat, maka alat ini menjadi suatu kebutuhan yang baru. Banyaknya masyarakat khususnya remaja yang menggunakan gadget, untuk bermain *game* sebagai salah satu hiburan yang banyak dipilih.

Dari fenomena ini, perancang akan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kebiasaan masyarakat dengan berfokus pada pembuatan *user interface game* yang memberikan pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang. Melalui *game* pesan yang ingin disampaikan akan diterima lebih mudah, karena media ini lebih interaktif dan banyak disukai oleh generasi muda.



Gambar 2.1 Elements of UX
(Sumber: www.medium.com)

A. Metode Perancangan

Metode kualitatif dan analisis data merupakan metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Demikian juga kesimpulan yang diperoleh melalui data yang kedua. Sedangkan, metode kuantitatif berarti jumlah, diartikan sebagai penyajian hasil penelitian melalui angka (Nyoman Kutha Ratna, 2010:94).

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dengan pengamatan bebas, sehingga penulis tidak terlibat langsung dalam kejadian atau kegiatan yang dituju hanya sekedar menjadi pengamat saja. Pengamatan yang dilakukan tidak terstruktur, sehingga apa yang pengamat lihat dan bisa dijadikan data makan akan diteliti lebih lanjut. (Nyoman Khuta Ratna, 2010: 217-219)

2) Wawancara

Perancang akan melakukan wawancara kepada pemerhati budaya sebagai salah satu narasumber dalam pengumpulan data. Wawancara tersebut dilakukan dengan proses tanya jawab antara narasumber dan perancang.

3) Kuesioner

Bentuk pertanyaan bisa dengan pertanyaan tertutup dengan memberikan kata-kata kunci tertentu sehingga responden hanya tinggal memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat, namun bisa juga dengan pertanyaan terbuka yaitu dengan menjawab bebas sesuai dengan pendapatnya sendiri secara improvisasi (Nyoman Kutha Ratna: 238-239)

Dalam hal ini perancang akan mengumpulkan data tentang apa saja yang diinginkan oleh target audience agar lebih ditonjolkan pada interface game, mengumpulkan data dari sisi pengetahuan target audience mengenai senjata kujang sebagai acuan dari identifikasi masalah. Target audience yang dituju usia remaja berkisar 10-24 tahun.

4) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat-tempat hasil penelitian, yaitu perpustakaan, meliputi penelitian yang didominasi oleh pengumpulan data nonlapangan, sekaligus meliputi objek yang diteliti.

Studi pustaka dilakukan dengan cara menganalisis sebuah buku untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan data, jadi perancang tidak harus menggunakan wawancara, observasi dan daftar pertanyaan untuk melakukan studi pustaka. (Nyoman Kutha Ratna, 2010: 196-200)

II. TINJAUAN MASALAH

A. User Experince(UX)

User Experience adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.

Menurut Jesse James Garrett sebuah produk digital akan memiliki *User Experience* yang baik jika dibangun dengan memperhatikan ke 5 elemen ini. *The Elements of UX* ini berlandaskan konsep *User Centered Design* (UCD), setiap elemen dalam proses desain akan melibatkan, mempertimbangkan, dan berlandaskan pada *user*.

- 1) *Strategy Plane*: *Strategy plane* adalah elemen yang berada pada level pertama. Pada elemen ini kita akan mencari tahu apa kebutuhan dari user (*user needs*) dan tujuan dari dibuatnya produk (*product objectives*). Intinya pada tahap ini akan dilakukan *research* untuk menyelaraskan *user goals* dan *business goals*
- 2) *Scope Plane*: *Scope Plane* adalah elemen yang berada pada level kedua. Elemen ini terdiri dari *functional spesifications* dan *content requirement*
- 3) *Structure Plane*: *Structure plane* adalah elemen yang berada pada level ketiga. Elemen ini terdiri dari *interaction design* dan *information architecture*. Elemen konten dan fitur yang sudah ditentukan pada *scope plane* akan diatur lebih lanjut
- 4) *Skeleton Plane*: *Skeleton Plane* adalah elemen yang berada pada level keempat. Elemen ini terdiri dari *information design*, *interface design*, dan *navigation design*. Pada tahap ini kita sudah memulai bagian desain.
- 5) *Surface plane*: *Surface plane* adalah elemen yang berada pada level ke lima. Elemen ini terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *highfidelity design*. *High-fidelity design* merupakan *design* yang sudah sangat mendetail dari aspek *font*, warna, resolusi, dan lain-lain.

B. Sejarah Kujang

Kujang diakui sebagai senjata tradisional masyarakat Jawa Barat, tepatnya di Pasundan, tatar Sunda dan kujang dikenal sebagai senjata yang memiliki nilai sakral serta mempunyai kekuatan magis. Asal muasal istilah kujang berasal dari kata Kudihyang dengan akar kata Kudi dan Hyang.

Arti kata Kudi diambil dari bahasa Sunda kuno yang memiliki pengertian senjata yang mempunyai kekuatan gaib sakti, sebagai jimat, sebagai penolak bala, misalnya untuk menghalau musuh atau menghindari bahaya / penyakit. Senjata ini juga disimpan sebagai benda pusaka, yang digunakan untuk

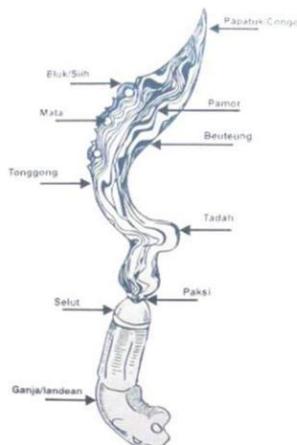
melindungi rumah dari bahaya dengan meletakkannya di dalam sebuah peti atau tempat tertentu di dalam rumah atau dengan meletakkannya di atas tempat tidur (Hazeu, 1904 : 405-406).

Sedangkan Hyang dapat disejajarkan dengan pengertian Dewa dalam beberapa mitologi, namun bagi masyarakat Sunda Hyang mempunyai arti dan kedudukan di atas Dewa, hal ini tercermin di dalam ajaran Dasa Prebakti yang tercermin dalam naskah (Sanghyang Siksa Kandang Karesian disebutkan Dewa bakti di Hyang).

Secara umum, kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa Hyang, dan sebagai sebuah senjata, sejak dahulu hingga saat ini kujang menempati satu posisi yang sangat khusus di kalangan masyarakat Jawa Barat, Sunda. Sebagai lambang atau simbol dengan nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya, kujang dipakai sebagai salah satu estetika dalam beberapa lambang organisasi serta pemerintahan.

Sebelum dikenal sebagai benda pusaka, kujang merupakan alat pertanian yang sering digunakan para penduduk. Oleh Raja Kuda Lalean, penguasa sebelum Prabu Siliwangi, membutuhkan sebuah senjata yang menjadi ciri khas tanah Pasundan. Dengan melakukan tapa Brata agar mendapatkan petunjuk dari Sang Maha Kuasa, dalam tirakatnya, Sang Prabu melihat sebuah gambaran berupa Dwipa atau pulau Jawa.

C. Bagian-bagian Kujang



Gambar 2.2 Bagian-bagian Kujang
(Sumber: www.pencaksilat-pdsenam.nl)

Kujang memiliki bagian-bagian pada badannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Papatuk (Congo), bagian ujung kujang yang runcing, gunanya untuk menoreh atau mencungkil.
- 2) Eluk (Siuh), lekukan-lekukan atau gerigi pada bagian punggung kujang sebelah atas, gunanya untuk mencabik-cabik perut musuh.
- 3) Waruga, nama bilahan atau badan kujang.
- 4) Mata atau lubang-lubang kecil yang terdapat pada bilahan kujang yang pada awalnya lubang-lubang itu tertutupi logam, biasanya emas atau perak atau juga

batu permata. Tetapi kebanyakan yang ditemukan hanya sisanya berupa lubang-lubang kecil. Gunanya sebagai lambang tahap status si pemakainya, paling banyak 9 mata dan paling sedikit 1 mata, malah ada pula kujang tak bermata, disebut kujang buta.

- 5) Pamor, garis-garis atau bintik-bintik pada badan kujang disebut sulangkar atau tutul, biasanya mengandung racun, gunanya selain untuk memperindah bilah kujangnya juga untuk mematikan musuh secara cepat.
- 6) Tonggong, sisi yg tajam di bagian punggung kujang, bisa untuk mengerat juga mengiris.
- 7) Beuteung, sisi yang tajam di bagian perut kujang, gunanya sama dengan bagian punggungnya.
- 8) Tadah, lengkung kecil pada bagian bawah perut kujang, gunanya untuk menangkis dan melintir senjata musuh agar terpelempar dari genggamannya.
- 9) Paksi, bagian ekor kujang yang lancip untuk dimasukkan ke dalam gagang kujang.
- 10) Combong, lubang pada gagang kujang, untuk mewedahi paksi (ekor kujang).
- 11) Selut, ring pada ujung atas gagang kujang, gunanya untuk memperkokoh cengkeraman gagang kujang pada ekor (paksi).
- 12) Ganja (landéan), nama khas gagang (tangkai) kujang.
- 13) Kowak (Kopak), nama khas sarung kujang.

D. Mata Kujang

Di antara bagian-bagian kujang tadi, ada satu bagian yang memiliki lambang "ke-Mandalaan", yakni:

- 1) Mandala Kasungka, bermata satu pemegangnya para guru tangtu agama.
- 2) Mandala Parmana, bermata dua
- 3) Mandala Karna, bermata tiga, pemegangnya para puun.
- 4) Mandala Rasa biasa disebut wesi kuning, bermata empat pemegangnya para putri menak keraton.
- 5) Mandala Séba, bermata lima, biasanya pemegangnya seorang bupati, geurang serat, geurang puun.
- 6) Mandala Suda, bermata enam
- 7) Mandala Jati, bermata tujuh biasanya pemegangnya Prabu anom, mantri dangka dan pandita.
- 8) Mandala Samar, bermata delapan.
- 9) Mandala Agung, bermata sembilan biasanya pemegangnya adalah Raja Brahmesta dan Pandita agung, bermata sembilan biasanya pemegangnya adalah Raja Brahmesta dan Pandita agung.

E. Macam Bentuk Kujang

Pemerintah Jawa Barat sudah melakukan perlindungan terhadap kujang, melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan membentuk Tim Gugus HKI, kujang sudah mendapat sertifikat HKI dari KeMenKumHam dan terdaftar di UNESCO. Banyak narasumber yang terdiri dari akademis, praktisi, sejarawan, seniman, kolektor benda kuno, dan

tokohtokoh Sunda yang diundang untuk diskusi. Hampir 90% data-data tentang kujang didapat dari sumber Pantun Bogor. Disimpulkan jenis sementara kujang ada 7 (tujuh) yaitu kujang Ciung, kujang Kuntul, kujang Jago, kujang Naga, kujang Bangkong, kujang Badak dan kujang Wayang.

F. Jenis Kujang

Berdasarkan jenisnya, kujang memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai Pusaka: Tuah/daya kesaktian kujang mengandung nilai sakral.
- 2) Sebagai Pakarang (senjata): Kujang yang tergolong alat tikam, alat tusuk, alat toreh, dan alat kerat.
- 3) Sebagai Pangarak (alat upacara): Kujang pangarak dalam kegiatan upacara.
- 4) Sebagai Pamangkas (alat pertanian): Kujang untuk menebangi pepohonan dalam rangka membuka lahan "huma" (ladang).

III. KONSEP RANCANGAN

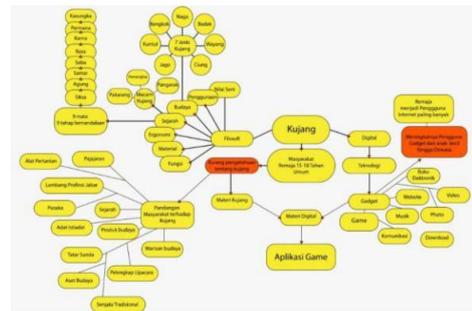
A. Konsep Umum

Konsep perancangan *game* didalam pengkaryaan ini yaitu berupa pengkaryaan user interface untuk mobile *game* yang berfokus pada senjata tradisional kujang dan budaya Sunda sebagai pilar utama di dalam konsep. Perancang ingin menyampaikan pesan dan pengetahuan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam kujang dan budaya Sunda, kepada generasi muda melalui *game* "Kujang Warrior". Lewat permainan petualangan dengan unsur fantasi, action-adventure dan RPG, yang berisikan informasi-informasi kujang didalamnya, menjadikan target audience saat bermain *game* secara tidak langsung mempelajari kujang.

B. Targetting

Target *audience* untuk perancangan *game* ini adalah para pemain mobile *game* khususnya para remaja akhir usia 17 – 25 tahun yang aktif menggunakan gadget di Indonesia, agar remaja di Indonesia lebih mengenal dan memahami lebih dalam mengenai kujang. Namun tidak menutup kemungkinan dapat dimainkan oleh semua kalangan, baik dalam negeri maupun luar negeri, dengan harapan kujang lebih dikenal sampai seluruh dunia

C. Mind Mapping



Gambar 3.1 Mind Mapping
(Sumber: Dokumen Perancang)

D. Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan *game* Kujang Warrior adalah dengan melihat banyaknya masyarakat khususnya remaja yang aktif menggunakan gadget dan senang bermain *game*. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kebiasaan masyarakat ini, perancang akan berfokus pada pembuatan *game*. Pemberian materi kujang pada sebuah *game* sebagai salah satu media interaktif yang menyenangkan dalam pembawaan pesan. Didalamnya banyak pemahaman mengenai senjata kujang dan nilai-nilai budaya Sunda, melalui *game* pesan yang ingin disampaikan akan diterima lebih mudah, karena media ini lebih interaktif dan banyak disukai oleh generasi muda sebagai metode pembelajaran yang menarik, informatif, mudah dan menyenangkan.

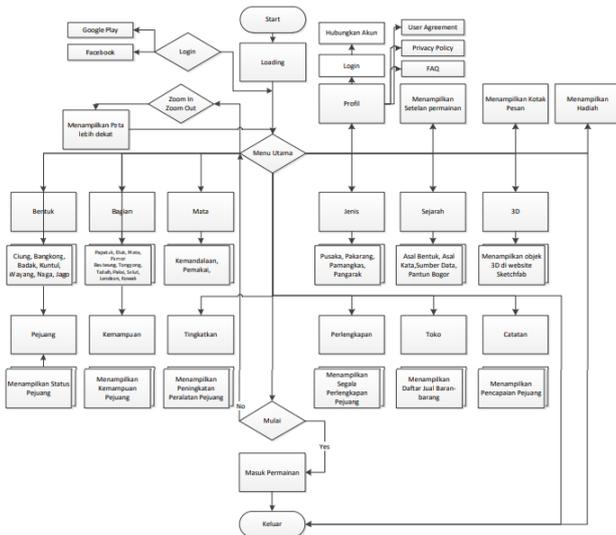
Pemilihan *game* dengan genre fantasi, actionadventure, RPG adalah genre yang diminati banyak remaja. Dengan *game* yang bercerita tentang petualangan seorang pendekar yang sedang mencari kujang legendaris, untuk menghentikan para siluman 5 yang sudah mengancam kehidupan manusia dan menimbulkan kerusakan dimuka bumi ini. Dengan pencarian kujang legendaris berupaya mengumpulkan kekuatan untuk mengalahkan para siluman dan menjadikan bumi damai kembali.

Dalam perjalanan *game* ini, target audience akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang kujang dan nilai-nilai budaya Sunda. Sisi action juga akan dikedepankan dalam pembangunan fitur kombat yang atraktif, selain dapat menaikkan kekuatan karakter dengan menaikkan levelnya, dapat meningkatkan nilai perlengkapan yang di pakai menjadi lebih kuat dengan material-material tertentu. Dan ada fitur lain dengan peningkatan dengan skill point dan status point seiring level barang tersebut meningkat, yang menjadikan target audience dapat membangun karakternya sesuai keinginannya.

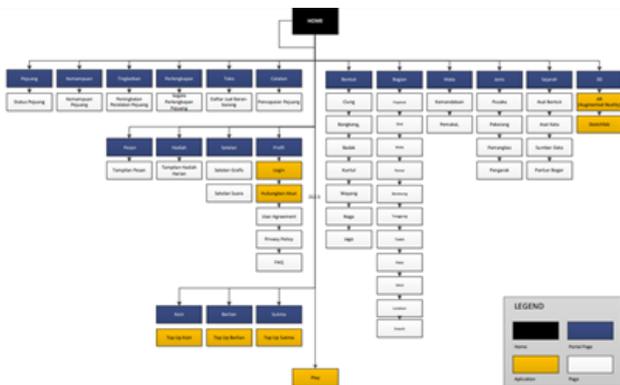
Untuk penyampaian materi-materi kujang dan budaya Sunda akan terlihat ketika loading screen, yang berisikan informasi-informasi mengenai kujang, pada environment juga menggunakan unsur-unsur lokal, seperti peta Jawa Barat, bangunan khas Sunda, reruntuhan candi-candi, setting tempat pada *game* berdasarkan daerah di Jawa Barat.

E. Konsep Verbal

Kujang Warrior merupakan *game* petualangan di tanah Jawa dalam mencari kujang legendaris untuk melawan para siluman. Pembuatan *game* bertema fantasi, action-adventure, RPG (Role-playing *game*) yang para pemainnya memainkan peran tokoh untuk merajut sebuah cerita bersama. Tokoh dalam *game* tersebut sebuah karakter silhouette dengan mengenakan asesoris kerajaan Sunda yang membawa senjata kujang. Pengembangan karakter dan senjata kujang dapat ditingkatkan seiring perkembangan karakter dan cerita tersebut.



Gambar 3.2 User Flow
 (Sumber : Dokumen Perancang)



Gambar 3.3 Information Architecture
 (Sumber : Dokumen Perancang)

IV. VISUALISASI KARYA

A. Logo



Gambar 4.1 Logo Kujang Warrior
 (Sumber: Dokumen Perancang)

Konsep perancangan logo Kujang Warrior diperoleh dari beberapa kata kunci yang menjadi bahan dalam proses pembuatannya, yaitu senjata kujang, pejuang, Sunda, klasik dan kuat. Kata-kata tersebut menjadi acuan perancang untuk membuat desain logo Kujang Warrior.

Jenis logo yang dibuat adalah combination mark logo, yaitu logo dengan kombinasi antara gabungan logo yang berbentuk teks seperti wordmark (logo tulisan) atau lettermark (logo inisial) dengan menggabungkan logo yang berupa gambar seperti pictorial (logo gambar), abstrak, emblem atau maskot. Gambar dan teks bisa disatukan, ditumpuk atau terintegrasi satu sama lain untuk menciptakan sebuah logo.

Penggunaan kata kujang warrior adalah untuk menjelaskan jenis *game* ini mengenai seorang pejuang yang menggunakan senjata kujang. Penggunaan kata warrior dengan bahasa Inggris disini bertujuan agar dapat menjangkau target user diluar Jawa barat.

B. Karakter



Gambar 4.2 Karakter
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.3 Karakter
 (Sumber: Dokumen Perancang)

Penggunaan karakter silhouette adalah karena *game* ini menggunakan gaya visual karakter stickman yang sudah dikembangkan lebih menarik dengan mengenakan berbagai perlengkapan yang menghiasinya. Selain itu, penggunaan karakter silhouette ini bertujuan agar tidak terfokus kepada karakter utamanya, melainkan pesan yang disampaikan lebih menonjolkan pada senjata kujang.



Gambar 4.4 Karakter (Sumber: Dokumen Perancang)

Penggunaan grafis pada pakaian karakter, menggunakan batik yang menjadi khas Indonesia, sedangkan penggunaan motif batik yang berasal dari Tasikmalaya adalah agar lebih menekankan pada budaya Sunda.



Gambar 4.5 Karakter (Sumber: Dokumen Perancang)

Penggunaan aksesoris kerajaan ini bertujuan untuk menegaskan dan membangun cerita dengan setting zaman kerajaan pada masa Pajajaran.



Gambar 4.6 Karatekter
 (Sumber: Dokumen Perancang)

Bentuk kujang pada karakter ini adalah kujang ciung

C. Interface Bagian Kanan

1) Tampilan Utama

Tampilan utama pada *game* ini menampilkan dibagian kiri terdapat visual karakter pejuang yang berdiri memegang kujang, pada bagian backgroundnya diberikan visual peta Jawa Barat dan pengelompokan bagian menu sebelah kanan untuk materi kujang dan untuk menu bagian lainnya untuk *game*. Lalu *game* ini terdapat pilihan bahasa antara bahasa indonesia dan bahasa inggris.



Gambar 4.7 Tampilan Utama Bahasa Indonesia
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.8 Tampilan Utama Bahasa Inggris
 (Sumber: Dokumen Perancang)

2) Menu Bentuk

Dalam menu ini menjelaskan bentuk-bentuk kujang dengan pola sederhana yang mudah untuk dipahami.



Gambar 4.9 Bagian Kujang Ciung
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.10 Bagian Kujang Badak
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.11 Bagian Kujang Naga
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.12 Bagian Kujang Jago
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.13 Bagian Kujang Wayang
 (Sumber: Dokumen Perancang)

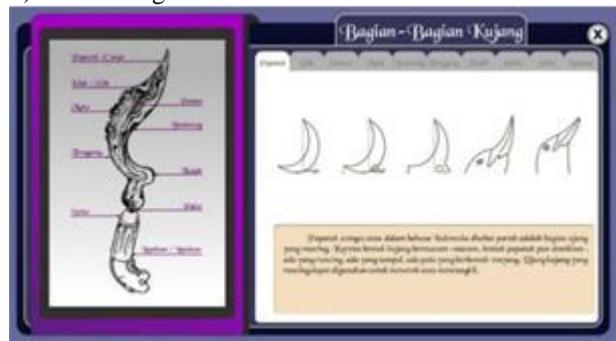


Gambar 4.14 Bagian Kujang Kuntul
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.15 Bagian Kujang Bangkong
 (Sumber: Dokumen Perancang)

3) Menu Bagian

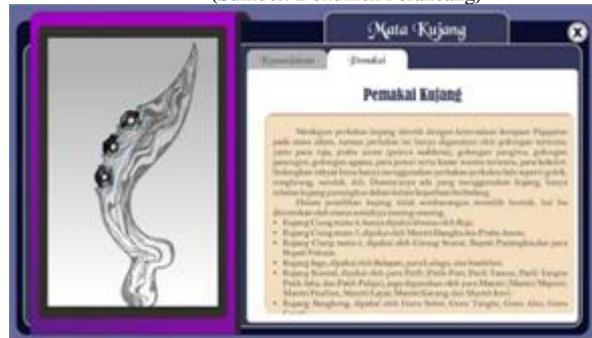


Gambar 4.16 Bagian Kujang Ciung
 (Sumber: Dokumen Perancang)

4) Menu Mata

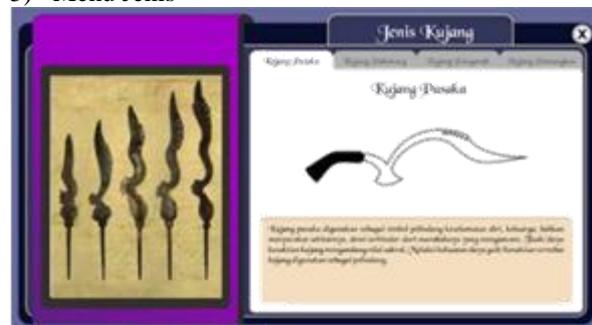


Gambar 4.17 Mata Kujang Kemendalaan
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.18 Mata Kujang Pemakai
 (Sumber: Dokumen Perancang)

5) Menu Jenis



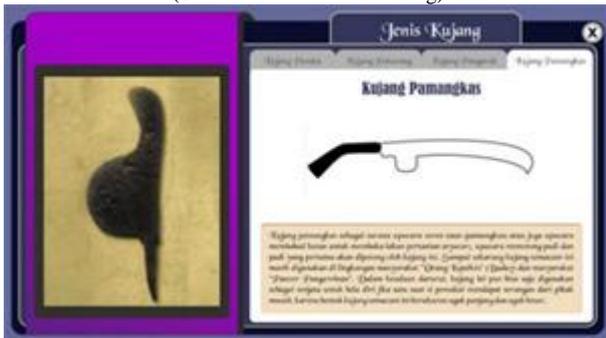
Gambar 4.19 Jenis Kujang Pusaka
 (Sumber: Dokumen Perancang)



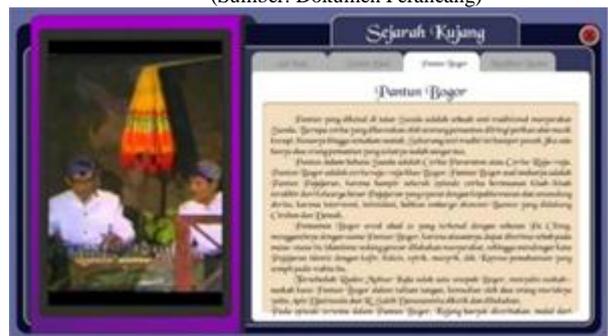
Gambar 4.20 Jenis Kujang Pakarang
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.24 Sejarah Asal Kata Kujang
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.21 Jenis Kujang Pamangkas
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.24 Sejarah Pantun Bogor
 (Sumber: Dokumen Perancang)

6) Menu Sejarah



Gambar 4.22 Sejarah Asal Bentuk Kujang
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.23 Sejarah Sumber Data Kujang
 (Sumber: Dokumen Perancang)

D. Interface Bagian Atas

1) Menu Profil



Gambar 4.25 Profil
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.26 Hadiah
 (Sumber: Dokumen Perancang)



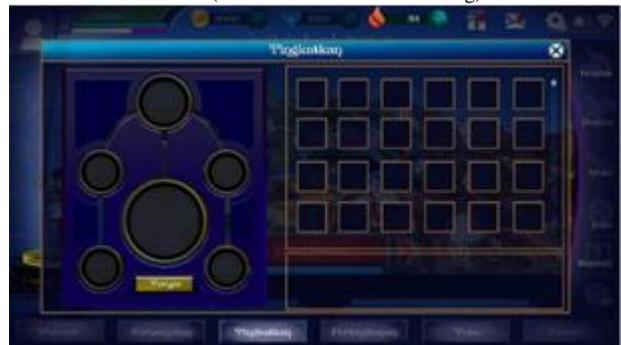
Gambar 4.27 Pesan
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.31 Kemampuan
 (Sumber: Dokumen Perancang)



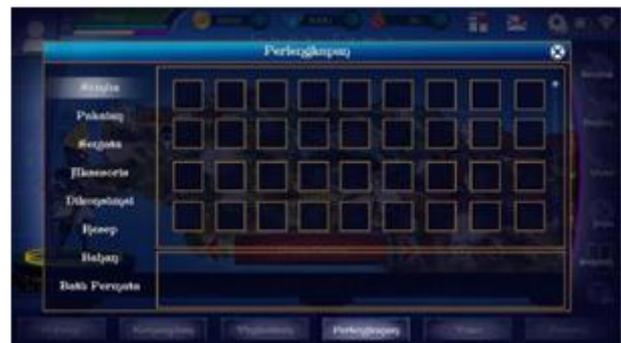
Gambar 4.28 Pengaturan Dalam Bahasa Indonesia
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.31 Tingkatan
 (Sumber: Dokumen Perancang)

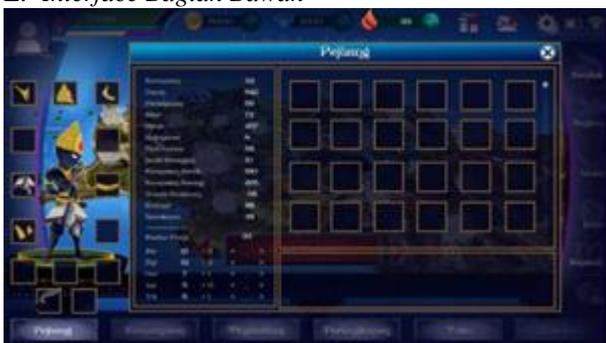


Gambar 4.29 Pengaturan Dalam Bahasa Inggris
 (Sumber: Dokumen Perancang)

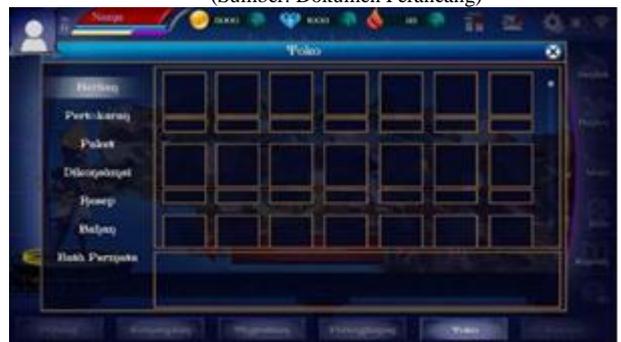


Gambar 4.32 Perlengkapan
 (Sumber: Dokumen Perancang)

E. *Interface Bagian Bawah*



Gambar 4.30 Pejuang
 (Sumber: Dokumen Perancang)

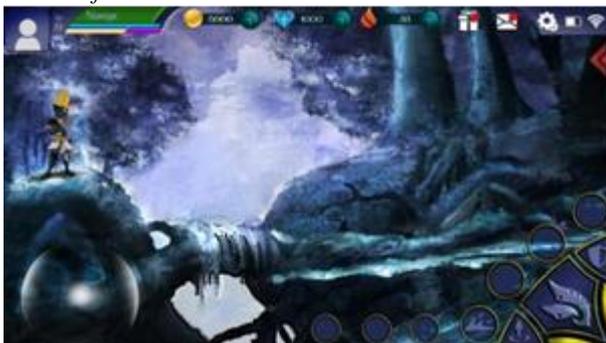


Gambar 4.33 Toko
 (Sumber: Dokumen Perancang)



Gambar 4.33 Catatan
(Sumber: Dokumen Perancang)

F. Interface Dalam Game



Gambar 4.33 Dalam Game
(Sumber: Dokumen Perancang)

yang terkandung dalam kujang dan budaya Sunda, kepada generasi muda melalui *game* "Kujang Warrior".

REFERENSI

- [1] Suradinata, W. A. (2017). *The Secret of Kujang Pajajaran*, Bogor: Pustaka Amma Alamia
- [2] Seri Sundalana (2008). *Kujang, Bedog, dan Topeng*, Bandung: Yayasan Pusat Studi Sunda
- [3] Brilianto, N. (2018). Mengenal Metode The Elements of User Experience ala J.J. Garrett, Dalam https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metodethe-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151, 11 Agustus 2019
- [4] Kurniawan, A. (2011). *Kajian Filosofis dan Simbolik Kujang*, Tesis, Program Pascasarjana Seni Rupa ITB.
- [5] Setiawan, B. (2009). *Guaran Kujang: Diskusi dan Presentasi Kujang*, Seminar di Common Room Bandung, 20 November 2009.
- [6] Kuntjoro, S. (2000). *Kujang, Tinjauan Eksoteri dan Isoteri*, Majalah Pamor, Jakarta.
- [7] Suryadi (2008). *Kujang Sebagai Pusaka Tradisi Sunda Tinjauan Estetika dan Simbolik*, Tesis, Program Pascasarjana Seni Rupa ITB Djati Sunda, Anis (2009). *Pantun Bogor*, Dalam www.bogor.net, 21 Juni 2018
- [8] Ahmadi, A. (2017). Mengingat kembali senjata-senjata tradisional Nusantara, Dalam <https://asyraafahmadi.com/pengetahuan/spesialisasi/pe-rensajaan/senjata-tradisional/senjata-tradisionalindonesia/>, 10 Juni 2018
- [9] Luxamore (2001). *Kujang, The Talismanic Sickel*, <http://www.indotalisman.com/Kujang.html>, 10 Juni 2018

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Media *game* saat ini menjadi media yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan, karena *game* banyak diminati oleh target audience khususnya para remaja dan tidak menutup kemungkinan dapat dimainkan oleh semua umur dan semua kalangan, baik didalam negeri maupun diluar negeri. Sehingga mengenalkan budaya lokal akan lebih mudah dan disenangi oleh target audience, dengan visual *game* sebagai kemasan sebuah materi, mampu menarik perhatian serta minat para pemainnya, visual dan media *game* memiliki potensi besar untuk diminati dan diterima masyarakat dan memiliki manfaat yang besar.

Perancangan karya ini melakukan pendekatan dengan cara bermain dan belajar, karena remaja saat ini lebih tertarik dengan gadget, maka dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kebiasaan masyarakat ini pemberian materi kujang pada sebuah *game* sebagai salah satu cara yang efektif dalam pembawaan pesan. Melalui *game* pesan yang ingin disampaikan akan diterima lebih mudah, karena media ini lebih interaktif dan banyak disukai oleh generasi muda sebagai metode pembelajaran, yang menjadikan lebih menarik, informatif, mudah dan menyenangkan. Perancang ingin menyampaikan pesan dan pengetahuan mengenai nilai-nilai