

PERANCANGAN GAME TRADISIONAL DADALUAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

Rivki Anja Afrenda, Harun Sujadi

¹Program Studi Informatika, Universitas Majalengka, Indonesia

Email: rifkianjaafrenda8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan *game* tradisional yang dibangun di *platform* Android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC) yaitu berfokus pada elemen interaktif, yang melalui enam tahap pengembangan. Dimulai dari fase inialisasi/pembuatan konsep, pre-production, testing, beta dan release. Kuisisioner diberikan kepada anak-anak SD Negeri Cigasong 3 yang telah mencoba *Game* Tradisional dadaluan, tujuan dari kuisisioner ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game* terhadap anak-anak. Dengan hasil skor rata-rata 48 yang tergolong kedalam *Acceptability Ranges* "Margin Low" dengan *Grade Scale* "F" dan *Adjective Ratings* "POOR" yang berarti masih memiliki banyak kekurangan dan banyak yang harus dikembangkan untuk *Game* Tradisional Dadaluan.

Kata kunci: Game, Game Development Life Cycle, Unity

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

PENDAHULUAN

Salah satu jenis hiburan yang digemari banyak orang terutama generasi milenial adalah bermain game, Game berbasis android adalah salah satu dari sekian banyak game digital yang tersedia saat ini, dan mudah dimainkan melalui smartphone. Gamer dapat menikmati hiburan menarik kapan saja, di mana saja dengan permainan yang kompatibel dengan smarphone.

Kata "permainan" dalam bahasa Inggris dapat merujuk pada kompetisi, permainan, atau aktivitas terorganisir yang biasanya dilakukan untuk kesenangan. (Qori Fatima et al., 2019).

Salah satu hal yang masih bertahan dan diwariskan dari generasi ke generasi adalah permainan tradisional. Pada hakekatnya permainan tradisional adalah permainan yang berasal

dari lingkungan sekitar. Banyak nilai budaya yang hadir dalam permainan tradisional (Handayani et al., 2021).

Sebelum hadirnya teknologi, permainan tradisional sudah sangat populer di Indonesia. Anak-anak biasa bermain dengan peralatan buatan sendiri. Namun, mereka mulai meninggalkan mainan konvensional dan mulai bermain video game buatan luar negeri. Anak-anak di Indonesia lambat laun mulai melupakan permainan tradisionalnya seiring dengan perubahan zaman. Faktanya, banyak dari mereka yang hanya memiliki sedikit pengetahuan tentang permainan tradisional. (Suryadi, 2018).

Permainan tradisional dadaluan sudah tidak sering dimainkan karena kemajuan teknologi dan beberapa factor lainnya, seperti kurangnya lahan bermain yang layak. Proses pembuatan game digital masih disempurnakan untuk menyediakan game yang menarik dan mendasar untuk perangkat yang didukung android.

METODE

Dibagi menjadi 2 bagian pembahasan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

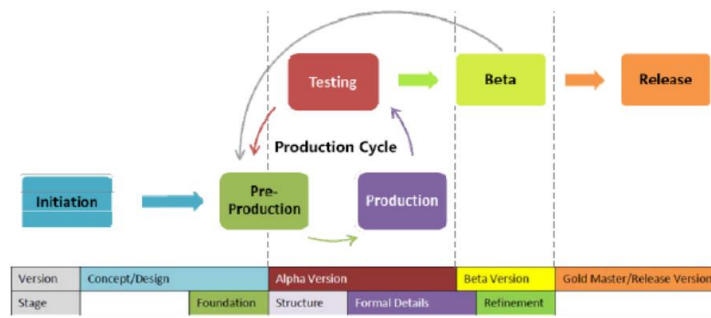
1. Metode Pengumpulan Data

Metode literatur digunakan sebagai Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Dengan menggunakan metode literatur, peneliti menarik kutipan dari sejumlah bacaan dan penelitian terdahulu mengenai game strategi Android. Beberapa hal yang dikutip merupakan teori atau jurnal dan artiker ilmiah yang berbeda. Tujuannya adalah untuk membangun landasan teori yang kuat melalui penelitian sebelumnya, publikasi dalam buku atau jurnal, dan data yang dikumpulkan secara online menggunakan mesin pencari seperti google scholar.

2. Metode Pengembangan Sistem

Penulis penelitian ini menggunakan pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC). Enam tahap siklus hidup pengembangan game (GDLC) meliputi inisialisasi/pembuatan konsep, praproduksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis. Prosesnya bersifat berulang. Keenam fase ini terbagi dalam tiga kategori utama, yaitu sebagai berikut: (Andriyat Krisdiawan, 2019).

- a. Fase konsep dan desain terdiri dari prosedur inisialisasi.
- b. Proses produksi terdiri dari Pra Produksi, Produksi, dan Pengujian (Alpha dan Beta).
- c. Realease



Gambar 1. Fase dan proses GDLC

HASIL DAN PEMBAHASAN

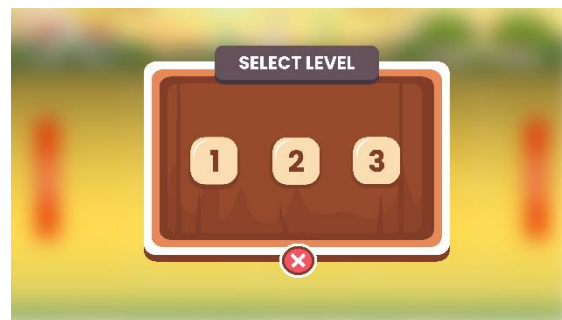
Berikut beberapa tampilan antarmuka yang dibuat berdasarkan storyboard, khusus berupa screenshot aplikasi untuk game:

- 1) Tampilan Interface Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

- 2) Tampilan Interface Pilih Level



Gambar 3. Tampilan Pilih Level

- 3) Tampilan Interface Gameplay



Gambar 4. Tampilan Gameplay Level 1



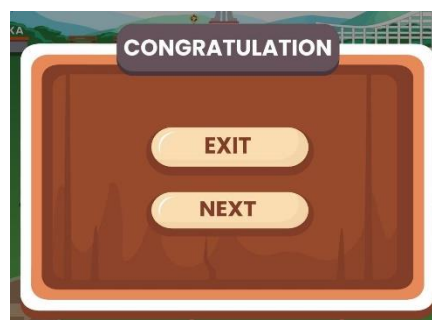
Gambar 5. Tampilan Gameplay Level 2



Gambar 6. Tampilan Gameplay Level 3



Gambar 7. Tampilan Player Mati



Gambar 8. Tampilan Player Berhasil Level 1 & 2



Gambar 9. Tampilan Player Berhasil Level 3

KESIMPULAN

Kuisisioner diberikan kepada 30 anak-anak SD Negeri Cigasong 3 yang telah mencoba Game Tradisional dadaluan, tujuan dari kuisisioner ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh game terhadap anak-anak. Siswa/siswi diberikan kuisisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 kategori tanggapan yaitu (TS) Tidak setuju dengan skor 1, (KS) Kurang Setuju dengan skor 2, (CS) Cukup Setuju dengan skor 3, (S) Setuju dengan skor 4, (SS) Sangat Setuju dengan skor 5. Untuk melihat pertanyaan-pertanyaan serta nilai yang terdapat pada kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kuisisioner

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	Laki-Laki	4	1	1	0	2	0	0	1	3	0	12	30
2	Responden 2	Laki-Laki	4	1	4	2	4	1	2	3	4	2	27	68
3	Responden 3	Laki-Laki	4	1	3	0	4	1	3	0	3	1	20	50
4	Responden 4	Laki-Laki	4	0	2	1	4	1	4	0	3	0	19	48
5	Responden 5	Laki-Laki	4	0	4	2	4	1	0	0	4	0	19	48
6	Responden 6	Laki-Laki	4	0	1	0	2	0	2	0	4	1	14	35
7	Responden 7	Laki-Laki	4	1	3	0	2	1	4	2	3	0	20	50
8	Responden 8	Laki-Laki	4	0	2	1	3	0	4	0	3	1	18	45
9	Responden 9	Laki-Laki	3	2	1	1	3	1	4	2	2	0	19	48
10	Responden 10	Laki-Laki	4	0	4	1	3	0	3	0	3	0	18	45
11	Responden 11	Perempuan	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1	22	55
12	Responden 12	Perempuan	4	1	3	2	4	1	2	1	3	0	21	53
13	Responden 13	Perempuan	4	1	3	1	2	0	3	0	3	1	18	45
14	Responden 14	Perempuan	3	1	4	1	3	1	3	2	3	1	22	55
15	Responden 15	Perempuan	3	1	4	0	3	1	3	0	4	0	19	48
16	Responden 16	Perempuan	3	1	4	0	2	1	4	0	3	1	19	48
17	Responden 17	Perempuan	3	2	1	1	4	0	0	1	3	0	15	38
18	Responden 18	Perempuan	3	0	4	1	3	1	4	1	3	1	21	53
19	Responden 19	Perempuan	3	1	4	0	3	0	3	0	4	0	18	45
20	Responden 20	Perempuan	3	0	3	0	2	1	4	1	2	2	18	45
21	Responden 21	Perempuan	3	1	4	0	4	1	3	1	4	1	22	55
22	Responden 22	Perempuan	3	1	4	0	3	1	3	1	3	1	20	50
23	Responden 23	Perempuan	3	1	4	0	3	1	4	0	4	1	21	53
24	Responden 24	Perempuan	3	1	4	1	1	1	3	1	3	1	19	48
25	Responden 25	Perempuan	3	1	4	0	2	2	4	0	4	1	21	53
26	Responden 26	Laki-Laki	3	0	3	1	4	2	2	1	4	1	21	53
27	Responden 27	Laki-Laki	4	0	3	1	3	0	3	1	4	2	21	53
28	Responden 28	Laki-Laki	4	0	2	3	3	1	0	1	3	0	17	43
29	Responden 29	Laki-Laki	4	1	1	2	2	1	3	2	3	1	20	50
30	Responden 30	Laki-Laki	4	1	2	1	3	2	1	0	4	1	19	48
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)													48	

Berdasarkan hasil perhitungan *Usability* dapat menjadi langkah awal evaluasi *game* tradisional dadaluan. Skor *Usability* yang didapatkan *game* tradisional dadaluan yaitu sebesar 48 yang tergolong kedalam *Acceptability Ranges "Marginal Low"* dengan *Grade Scale "F"* dan

Adjective Ratings “POOR” yang berarti masih memiliki banyak kekurangan dan masih banyak yang harus dikembangkan untuk *game* tradisional dadaluan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryadi, Andri. 2018. “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall.” *Jurnal Petik* 3(1):8. doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- Qori Fatima, Whinny, Livia Khairunisa, Daris Chandra Priatna, Budi Prihatminingtyas, dan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. 2019. “PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA GAME PADA PANTI ASUHAN AL MAUN DI DESA NGAJUM.” Seminar Nasional Sistem Informasi.
- Andriyat Krisdiawan, Rio. 2019. “PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE.” 2(1).
- Handayani, Varina, Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari. 2021. “PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN JIWA NASIONALISME.” *Jurnal Kewarganegaraan* 5(2).