

Perancangan Game Tales Of Sarip Tambak Oso Berbasis Desktop Menggunakan Unity

Oleh:

Alvito Dian Pratama Putra,

Cindy Taurusta

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2024

Pendahuluan

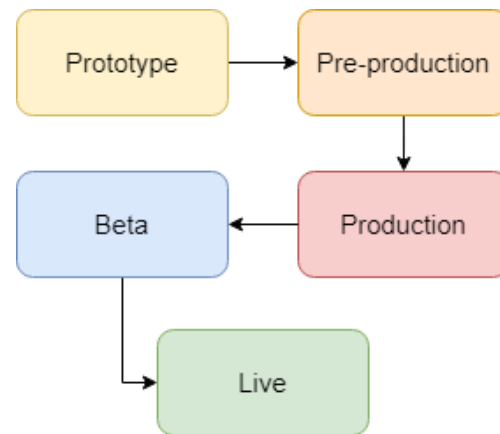
Salah satu cerita rakyat dari Nusantara yang yang terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dalam perkembangan alur cerita dan karakter tokoh adalah “Sarip Tambak Oso”. Dalam cerita "Sarip Tambak Oso," terdapat nilai-nilai seperti keberanian, kesetiaan, kebijaksanaan, dan semangat pantang menyerah yang dihadirkan melalui karakter utama. Pada masa modern dan perkembangan teknologi yang cepat seperti saat ini, cerita rakyat “Sarip Tambak Oso” dan cerita rakyat lainnya beresiko terancam punah, karena dampak dari globalisasi menyebabkan cerita rakyat sering kali terpinggirkan oleh konten-konten budaya populer yang berasal dari berbagai negara dan secara perlahan mulai menggerus keberadaan cerita rakyat. Upaya pelestarian dapat dilakukan melalui salah satu media hiburan yang sangat digemari oleh generasi muda maupun masyarakat Indonesia saat ini, yaitu melalui media berbentuk game.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada slide sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah bagaimana merancang game bertemakan cerita rakyat Sarip Tambak Oso yang berjudul "Tales of Sarip Tambak Oso".

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode GDLC (Game Development Life Cycle). GDLC adalah suatu metode pengembangan game yang terdiri dari enam langkah, yakni tahap initiation, pre-production, production, testing, beta dan release (Ramadhan, 2022).



Gambar 1. Game Development Life Cycle [16]

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Karakter 2D



Model 2D Sarip



Model 2D Ibu Sarip



Model 2D Paldi



Model 2D Lurah Gedangan



Model 2D Paman Sarip



Model 2D Antek Belanda

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Karakter 3D



Model 3D Sarip



Model 3D Paldi



Model 3D Paman Sarip



Model 3D Lurah Gedangan



Model 3D Antek Belanda

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Antar Muka Game



Antar Muka Main Menu



Antar Muka Pemilihan Chapter

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Antar Muka Game



Antar Muka Cutscene



Antar Muka Tutorial pada sesi percakapan

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Antar Muka Game



Antar Muka sesi percakapan



Antar Muka sesi aksi pada Chapter 1

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Antar Muka *Game*



Antar Muka sesi aksi pada Chapter 2



Antar Muka sesi aksi pada Chapter 3

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Antar Muka *Game*



Antar Muka sesi aksi pada Chapter 4



Antar Muka *Game Over*

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengujian *Black Box*

Tabel 1. *Black Box Testing*

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Tampilan Main Menu	Menampilkan Daftar Main Menu	Berhasil	Menampilkan semua menu pada Main Menu
Menu Option	Membuka Menu option	Berhasil	Menu Option terbuka.
Menu About	Membuka menu About	Berhasil	Menu About terbuka.
Menu Exit	Menekan menu exit	Berhasil	Game tertutup.
Play Game	Menekan Play Game pada menu	Berhasil	Game telah dimulai.
Melanjutkan Percakapan	Menekan klik kiri mouse pada sesi percakapan	Berhasil	Percakapan berlanjut.
Memilih Tindakan Aksi Selanjutnya	Memilih dan menekan pada pilihan tindakan aksi yang sesuai	Berhasil	Berpindah ke sesi aksi sesuai alur cerita.
Gerakan Karakter	Menggerakkan karakter untuk maju, kesamping, dan kebelakang	Berhasil	Karakter bergerak sesuai input pada keyboard.
Karakter menyerang	Menekan klik kiri pada mouse untuk karakter menyerang	Berhasil	Karakter berhasil melancarkan serangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Respon Pengguna

Tabel 2. Hasil Kuesioner

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso memiliki tema yang menarik ?	0	0	0	10	10
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso menyenangkan ketika dimainkan ?	0	0	1	7	12
Apakah cerita Sarip Tambak Oso sudah tersampaikan melalui game Tales of Sarip Tambak Oso ini ?	0	0	1	6	13
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso ini sudah layak dipublikasikan ?	0	0	2	11	7

Dari hasil kuesioner, kriteria interpretasi akan dicari berdasarkan perhitungan interval seperti yang terdokumentasikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

Nilai Interval	Hasil
0% - 19,99%	Sangat Kurang
20% - 39,99%	Kurang
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Bagus
80% - 100%	Sangat Bagus

Indeks interpretasi hasil perhitungan dari setiap pertanyaan terdapat pada tabel 4

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Respon Pengguna

Tabel 4. Interval Interpretasi Indeks

Pertanyaan	Nilai Interval	Hasil
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso memiliki tema yang menarik ?	90%	Sangat Bagus
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso menyenangkan ketika dimainkan ?	91%	Sangat Bagus
Apakah cerita Sarip Tambak Oso sudah tersampaikan melalui game Tales of Sarip Tambak Oso ini ?	92%	Sangat Bagus
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso ini sudah layak dipublikasikan ?	85%	Sangat Bagus

Berdasarkan hasil uji respon pengguna menggunakan kuesioner telah didapat presentase rata rata 89,5%. Berdasarkan Nilai Interval Interpretasi Indeks presentase tersebut berada di kategori "Sangat Bagus".

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan game Tales of Sarip Tambak Oso menggunakan metode GDLC yang terdiri dari 5 tahapan yang telah dilakukan yaitu prototype, pre-production, production, beta, sampai dengan live telah berhasil dirancang dan berfungsi dengan baik. Hal ini diperoleh melalui pengujian black box, yang menunjukkan bahwa fitur dan mekanisme dalam game dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.

Pada hasil uji respon pengguna menggunakan kuesioner telah didapat presentase rata rata 89,5%. Berdasarkan Nilai Interval Interpretasi Indeks presentase tersebut berada di kategori "Sangat Bagus ". Dengan demikian, diharap hasil pengembangan game ini dapat melestarikan cerita rakyat Sarip Tambak Oso melalui media game yaitu dengan memberikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi pengguna.

Referensi

- [1] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, "Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 01, 2018.
- [2] R. K. Rachbini, M. Suyanto, and A. Purwanto, "IMPLEMENTASI CLOTH SIMULATION PADA KARAKTER KERAJAAN CERITA RAKYAT," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 3, pp. 878–885, Aug. 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i3.3970.
- [3] J. Susilo, N. Fediyanto, D. Fakultas, and E. Dan Bisnis, "PEMBANGUNAN KARAKTER KEARIFAN LEGENDA SARIP TAMBAK OSO BAGI GENERASI (1)."
- [4] Tim detikJatim, "Kisah Kesaktian Sarip Tambak Oso, Robin Hood dari Sidoarjo," detikJatim.
- [5] K. Asyahda, A. Purno, and W. Wibowo, "PERANCANGAN GAME ANDROID NOVEL VISUAL 'MALIN KUNDANG' MENGGUNAKAN RENPY VISUAL NOVEL ENGINE," 2023.
- [6] K. Fathoni, J. Akhmad, N. Hasim, M. Z. Fathony, R. Y. Hakkun, and R. Asmara, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT TIMUN MAS BERBASIS GAME 3D." doi: <https://doi.org/10.22146/jntt.39160>.
- [7] N. J. Budiartawan, M. Windu, A. Kesiman, I. Gede, and M. Darmawiguna, "PENGEMBANGAN GAME CERITA RAKYAT BALI BERBASIS DESKTOP 'CALON ARANG (THE DARKNESS OF DIRAH),' " *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [8] Novina Putri Bestari, "Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang," CNBC Indonesia.
- [9] D. Anjarsari and C. Taurusta, "Rancang Bangun Game 2D 'Goodbye Covid' Berbasis Android."
- [10] A. G. Asrori, A. Y. Fernando, A. Fakhrol, and R. Nuraissa, "Pembuatan Game Petualangan Matematika Menggunakan Algoritma A* Dan Random Number Generator."

Referensi

- [11] K. Furqonnil Hakim, D. Pasha, and Q. Jafar Adrian, "Desain 2D Game Platform Petualangan Gajah Berbasis Android," vol. 4, pp. 41–46, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2462.
- [12] M. Rizal Ihsanuddin and C. Taurusta, "Depression Diagnosis Application Using Beck Depression Inventory Method with Visual Novel Game Aplikasi Diagnosa Depresi dengan Metode Beck Depression Inventory dengan Pendekatan Game Visual Novel," 2021.
- [13] C. Rohman, D. Saputra, D. C. Taurusta, and U. M. Sidoarjo, "Perancangan Game Aksi 'Mengejar Kebangsaan' Menggunakan Unity 3D Berbasis Dekstop," SNESTIK, p. 61, 2022, doi: 10.31284/p.snestik.2022.2620.
- [14] Nanang Husin, "Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung," JURNAL ESENSI Infokom, vol. 5, 2021, doi: <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>.
- [15] S. R. Fadillah, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Gim Edukasi Matematika Dasar berbasis Android," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, "Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon," Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, Apr. 2022, doi: 10.54082/jiki.26.
- [17] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," in 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSI 2013, IEEE Computer Society, 2013, pp. 95–100. doi: 10.1109/ICACSI.2013.6761558.
- [18] F. O. Ari and C. Taurusta, "Rancang Bangun Game 2D 'East Java Adventure' Menggunakan Unity," 2023.
- [19] Erico Septian Widodo and Dewi Kusumaningsih, "PENERAPAN ALGORITMA FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYABLE CHARACTER DALAM GAME 'SANGKURIANG : SIMPLE PATFORM GAME,'" SENAFTI, vol. 2, Oct. 2023.
- [20] I. A. Kautsar and M. Ruslianor Maika, "The use of User-centered Design Canvas for Rapid Prototyping," in Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing Ltd, Feb. 2021. doi: 10.1088/1742-6596/1764/1/012175.

