

GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

Afan Galih Salman; Natalia Chandra; Norman

Computer Science Department, School of Computer Science, Binus University
Jl. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
asalman@binus.edu

ABSTRACT

Game now is not just an entertainment but merely serves as a educational tool or the so-called educational games. We develop an educational game application on Android platform which provides information about Indonesian culture. The methodology used is the analysis method of information gathering, system design, implementation, and testing. Information about Indonesian culture is displayed in form of Android-based educational game application. Users will be expected to get a lot of information regarding the Indonesian culture.

Keywords: *educational games, Indonesian culture, Android*

ABSTRAK

Game sekarang ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tapi juga alat bantu edukasi atau yang disebut sebagai game edukasi. Aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah game edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia pada platform Android yang memberikan informasi mengenai kebudayaan Indonesia. Metodologi yang digunakan adalah analisis dengan pengumpulan informasi, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Informasi mengenai kebudayaan Indonesia ditampilkan dalam bentuk aplikasi game edukasi berbasis Android. Pengguna nantinya diharapkan akan mendapatkan banyak informasi berkenaan dengan kebudayaan Indonesia.

Kata kunci: *game, edukasi, kebudayaan Indonesia, Android*

PENDAHULUAN

Kebiasaan anak-anak bermain game berbasis *mobile* yang lebih bernuansa budaya barat akhir-akhir ini sangat kental terjadi. Tanpa disadari antusias anak-anak untuk belajar budaya Indonesia semakin berkurang ditambah tidak adanya media yang mengasyikkan bagi anak-anak sebagai jembatan untuk belajar budaya Indonesia. Melihat keadaan tersebut, anak-anak memerlukan sebuah aplikasi game berbasis *mobile* yang menarik dan tanpa disadari dapat menambah wawasan mengenai budaya Indonesia.

Game sekarang ini menjadi sebuah industri yang berkembang pesat khususnya di bidang *mobile*. Oleh sebab itu, game juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan minat dari seseorang terhadap edukasi. Seperti contohnya permainan World Citizen: Geography quiz, Map quiz, dan game sejenis seperti Geogeo, yang menggunakan platform Android dengan tipe permainan menggunakan map. Selain itu ada juga permainan seperti EnjoyLearning World Map Puzzle dengan tipe permainan berupa puzzle game di mana puzzle berbentuk seperti bagian dari suatu negara dan diberi label nama dari negara tersebut.

Perkembangan *smartphone* sangatlah cepat karena kegunaan *smartphone* di antaranya dapat mengirimkan pesan singkat, sebagai alat untuk berbicara satu dengan yang lain, bermain games dan berbagai fitur lain seperti ponsel pada umumnya seperti mendengarkan musik, internet, dan lain sebagainya. Selain itu, *smartphone* juga seolah-olah dibuat untuk dapat menggantikan fungsi dari sebuah komputer dalam bentuk yang lebih kecil sehingga memberikan suatu kelebihan dibandingkan dengan komputer yaitu dapat digenggam dan mudah dibawa ke mana saja. Sebagai salah satu contohnya adalah Android yang saat ini sedang berkembang dengan pesat dibandingkan dengan *smartphone* lainnya. Android merupakan sistem operasi yang bersifat terbuka (*open source*) sehingga mempermudah pengembang aplikasi yang hendak menciptakan aplikasi untuk Android dan memiliki ketersediaan aplikasi yang berkualitas karena Android bersifat terbuka sehingga para pengembang aplikasi sangat antusias menciptakan aplikasi yang berkualitas dan mempermudah orang lain dalam berbagai hal.

Android adalah suatu sistem operasi yang berbasis Linux di mana sistem operasi ini bersifat *open source*. *Open source* disini memiliki arti yaitu setiap orang berhak dan dapat melakukan modifikasi atau perubahan sesuai dengan keinginan masing-masing. Selain itu SDK (Software Development Kit) dari Android bersifat gratis dan bisa diunduh oleh siapa saja dan memudahkan dalam pemasarannya ketika aplikasi sudah selesai dikembangkan (Bharathi, 2010).

Dengan memperhitungkan dan menganalisis hal-hal di atas, diusulkan untuk mengembangkan suatu aplikasi permainan pada platform Android dengan tema kebudayaan Indonesia dengan tujuan agar masyarakat Indonesia peduli untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia yang terkenal dengan keanekaragamannya. Pada permainan ini, pengguna akan diberikan peta lalu pengguna bisa memilih wilayah yang ingin dijelajahi apabila telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Setelah memilih wilayah yang telah ditentukan maka pengguna akan diberikan beberapa permainan kecil seperti tebak kata, kuis, cari kata, susun kata, acak kata, dan lain-lain. Jika bisa menyelesaikan permainan tersebut, pengguna akan diberikan informasi mengenai wilayah tersebut dan nilai yang nantinya nilai ini berguna untuk membuka wilayah lain yang masih terkunci dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda di setiap wilayah.

Game ini dibuat dengan memperhatikan bahwa Indonesia yang memiliki keragaman budaya membuat negara Indonesia menjadi berbeda namun tetap satu dan menjadi identitas rakyat Indonesia (Hasibuan, 2008). Dengan menyertakan unsur-unsur kebudayaan, diharapkan pemain dapat mengenal

lebih jauh kebudayaan di Indonesia namun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan harus membaca suatu buku (Adams, 2010).

METODE

Perancangan Game Script

Game yang dirancang merupakan adalah sebuah game dua dimensi yang berlatar belakang kebudayaan Indonesia. Genre permainan mengarah kepada puzzle game yang variatif dengan unsur-unsur kebudayaan di setiap permainan. Game ini dapat dimainkan pada device *smartphone* dengan sistem operasi Android.

Dalam game edukasi ini pemain akan menjadi seorang karakter berkewarganegaraan Indonesia yang bertemu dengan warga negara Asing bernama Robert yang mengajak karakter pemain untuk menemaninya berkeliling ke daerah-daerah yang ada di Indonesia. Di dalam permainan, pemain akan memilih *stage-stage* yang ada dengan memilih daerah-daerah pada map di Indonesia. Map dibagi menjadi 10 daerah yang dapat dimasuki oleh pemain. Setiap *stage* permainan akan terdiri dari tiga permainan yang di mana dua permainan merupakan permainan variatif dan berbeda untuk setiap *stage*-nya dan terdapat kuis di akhir permainan untuk mengasah kemampuan pemain dalam mengenal kebudayaan di Indonesia. Terdapat pula bonus game tersembunyi yang baru akan terbuka ketika pemain mendapatkan nilai sempurna untuk *stage* tertentu.

Selesai menjalankan dan memainkan suatu *stage*, pemain akan mendapatkan *reward* berupa benda di mana benda tersebut dapat dilihat pada koleksi pemain dan pemain dapat melihat informasi mengenai benda yang telah didapatkan dan informasi mengenai provinsi tersebut. Benda yang didapatkan biasanya merupakan benda-benda khas yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia. Selain itu pemain juga akan mendapatkan bintang sesuai dengan nilai yang didapatkan setelah pemain selesai memainkan suatu *stage*. Bintang dapat dikumpulkan dan nanti digunakan untuk meng-*upgrade* permainan untuk membantu pemain dalam menyelesaikan permainan.

Perancangan Game Story

Latar belakang permainan adalah seorang warga negara asing yang ingin agar warga Indonesia dapat lebih mencintai Kebudayaan Negeranya sendiri dengan cara mengajak seorang warga negara Indonesia untuk berkeliling ke daerah-daerah di Indonesia. Latar tempat pada game merupakan dunia nyata tepatnya pada Negara Indonesia. Berikut adalah peta yang digunakan dalam permainan:

Berikut adalah dialog-dialog pada *stage* game:

(*Opening*)

Narator = Indonesia, negaraku yang damai dan penuh kekayaan alam, tidak pernah kusadari sebelumnya kekayaan negeriku ini. Penuh dengan budaya dan keberagaman adat. Selama masa hidupku ini, tidak pernah kucari tahu berbagai kekayaan budaya negeriku ini. Sampai hari itu ketika aku bertemu dengannya.....

Narator = Siang itu, di kala terik matahari yang menyengat di kota asalku Jakarta, aku melihat pemandangan yang tidak biasa. Seseorang yang tinggi, berwajah asing, dan berkacamata sedang berkeliling di tengah keramaian sambil bertanya kepada orang-orang di sekitarnya. Karena merasa penasaran, tidak ragu lagi aku langsung menghampirinya.....

P = Pemain

B = Bule

P = Hai, nama saya <<NAMA PEMAIN>> Selamat datang di Indonesia. Ada yang bisa saya bantu?

B = Oh hai <<NAMA PEMAIN>>, nama saya Robert dan saya berasal dari Belanda. Senang bisa berkenalan denganmu. Memang kita baru saja bertemu dan ini mungkin sedikit gila tapi bisakah kamu menemani saya berkunjung ke beberapa tempat di negara Indonesia ini.

Saya merasa asing disini jadi saya takut tersesat jika pergi sendiri, kamu tidak perlu bertanya mengapa saya ingin pergi ke tempat tempat tersebut, kamu akan mengetahuinya pada akhir perjalanan kita.

(Stage 1 – Jakarta)

B = Karena daerah ini merupakan tempat pertemuan kita maka saya rasa kita mulai perjalanan kita dari sini saja. Bagaimana?

P = Boleh, Jakarta merupakan daerah yang besar. Saya rasa kita akan menemukan banyak hal jika kita menjelajahnya.

B = Betul sekali. Jakarta juga terkenal dengan berbagai makanan tradisional. Saya tak sabar untuk mencicipinya.

P = *Hahaha*. Baiklah kalau begitu mari kita mulai perjalanan ini.

(Stage 2 – Jawa Barat)

B = Wah, perjalanan yang cukup melelahkan ya tetapi masih banyak daerah yang harus kita jelajahi.

P = Ya, memang melelahkan tetapi saya mendapat banyak hal dari perjalanan ini dan saya tidak sabar untuk menjelajahi daerah berikutnya.

B = Baiklah kita telah sampai pada daerah Jawa Barat yang dikenal dengan seni tarinya dan tidak lupa terkenal dengan seni Batik. Saya harus belajar membuat satu macam kain Batik, ingatkan saya yah?

P = Wah saya juga mau membuat satu kalau begitu. Ya sudah, ayo jangan banyak bicara lagi kita langsung pergi.

(Stage 3 – Jawa Tengah dan Jawa Timur)

B = Yuhuuu, saya sudah mendapatkan kain batiknya. Hei hei tapi di mana kita sekarang ini ya?

P = Saya rasa kita masih berada di daerah Jawa tapi pada daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur.

B = Ah, mengingatkan saya pada cerita seperti keong emas. Tahukah kamu, ada kesenian yang hampir saja diklaim oleh Negara tetangga padahal itu kesenian asli Negara Indonesia?

P = Benarkah? Saya tidak tahu, memangnya kesenian seperti apa?

B = Kalau begitu mari kita jelajahi daerah ini dan akan saya tunjukkan kepadamu kesenian itu.

(Stage 4 – Yogyakarta)

B = Yogya, Yogya!!!!

P = Kamu terlihat senang sekali, memang ada apa di Yogya?

B = Saya tidak sabar untuk melihat candi-candi yang ada disini, dan juga saya harus membeli kerajinan gerabah. Ayo cepat - cepat kita lanjutkan perjalanan kita.

P = Iya iya sabar. Eh tunggu - tunggu jangan lari cepat - cepat, nanti saya ketinggalan.

(Stage 5 – Sumatera Utara)

B = Wah penerbangan yang cukup lama, tapi kita kini sudah sampai di Sumatera.

P = Benar, penerbangan yang lama. Ngomong-ngomong, saya tidak pernah berkunjung ke pulau Sumatera padahal saya orang Indonesia.

B = Nah, makanya perjalanan ini cukup berarti kan. Oh iya, kamu tahu di Sumatera Utara ini banyak terdapat objek pariwisata?

P = Oh ya, apa saja?

B = Ada Danau Toba, Bukit Gundaling, Bukit Lawang. Ah sudahlah, terlalu banyak nanti kalau saya sebutkan satu persatu. Ayo kita harus buru - buru ada sesuatu yang harus saya beli.

(End)

B = Inilah akhir dari perjalanan kita, beberapa hari perjalanan denganmu terasa sangat menyenangkan. Sebelum kita berpisah, aku ingin bertanya apakah kamu telah mendapatkan jawaban mengapa aku ingin berkunjung ke beberapa daerah tersebut bersamamu?

P = Tidak, memangnya kenapa?

B = Aku ingin menyadarkan penduduk Indonesia akan kekayaan yang dimiliki oleh negaranya sendiri. Apakah kamu tahu budaya-budaya dari tempat-tempat yang kita kunjungi sebelum kamu menemani perjalananku? Pasti ada beberapa yang kamu tidak tahu, benar kan?

P = Hmm, memang benar. Sebelum saya berkunjung ke daerah-daerah tersebut, saya kurang mengetahui budaya dan kebiasaan dari masyarakat di daerah tersebut.

B = Banyak orang Indonesia yang lebih memilih untuk pergi keluar negeri sementara di negaranya sendiri kaya akan berbagai budaya dan adat yang menarik untuk diketahui.

Saya saja ingin mempelajari budaya Indonesia, mengapa kamu dan penduduk Indonesia lainnya tidak mau menghargai dan mengetahui budaya negerimu sendiri?

Itulah kebiasaan orang Indonesia termasuk saya sendiri, tidak pernah menghargai kebudayaan yang ada di Indonesia. Kita baru mencari tahu suatu kebudayaan dari negara kita dan mulai menghargainya bila kebudayaan tersebut telah diklaim atau hilang diambil oleh negara lain.

Maka dari itu. Dengan perjalanan ini, saya harap kamu dapat lebih menghargai negerimu sendiri dan dapat membantu menyadarkan penduduk Indonesia lainnya akan kayanya negara Indonesia dengan tempat-tempat serta hal-hal yang perlu diketahui dan dijelajahi.

Jadilah penduduk yang cinta dengan negaranya sendiri.

P = Baiklah kalau begitu Robert, mulai sekarang saya akan mulai menjaga dan melestarikan kebudayaan milik negara saya ini. Selain itu, saya juga akan mulai mempromosikan dan meminta kepada rekan dan kenalan saya untuk mau dan mulai menghargai kebudayaan mereka sendiri.

Saya sangat salut dengan kepedulian kamu terhadap kebudayaan Indonesia. Memangnya ada hubungan apa sampai kamu peduli terhadap kebudayaan-kebudayaan Indonesia?

B = Mengapa saya sangat peduli? Sebab setengah darah saya merupakan darah Indonesia. Saya warga negara Belanda tetapi Ibu saya berasal dari Indonesia.

Ayah dan Ibu saya bertemu di Indonesia maka saya ingin sekali berkunjung kesini dan melihat kebudayaannya karena Indonesia merupakan salah satu kampung halaman saya. Long Live Indonesia!!

Perancangan *storyboard* untuk menu utama sebagai berikut:

<i>Multimedia Storyboard</i>	
<i>Project: Merah Putih</i>	<i>Date:</i>
Screen: 001	Screen ID: MP001

<div style="border: 1px solid black; padding: 20px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%; text-align: center;"> <h1 style="margin: 0;">Judul Game</h1> </div> <div style="margin: 10px auto; width: 60%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; text-align: center;">Permainan Baru</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; text-align: center;">Lanjutkan Permainan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; text-align: center;">Keluar</div> </div> </div>	
<p><i>Screen Description:</i> Merupakan menu utama dari permainan ini yang mempunyai tiga pilihan, di antaranya “mulai permainan”, “lanjutkan permainan”, dan “keluar” . “Mulai permainan” digunakan untuk memulai permainan baru tanpa menggunakan <i>save slot</i> yang telah terisi sehingga jika <i>save slot</i> telah terisi maka permainan lama akan terhapus dan permainan baru akan dimulai. “Lanjutkan permainan” digunakan agar pemain dapat melanjutkan permainan dari permainan terakhir yang mereka mainkan. “Keluar” seperti biasa digunakan untuk keluar dari permainan.</p>	
<i>Link From Screen ID:</i> MP002	<i>Link to Screen ID:</i> MP002
<i>Color Scheme:</i> Merah, Putih, Hijau, Hitam	
<i>Text Attributes:</i> Bell MT, merah dan Bell MT, putih	
<i>Still Images:</i> - Background.png, button_menu.png	
<i>Audio:</i> op.mp3, klik.wav	
<i>Video:</i>	
<i>Animation:</i> Animasi pembukaan sebelum permainan dimulai, menampilkan gambar logo Android.	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman pembuka

Halaman pembuka merupakan halaman awal ketika permainan game edukasi pengenalan kebudayaan Indoensia bernama game “Merah Putih” dijalankan. Akan tampil animasi dengan gambar logo Android sebagai pembuka dan dilanjutkan dengan tampilan menu utama dari permainan. Akan diberikan tiga menu yang dapat dipilih oleh pemain di mana menu tersebut adalah “Permainan Baru” untuk memulai permainan dari awal, “Lanjutkan Permainan” untuk melanjutkan permainan dari *save game* terakhir, dan “Keluar Permainan” untuk keluar dari permainan “Merah Putih” (Gambar 1).



Gambar 1 Tampilan halaman pembuka

Halaman Pemilihan *Save Slot*

Pada halaman ini pemain akan memilih satu dari dua tempat penyimpanan data yang berguna untuk menyimpan permainan (Gambar 2). Ketika pemain memilih “Permainan Baru”, halaman ini berfungsi untuk menghapus data permainan yang lama dan menyimpan data permainan baru pada tempat penyimpanan yang dipilih. Sedangkan ketika pemain memilih “Melanjutkan Permainan”, halaman ini berfungsi agar pemain dapat memilih data yang telah disimpan sebelumnya dan melanjutkan permainan terakhir dari tempat penyimpanan tersebut.



Gambar 2 Tampilan halaman pemilihan *save slot*

Halaman Setting Suara dan Reset Data

Pada halaman ini (Gambar 3) pemain akan diberikan dua pilihan pengaturan yang dapat dipilih oleh pemain. Pilihan pertama dalam menu setting ini adalah “Suara” di mana pemain bisa mematikan semua suara dalam permainan ini dengan cara men-*uncheck checkbox* yang ada di samping kanan tulisan “Suara”. Bila ingin menyalakan kembali semua suara dalam permainan, pemain perlu men-*check* kembali *checkbox* tersebut. Pilihan kedua dalam menu setting ini adalah “Reset Data” di mana bila pemain memilih pilihan ini, semua *save data* baik di *save slot 1* ataupun *save slot 2* yang sudah disimpan pemain akan hilang.



Gambar 3 Tampilan setting suara dan reset data

Halaman Dialog

Halaman Dialog menampilkan dialog yang terjadi di dalam permainan “Merah Putih” antara dua karakter, yaitu Robert yang merupakan warga negara asing dan karakter pemain sebagai warga negara Indonesia (Gambar 4). Dialog terjadi ketika permainan akan dimulai yaitu saat pemain memasukkan nama, ketika suatu *stage* akan dimasuki oleh pemain, dan juga saat *stage* terakhir selesai dimainkan. Dialog antar karakter dapat dilanjutkan dengan menekan layar di mana saja satu kali.



Gambar 4 Tampilan halaman dialog

Halaman Pemilihan Stage

Halaman Pemilihan Stage (Gambar 5) merupakan tampilan untuk pemilihan *stage* yang ditunjukkan peta negara Indonesia dengan tombol-tombol yang telah disertakan agar pemain dapat masuk ke daerah-daerah tertentu. Daerah yang dapat dimasuki akan berwarna lebih terang dibandingkan dengan daerah yang masih terkunci. Ketika pemain akan masuk suatu *stage* maka pemain akan ditunjukkan syarat yang harus dipenuhi untuk masuk ke *stage* tersebut, di mana syarat yang dibutuhkan adalah jumlah bintang yang dimiliki oleh pemain dan khusus untuk *stage* terakhir dibutuhkan syarat tambahan yaitu jumlah benda yang telah didapatkan. Pada bagian atas kiri akan ditunjukkan perolehan bintang dan perolehan benda yang telah didapatkan pemain. Sedangkan pada bagian bawah akan terdapat 2 tombol yaitu koleksi dan *upgrade*. Tombol Koleksi akan mengarahkan pemain ke layar koleksi sedangkan tombol *Upgrade* akan mengarahkan pemain ke layar *Upgrade*.



Gambar 5 Tampilan halaman pemilihan *stage*

Halaman *Upgrade*

Pada layar *Upgrade* (Gambar 6) terdapat dua tombol yang dapat dipilih oleh pemain, yaitu *upgrade nyawa* dan *upgrade waktu*. *Upgrade nyawa* membantu pemain untuk menambah nyawa di dalam permainan yang awalnya hanya 3 menjadi 5 sedangkan *upgrade waktu* membantu pemain dengan menambahkan waktu permainan sebanyak 10 detik untuk setiap *upgrade waktu* yang dilakukan. *Upgrade* dapat dilakukan ketika pemain telah memenuhi syarat, yaitu perolehan bintang. Untuk setiap kali *upgrade* syarat akan bertambah sulit seperti misalnya untuk *upgrade* pertama membutuhkan 10 bintang, *upgrade* kedua kali membutuhkan 20 bintang, dan selanjutnya.



Gambar 6 Tampilan halaman *upgrade*

Halaman *Koleksi*

Pada halaman ini terdapat koleksi benda yang telah didapatkan oleh pemain (Gambar 7). Pada awalnya lemari koleksi masih kosong dan benda-benda koleksi kemudian akan muncul di dalam lemari ketika pemain berhasil menyelesaikan suatu *stage*. Benda yang telah didapatkan dapat dilihat informasinya pada halaman ini dengan cara memilih benda yang ingin dilihat. Selain itu, terdapat pula informasi mengenai provinsi tempat pemain mendapatkan benda tersebut.



Gambar 7 Tampilan halaman koleksi

Halaman Instruksi Permainan

Halaman ini menampilkan Instruksi permainan (Gambar 8). Instruksi diberikan berupa gambar dengan latar belakang berwarna hijau dan mirip seperti papan tulis. Pada bagian kanan bawah akan terdapat tombol untuk berpindah layar apabila instruksi membutuhkan lebih dari satu layar. Dan apabila instruksi telah selesai maka pada bagian bawah akan tampil tombol “Main” untuk masuk ke dalam permainan.



Gambar 8 Tampilan halaman instruksi permainan

Halaman Permainan Susun Kata

Pada bagian atas terdapat suatu petunjuk dan pemain harus menebak dengan memilih huruf per huruf pada bagian tengah sampai membentuk satu kata yang lengkap, di mana huruf harus dipilih kolom per kolom sesuai tombol yang disediakan. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 9).

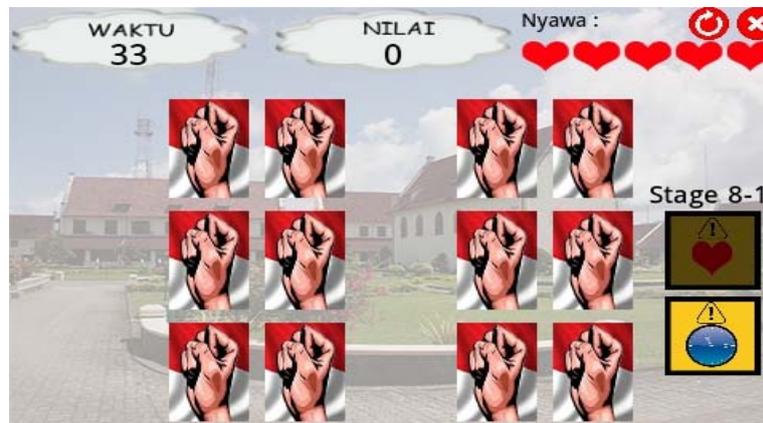


Gambar 9 Tampilan halaman permainan susun kata

Halaman Permainan Mencocokkan Gambar

Pada bagian tengah layar akan terdapat beberapa gambar yang harus dicocokkan oleh pemain. Ketika pemain berhasil mencocokkan gambar, pasangan gambar tersebut akan hilang. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga

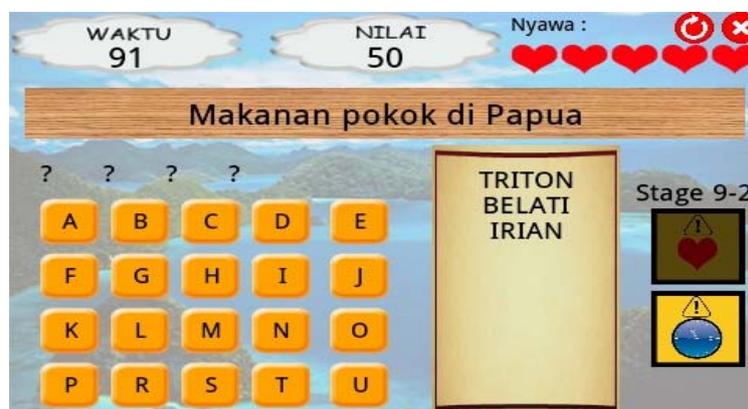
terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 10).



Gambar 10 Tampilan halaman permainan mencocokkan gambar

Halaman Permainan Tebak Kata

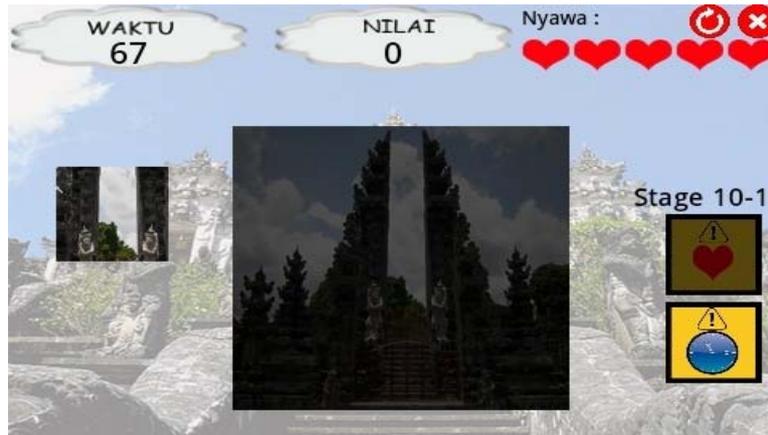
Pada atas-tengah layar terdapat petunjuk dari kata yang harus ditebak pemain dan pada tengah layar terdapat huruf-huruf yang digunakan pemain untuk menebak kata yang sesuai dengan petunjuk tersebut. Ketika pemain berhasil menebak kata tersebut secara penuh maka kata tersebut akan ditampilkan pada list yang telah diberikan. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 11).



Gambar 11 Tampilan halaman Tebak Kata.

Halaman Permainan Puzzle

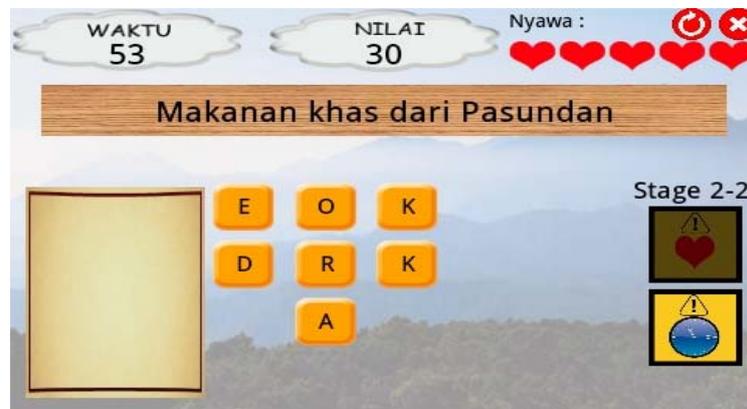
Pada bagian kiri diberikan potongan-potongan gambar yang harus disusun oleh pemain. Pada bagian tengah terdapat gambar yang telah dibuat lebih gelap untuk membantu pemain dalam menempatkan potongan potongan gambar. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 12).



Gambar 12 Tampilan halaman permainan Puzzle

Halaman Permainan Acak Kata

Pada bagian atas tengah diberikan pernyataan yang harus dijawab pemain dengan menyusun huruf-huruf yang diberikan secara acak pada bagian tengah layar. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 13).



Gambar 13 Tampilan halaman permainan Acak Kata

Halaman Permainan Benar Salah

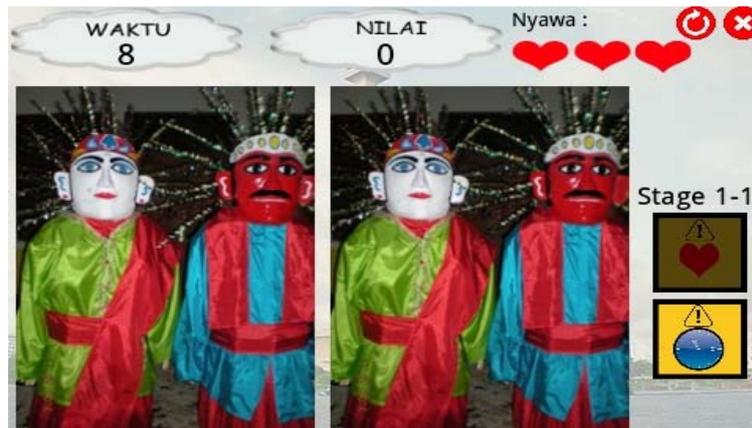
Pada bagian atas diberikan pernyataan dan pemain harus menebak pernyataan tersebut benar atau salah. Pilihan benar atau salah terdapat pada bagian bawah dan pemain harus memilih salah satu di antaranya. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 14).



Gambar 14 Tampilan halaman permainan Benar Salah

Halaman Permainan Cari Perbedaan

Pada bagian tengah layar terdapat dua gambar yang identik dan juga terdapat beberapa perbedaan di kedua gambar tersebut. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan, yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 15).



Gambar 15 Tampilan halaman permainan Cari Perbedaan

Halaman Permainan Tebak Gambar

Ini merupakan tampilan permainan Tebak Gambar. Pada bagian atas tengah terdapat gambar yang diberikan dan menunjukkan kebudayaan daerah tertentu. Bagian tengah merupakan pilihan jawaban. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu (Gambar 16).



Gambar 16 Tampilan halaman permainan Tebak Gambar

Halaman Permainan Jodohkan

Di bawah ini merupakan tampilan permainan Jodohkan (Gambar 17). Pada bagian kiri akan diberikan potongan gambar, sedangkan pada bagian kanan merupakan nama pasangan dari gambar yang ada pada sebelah kiri di mana nama gambar menggunakan tombol. Ketika pasangan gambar dan nama berhasil dicocokkan maka pasangan gambar dan nama akan hilang. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu.



Gambar 17 Tampilan halaman permainan Jodohkan

Halaman Permainan Tidak Termasuk

Di bawah ini merupakan tampilan permainan Tidak Termasuk (Gambar 18). Pada bagian tengah terdapat sekumpulan gambar yang dapat dipilih oleh pemain. Pemain memilih gambar yang seharusnya tidak termasuk karena bukan merupakan kebudayaan dari daerah pada *stage* yang sedang dimainkan. Ketika pemain berhasil menebak gambar yang tidak termasuk maka gambar tersebut akan hilang. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu.



Gambar 18 Tampilan halaman permainan tidak termasuk

Halaman Permainan Cari Gambar

Di bawah ini merupakan tampilan permainan Cari Gambar (Gambar 19). Pada bagian tengah terdapat sekumpulan gambar, dan pada bagian kanan terdapat daftar gambar-gambar yang harus dicari. Ketika gambar yang dicari telah dipilih maka gambar akan hilang dan nama gambar pada list juga akan hilang. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu.



Gambar 19 Tampilan halaman permainan Cari Gambar

Halaman Permainan Kuis

Di bawah ini merupakan tampilan permainan Kuis (Gambar 20). Pada bagian atas terdapat pertanyaan yang diberikan. Pada bagian tengah terdapat pilihan jawaban. Pada bagian atas kanan terdapat tombol untuk mengulang *stage* dan juga tombol untuk keluar dari *stage* dan juga terdapat nyawa pemain. Pada bagian kanan terdapat tombol bantuan yang dapat digunakan yaitu bantuan nyawa dan waktu.



Gambar 20 Tampilan halaman permainan Kuis

Halaman Ketika Pemain Menyelesaikan Suatu Stage

Di bawah ini merupakan tampilan ketika pemain menyelesaikan suatu *stage* (Gambar 21). *Pop up* tampil pada tengah halaman, di mana terdapat jumlah skor serta bintang yang didapatkan pemain. Terdapat pula tombol lanjut untuk kembali pada halaman pemilihan *stage*.



Gambar 21 Tampilan halaman pemain menyelesaikan suatu *Stage*

Halaman Gagal Menyelesaikan Permainan

Di bawah ini merupakan tampilan ketika pemain gagal menyelesaikan suatu permainan (Gambar 22). Permainan akan gagal ketika nyawa pemain telah habis atau waktu telah habis. *Pop up* tampil pada tengah halaman memperlihatkan jumlah skor yang didapatkan pemain sebelum gagal menyelesaikan permainan. Terdapat pula tombol lanjut agar pemain dapat berpindah ke halaman berikutnya.



Gambar 22 Tampilan halaman pemain gagal menyelesaikan suatu Permainan

Evaluasi Terhadap 5 Elemen Multimedia

Berikut adalah evaluasi permainan “Merah Putih” terhadap lima elemen multimedia (Vaughan, 2008): (1) teks – permainan ini menggunakan teks untuk keseluruhan game seperti pada informasi benda, dialog antar karakter, maupun dalam permainan (nilai, soal, jawaban, dan waktu). Selain itu untuk menu utama, dan pemilihan slot penyimpanan data juga menggunakan teks; (2) suara – digunakan sebagai musik latar belakang (BGM) dan efek suara (SFX). Musik latar belakang digunakan pada semua bagian aplikasi dan efek suara digunakan pada permainan seperti pada saat pemain kehabisan waktu dan pemilihan jawaban; (3) gambar – digunakan pada beberapa jenis permainan seperti Puzzle, Tebak Gambar, Cari Gambar, Tidak Termasuk, dan Mencocokkan Gambar.

Selain itu digunakan pula untuk bantuan, gambar karakter, dan benda yang didapatkan yang berada pada lemari penyimpanan benda; (4) animasi – digunakan pada saat aplikasi dijalankan, pada saat menu utama akan ditampilkan, saat dialog antar karakter akan ditampilkan, saat setiap permainan akan dijalankan, dan pada permainan puzzle di mana saat potongan puzzle dapat digerakkan sesuai dengan gerakan tangan pemain; (5) video – tidak terdapat video pada permainan Merah Putih.

PENUTUP

Aplikasi permainan pengenalan budaya Indonesia ini menambah variasi permainan bergenre *puzzle game* pada *platform* Android dengan tema “Kebudayaan Indonesia” dan memberikan informasi mengenai budaya suatu daerah di Indonesia kepada penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design* (2nd edition). California: New Riders.
- Bharathi, J.M., Hemalatha, S., Aishwarya, V., Meenapriya, C., and Grace, L.H.S. (2010). Advancement in *mobile* communication using Android. *International Journal of Computer Applications*, 1(7), 95 – 98.
- Hasibuan, S.R. (2008). *Manusia Dan Kebudayaan Indonesia: Teori dan Konsep*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Vaughan, Tay. (2008). *Multimedia: Making It Work* (7th edition). NewYork: McGraw-Hill.