

**RANCANG BANGUN GAME PERTEMPURAN  
LAKON WAYANG SEBAGAI SARANA PENGENALAN  
TOKOH PEWAYANGAN INDONESIA**

**Oleh:**

**Aditya Yoga Prahara<sup>1</sup>, Taqwa Hariguna<sup>2</sup>**

Mahasiswa<sup>1</sup>, dosen<sup>2</sup> Teknik Informatika, STMIK Amikom Purwokerto

**Abstrak**

Penelitian yang dilakukan bertujuan membuat sebuah game bertemakan pewayangan sebagai media pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan Indonesia. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil dari penelitian adalah aplikasi game Pertempuran Lakon Wayang bergenre fighting dengan menjadikan tokoh-tokoh pewayangan sebagai karakter yang dapat dimainkan.

**Kata kunci: game, lakon, wayang, fighting.**

**A. PENDAHULUAN**

Wayang merupakan karya seni budaya ketimuran. Cerita dalam pewayangan mengandung kearifan lokal, nilai-nilai keluhuran, dan kebijakan sebagai teladan hidup masyarakat di tanah Jawa pada jaman dahulu. Namun, saat ini ketertarikan masyarakat terutama generasi muda terhadap cerita pewayangan semakin terkikis oleh cerita-cerita fantasi baru dari luar negeri yang dibuat untuk mengimbangi perkembangan dan kemajuan jaman yang sangat pesat. Hal ini mengakibatkan semakin terbuangnya cerita pewayangan dari Indonesia khususnya tanah Jawa, hingga akhirnya hilang atau lebih buruknya diklaim oleh negara lain. Padahal cerita pewayangan merupakan salah satu warisan kebudayaan negara yang telah sangat lama berada di Indonesia.

Banyak cara dilakukan oleh sekelompok masyarakat yang masih peduli akan keutuhan budaya Indonesia khususnya cerita pewayangan. Berbagai media digunakan untuk mengenalkan kembali cerita pewayangan kepada generasi muda

di Indonesia, baik berupa tulisan, gambar atau komik maupun animasi. Salah satu cara pengenalan kembali cerita pewayangan adalah dengan menggunakan *game*.

Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan *game* di Indonesia sekarang cukup mendapatkan respon positif oleh para generasi muda. Bahkan sekarang banyak bermunculan pembuat dan pengembang *game* di Indonesia yang membuat berbagai macam *game* menarik serta tidak kalah kualitasnya dengan negara lain. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan seseorang mampu membuat *game* tanpa membutuhkan spesifikasi *hardware* yang tinggi serta mahal.

Agar sebuah *game* terselesaikan, maka pemain dituntut untuk menuntaskan berbagai tingkatan-tingkatan yang telah dibuat mengikuti alur cerita sesuai dengan keinginan sang pembuat *game*. Sehingga mau tidak mau pemain harus memperhatikan semua unsur dari *game* yang sedang dimainkan. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menyisipkan informasi yang akan disampaikan kepada pemain *game* tersebut.

Dengan memperhatikan hal-hal terkait yang telah penulis uraikan tersebut, disimpulkan bahwa *game* dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi mengenai tokoh pewayangan Indonesia yang efektif dan interaktif kepada para pemain *game*. Oleh karena itu penulis mengambil judul "**Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia**".

## **B. METODE PENELITIAN**

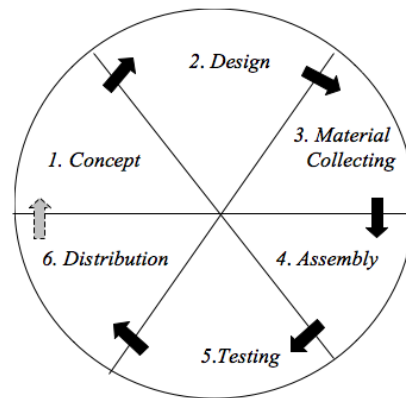
### **1. Metode Pengumpulan Data**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari, membaca dan mempelajari buku-buku yang tersedia di perpustakaan dan *browsing* melalui media *internet* yang digunakan sebagai literatur yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian ini.

### **2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari

enam tahap, yaitu pengonsepan(*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Alasan mengapa penulis menggunakan metode tersebut dalam pengembangan sistem adalah karena metode ini cocok untuk pengembangan sistem pada aplikasi multimedia dan tahap-tahapnya dapat saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal utama yang sangat penting adalah pada tahap pengonsepan, dimana dalam tahap ini tujuan aplikasi, pengguna aplikasi, karakteristik pengguna aplikasi, jenis aplikasi dan karakteristik detail aplikasi dipersiapkan dengan matang sebelum tahap perancangan sehingga hasil akhir dari aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir. Metode MDLC berbeda dengan metode versi Vaughan (2004) yang lebih membahas tentang pembiayaan bersamaan dengan perencanaan aplikasi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengonsepan (*Concept*)

Tahap pengonsepan (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*audiens identification*). Selain itu menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini misalnya ukuran aplikasi, target

aplikasi. *Output* dari tahap ini berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene* dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dengan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain *clip art*, foto, animasi, video, audio. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun dapat juga tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir, struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring* seperti Adobe Flash Professional CS6 dengan memakai bahasa ActionScript 3.0.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Dalam pengujian *game* Pertempuran Lakon Wayang ini penulis mengumpulkan saran dan kritik dari beberapa orang yang sudah mencoba menggunakannya. Dalam penelitian ini penulis

menggunakan metode *black box* dan pengetesan penerimaan dengan melakukan kuisioner dalam melakukan pengujian terhadap aplikasi.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi *game* Pertempuran Lakon Wayang dengan tokoh pewayangan sebagai karakter yang dapat dimainkan.



Gambar 1 Halaman Intro

Dalam halaman intro akan menampilkan animasi judul serta logo AMIKOM Purwokerto.



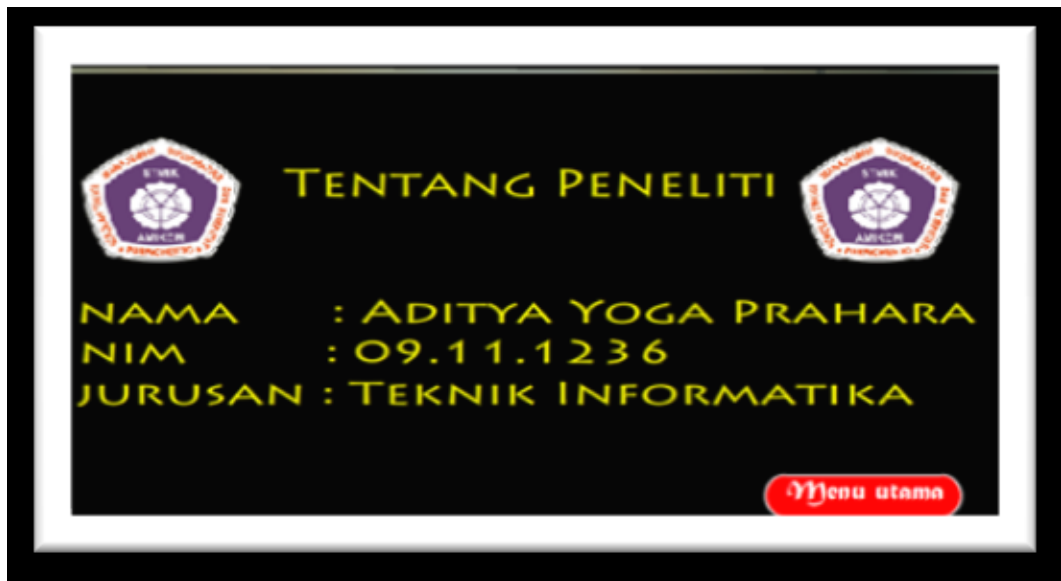
Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat empat tombol menu yaitu menu Pilih Wayang, menu Bantuan, menu Tentang dan menu Keluar.



Gambar 3 Tampilan Menu Bantuan

Halaman bantuan yang berisi tentang kontrol yang digunakan untuk memainkan wayang yang akan dimainkan, terdapat pula tombol menu utama untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4 Tampilan Menu Tentang

Berisikan informasi dari pembuat *game* Pertempuran Lakon Wayang. Terdapat pula tombol menu utama untuk pergi ke menu utama.



Gambar 5 Tampilan Pilih Wayang

Berisi informasi tentang wayang yang sedang dimainkan berdasarkan dari pemilihan pada karakter yang dipilih oleh pemain ke-1. Disini pemain akan menunggu selama 3 detik untuk bisa pergi ke *scene* Arena Bertarung.



Gambar 6 Arena Bertarung

Pada *scene* ini pemain ke-1 akan bertarung melawan pemain ke-2 (komputer). Pemain yang pertama kali kehabisan *Health Point* akan dinyatakan sebagai pemain yang kalah.

#### D. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Telah dibuat aplikasi *game* Pertempuran Lakon Wayang dengan grafik 2 dimensi.
- b. Berdasarkan hasil pengujian terhadap aplikasi *game* Pertempuran Lakon Wayang dapat diketahui bahwa:
  - 1) Pengujian *blacbock* menunjukkan telah sesuai dengan perancangan yang telah dikonsepskan sebelumnya yang terlihat dari hasil pengujian.
  - 2) Pengujian penerimaan menggunakan kuisisioner yang dilakukan



- 3) terhadap pengguna menunjukkan hasil presentase yang menyatakan sangat setuju 48%, setuju 48%, kurang setuju 4%, dan tidak setuju 0%.
- 4) Dari hasil kuisioner diatas maka bisa diambil kesimpulan bahwa *game* Pertempuran Lakon Wayang dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk pengenalan kembali tokoh-tokoh pewayangan Indonesia. perkembangan *game* yang ada sekarang ini.

## 2. Saran

Penulis menyadari *Game* Pertempuran Lakon Wayang ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi grafis, audio maupun kontrol serta kemampuan AI yang masih sangat sederhana. Oleh karena itu penulis mengharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan *game* ini dengan memperhatikan :

### a. Grafik

Penulis mengharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan grafik *game* ini, yang awalnya hanya menggunakan 2 dimensi sederhana menjadi 2 dimensi kompleks dengan penambahan gerakan dan kehalusan dalam visualisasinya atau bahkan bisa ditingkatkan ke dalam basis 3 dimensi agar lebih menarik dan mengikuti perkembangan *game* yang ada sekarang ini.

### b. AI (*Artificial Intelligence*)

*Game* ini telah mempunyai AI dengan tingkat kecerdasan yang masih belum bisa diatur kesulitannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan dalam pengembangan *game* ini selanjutnya dapat ditambahkan AI dengan modifikasi tingkat kesulitannya sebagai lawan main dari pemain ke-1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Andi. Yogyakarta.
- MADCOMS. 2008. *Panduan Lengkap Adobe Photoshop CS3 Professional*. Andi. Yogyakarta. Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif Dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Andi. Yogyakarta.
- Wibawanto, Wandah. 2005. *Membuat Game Dengan Macromedia Flash*. Andi. Yogyakarta.
- ANGGRA. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Grava Media. Yogyakarta.
- Rafrastara, Fauzi Adi., Prajoko, Hajar Sigit., DIGINNOVAC. 2009. *Membuat Game Fighting Dengan Flash*. Elex Media Komputindo. Jakarta.