ARTIKEL

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *GAME ADVANTURE* PANJI INU KIRANA MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

Oleh:

MUHAMMAD HANANI

13.1.03.02.0141

Dibimbing oleh :

ARY PERMATADENY N., S.T., M.M

DANIEL SWANJAYA, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Muhammad Hanani
NPM	: 13.1.03.02.0141
Telepun/HP	: 085748856884
Alamat Surel (Email)	: muhammadhanani222@gmail.com
Judul Artikel	: Perancangan dan Pembuatan *Game Advanture* Pnji Inu Kirana Menggunakan RPG Maker VX
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Teknik - Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: JL. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri 15 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Ary Permatadeny N., S.T., M.M NIDN.0704127901	Daniel Swanjaya, M.Kom NIDN.0723098303	Muhammad Hanani 13.1.03.02.0141

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *GAME ADVANTURE* PANJI INU KIRANA MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

Muhammad Hanani
13.1.03.02.0141
Fakultas Teknik – Teknik Informatikia
Muhammadhanani222@gmial.com
Ary Permatadeny N., S.T., M.M dan Daniel Swanjaya, M.Kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Salah satunya adalah cerita rakyat asli Kediri yaitu Panji Inu. Dengan banyak bermunculnya cerita – cerita fiksi superhero yang datang dari luar lebih menarik perhatian anak – anak ketimbang cerita kepahlawanan dari negeri sendiri. Umumnya anak – anak menyukai *game* yang menghibur, tetapi kebanyakan *game* yang beredar banyak *game* bertemakan cerita fantasi atau metologi luar, dan masih jarang ditemui *game* yang mengangkat cerita rakyat Indonesia. Permasalahan pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana membuat sebuah *game* bertemakan cerita rakyat ? (2) Bagaimana minat anak-anak untuk mengenal cerita rakyat dengan cara memainkan *game* ? (3) Apakah media *game* bisa menjadi sarana pendukung pengenalan cerita rakyat ?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Membuat sebuah *game* bertemakan cerita rakyat. (2) Menumbuhkan minat anak untuk mengenal cerita rakyat dengan cara yang menyenangkan. (3) Sebagai sarana pendukung pengenalan cerita rakyat Penelitian ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Metodologi pengembangan multimedia tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan , pengujian , dan distribusi. Berdasarkan hasil dari simpulan ini adalah dari 10 responden yang telah melakukan pengujian, 64% diantaranya tester senang bermain *game* tersebut dan juga cukup mudah untuk dijalankan sesuai dengan tampilan *game* yang cukup menarik serta *sound* yang mendukung. Diharapkan Aplikasi *game* ini bisa dimanfaatkan secara maksimal dan juga bisa dikembangkan lagi dalam segi cerita, mengingat alur cerita terlalu singkat sehingga dirasakan kurang mengenai sasaran dan sedikitnya penjelasan mengenai alur cerita.

KATA KUNCI : *Game*, RPG, Cerita Rakyat

I. LATAR BELAKANG

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Dalam cerita rakyat, terkandung ajaran-ajaran etika dan moral yang bisa dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat. Di samping itu bisa menjadi tuntunan tingkah laku dalam pergaulan sosial

Menurut Poerbatjaraka, latar belakang cerita Panji adalah sejarah kerajaan Kediri. Penelitian Poerbatjaraka didasarkan pada delapan cerita Panji, baik berasal dari Jawa maupun dari luar Jawa. Adapun isi cerita Panji adalah kisah tentang petualangan Inu Kertapati sebagai tokoh utama dengan Candrakirana untuk menyatukan dua kerajaan kediri yaitu kerajaan jenggala dan kerajaan kediri.

Salah satu penyebaran cerita rakyat adalah media buku. Banyak buku bergambar yang menyajikan cerita rakyat. Namun sebagian anak – anak enggan membaca buku dikarenakan mereka malas membaca. Mereka lebih menyukai *game* yang mengibur. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan, dari yang muda hingga orang dewasa. Industri dan bisnis pengembangan game juga merupakan lahan basah. Terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Jepang, dan Eropa. Di Indonesia untuk jumlah konsumsi game, masih terhitung tinggi, terutama game console. Salah satu jenis game yang beredar dipasaran adalah jenis *Role Playing Game.*

Belum banyaknya media hiburan kususnya *game* yang mengambil tema tentang cerita rakyat Indonesia khususnya Panji Inu. Dari banyaknya *game* RPG yang beredar, banyak game bertemakan cerita fantasi atau metologi luar, dan masih jarang ditemui game yang mengangkat cerita rakyat Indonesia.

Tujuan menciptakan *game* yang bertemakan cerita rakyat adalah menumbuhkan kecintaan dari dalam diri anak terhadap cerita karya bangsa mereka sendiri, khususnya cerita rakyat Indonesia, dari pada cerita import atau cerita karya bangsa dari luar Indonesia. Dan juga dapat menjadi sarana pendukung pendidikan untuk perkembangan kepribadian anak,

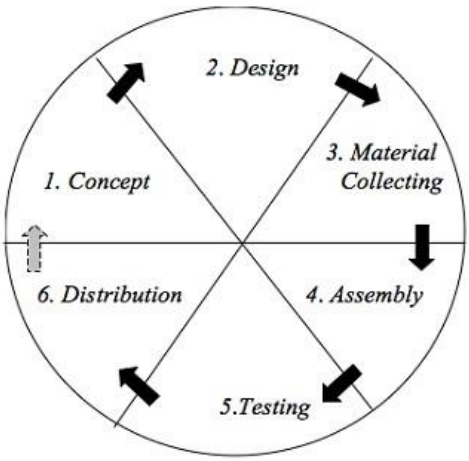
khususnya dalam aspek - aspek psikologi yang terkandung didalamnya. Selain itu juga dapat memberikan inovasi terhadap masyarakat, bahwa cerita rakyat tidak hanya dapat diceritakan lewat media buku bergambar ataupun secara lisan dari mulut ke mulut saja, tetapi juga dapat diceritakan lewat media aplikasi game dengan media yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang, contohnya seperti komputer

II. METODE

Menurut Suarga (2012:9) *Flowcharting* adalah suatu teknik untuk menyusun rencana program yang telah diperkenalkan dan telah dipergunakan oleh kalangan pemrograman computer sebelum algoritma menjadi popular . *Flowchart* adalah untaian simbol gambar (chart) yang menunjukkan aliran (flow) dari proses terhadap data. Seorang pemrogram harus mampu membuat *flowchart*, harus mampu membaca dan mengerti *flowchart*, dan sanggup menerjemahkan *flowchart* ke algoritma dan sebaliknya.

Metode Penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Metodologi pengembangan multimedia tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (concept), desain (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi.

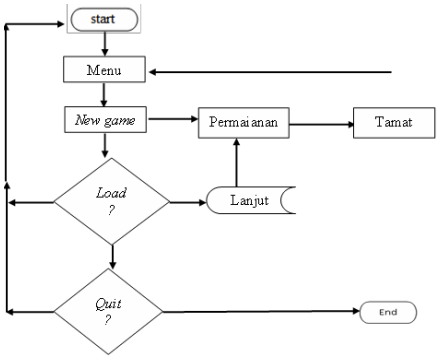
Tahapan dalam metode ini sebagai berikut:



Gambar 1 Metode Penelitian

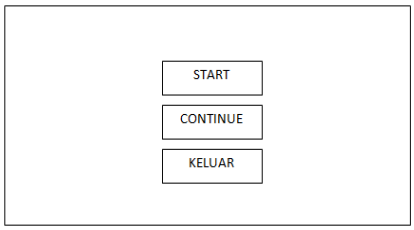
(1) *Concept.* Pada Flowchart diagram utama diawali dari *start* kemudian masuk ke menu yang didalamnya terdapat 3 pilihan

yaitu *New Game* untuk memulai permaianan yang baru. Jika kita belum pernah memainkan permainan sebelumnya maka bisa dipilih menu *New Game*. Menu selanjutnya adalah *Load* untuk melanjutkan permainan yang sudah pernah dimainkan sebelumnya, hasil penyimpanan sebelumnya akan disimpan disini. Dan menu yang terakir yaitu menu *Quit* untuk keluar dari permainan. Setelah menyelesaikan permainan, maka akan dikembalikan ke menu utama untuk selanjutnya akan diberikan pilihan memulai permainan lagi atau menyudahi permainan.

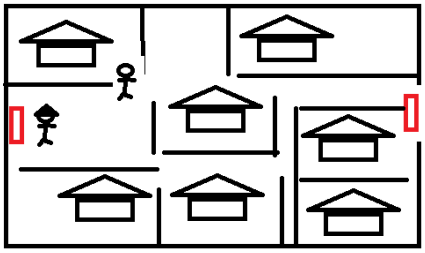


Gambar 2 *Flowcahrt* Diagram Utama

(2) *Desain.* Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang aplikasi game yang akan dibangun.



Gambar 3 Tampulan Menu Utama



Gambar 4 Desain Permainan

(3) *Material collection*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti image, animasi, audio dan video. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh dari perpustakaan, atau website untuk aplikasi ini

Dalam *game* ini yang menjadi latar belakang cerita adalah petualangan Panji Inu Kartapati mencari Dewi Kirana. Dimana user diminta untuk mengetahui salah satu cerita rakyat nusantara dari Kediri yaitu Panji Inu Kirana dengan cara yang menarik yaitu melakukan petualangan menelusuri hutan ataupun di pedesaan dan terdapat juga hambatan atau rintangan yang diberikan untuk menyulitkan user melakukan

petualangan tersebut sesuai dengan alur cerita yang sudah kemas kembali dengan cerita yang menarik tanpa mengurangi nilai sejarah yang ada.

(4) *Assembly*. Tahap menerjemahkan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Proses pembuatan game meliputi pembuatan interface, coding, testing, pemaketan, dan uji ahli terhadap kelayakan game

Gambar 5 Tampilan Permainan

(5) *Testing*. Pengujian dilakukan terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan. Proses pengujian akan menggunakan Black Box Testing. Pengujian ini dilakukan oleh 3 orang responden dari mahasiswa UNP Kediri tingkat 4 Kelah 4h.

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu Utama	Tampilkan Menu Utama	*Blackbox*
	Klik Tombol Main Baru	*Blackbox*
	Klik Tombol Meneruskam	*Blackbox*
	Klik Tombol Keluar	*Blackbox*

Tabel 1 *Blackbox Testing*

(6) *Distribution*. Setelah uji coba yang mungkin perlu dilakukan beberapa kali, dalam tahap ini dilakukan pembuatan master file, pedoman penggunaan aplikasi, serta dokumentasi sistem.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Penjabaran dari model program.

1. Tampilan Menu Utama

Gambar 6 Menu Utama

2. Tampilan Simpan

Gambar 7 Menu Simpan

3. Tampilan Bermain

Gambar 8 Tampilan Permainan

4. Tampilan Selesai

Gambar 9 *Ending*

B. Pengujian terhadap model program.

Pengujian dilakukan terhadap 10 responden dengan rentan usia 10 sampai 13 tahun. Dengan hasil sebagai berikut

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah *game* ini memiliki tampilan yang bagus	7	3
2	Apakah *game* ini mudah dijalankan	8	2
3	Apakah latar cerita dalam game sudah baik	6	4
4	Apakah rintangan *game* cukup menantang	6	4
5	Apakah *sound*/suara sudah cukup baik	7	3

Tabel 2 Pengujian

Dari pembahasan mengenai game " Panji Inu " dpat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Telah dibuat sebuah aplikasi berupa game dalam bentuk RPG berjenis advanture game yang bertemakan cerita rakyat Kediri yaitu Panji Inu.

b. Dari 10 responden yang telah melakukan pengujian terhadap game, 64% diantaranya bahwa tester senang bermain game tersebut dan juga cukup mudah untuk dijalankan sesuai dengan tampilan game.

c. Media game bisa menjadi sarana pendukung pengenalan cerita rakyat dengan cara yang menyenangkan.

Diharapkan Aplikasi game ini bisa dimanfaatkan secara maksimal dan juga bisa dikembangkan lagi dalam segi cerita, graphic, suara dan juga nilai – nilai kebaikan yang terkandung didalanya sehingga menjadi game yang lebih bagus lagi.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aanne. 2013. Manfaat Cerita Nusantara Untuk Anak. (Online). http://www.anneahira.com/cerita-rakyat-nusantara.html Diakses pada tanggal 29 september

Imas Dmayanti. 2015. Panji inu Legenda Yang Nyaris Terlupakan (Online). https://nasional.sindonews.com/read/103527/149/panji-inu-legenda-yang-nyaris-terlupakan, diakses 29 September 2016

Indriati Inalis. 2014. "Aplikasi pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi". Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Piyan. 2014. Rapid Application Development (RAD) (Online). https://piyaneo.wordpress.com/2014/05/10/rapid-application-development-rad/ diakses pada tanggal 29 september 2016