

Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android

Yuni Puspita Sari

Fakultas Ilmu Komputer, Institute Informatika & Bisnis Darmajaya
Jl. Z.A. Pagar Alam No. 93, Bandar Lampung – Indonesia
35142 Telp. (0721) 787214 Fax. (0721) 700261
e-mail: yunipuspita@darmajaya.ac.id

Abstrak

Game merupakan permainan dimana pemain mengasumsikan peran protagonis dalam sebuah cerita interaktif didorong oleh eksplorasi dan menyelesaikan berbagai tantangan, genre game ini selalu menitik beratkan kepada media cerita narasi seperti sastra dan kesenian pada satu tokoh utama. Saat ini game sangat di minati, sehingga dengan media ini kesenian dan budaya lampung dapat di kenalkan kalangan anak di bawah umur, dengan harapan kesenian lampung dapat lebih di kenal lagi. Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk membangun dan menghasilkan suatu sistem aduan kerusakan ruang kelas yang dapat membantu proses belajar mengajar, adapun metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu metode prototype. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah aplikasi aduan kerusakan sarana dan prasarana ruang kelas berbasis android. Penggunaan aplikasi ini dapat memberi kemudahan untuk menangani kerusakan serta informasi aduan kerusakan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sistem yang dapat menyampaikan pelaporan secara cepat dan tepat, real time.

Kata Kunci : Game, Budaya Lampung, Prototype

1. Pendahuluan

Game merupakan permainan dimana pemain mengasumsikan peran protagonis dalam sebuah cerita interaktif didorong oleh eksplorasi dan menyelesaikan berbagai tantangan, genre *game* ini selalu menitik beratkan kepada media cerita narasi seperti sastra dan kesenian pada satu tokoh utama. Saat ini *game* sangat di minati, sehingga dengan media ini kesenian dan budaya lampung dapat di kenalkan kalangan anak di bawah umur, dengan harapan kesenian lampung dapat lebih di kenal lagi, seperti hal nya *game* mario bros, namun *game* tersebut belum memberikan pengetahuan. Menurut (Muhammad As'adi, 2009) mengatakan bahwa definisi permainan adalah : Usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Penjelasan asal muasal adat lampung dan menceritakan tentang kesenian yang ada di lampung, diantaranya ialah (suku, adat istiadat, dan budaya) yang diaplikasikan dengan menggunakan game sehingga dapat memiliki alternatif pengenalan budaya secara baik. Alternatif ini dilakukan sebagai upaya untuk lebih memperkenalkan lagi kebudayaan lampung agar tidak ada lagi klaim, atau meniadakan kebudayaan lampung.

2. Metode Penelitian

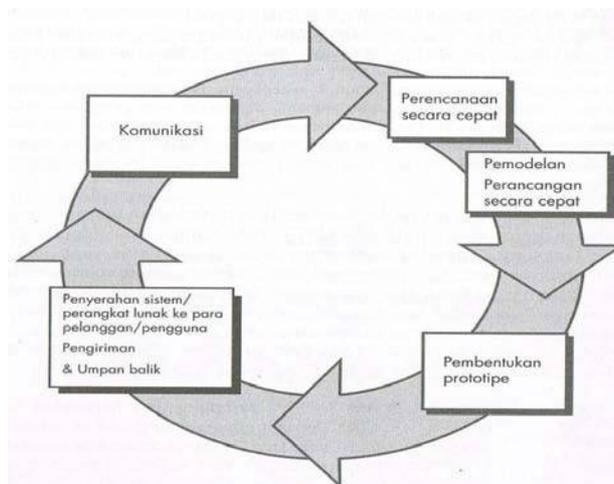
2.1 Tahapan Metode Penelitian

Adapun secara ringkas langkah-langkah metode ilmiah adalah sebagai berikut :

- a. Merumuskan Masalah
Tahapan ini merupakan langkah pertama metode ilmiah. Merumuskan masalah bertujuan untuk memperjelas masalah dengan mengajukan beberapa atau serangkaian pertanyaan terhadap masalah yang ada.
- b. Melakukan Penyusunan Rencana Penelitian
Langkah kedua dalam metode ilmiah adalah penyusunan rencana. Rencana penelitian dibuat dengan membuat tujuan penelitian agar rencana penelitian lebih jelas. Hal ini tentu saja dilakukan dengan membuat tinjauan pustaka sehingga diperoleh data-data yang berhubungan dan metode penelitian yang akan dilakukan.
- c. Melakukan Penelitian
Ini merupakan langkah metode ilmiah yang dilakukan setelah rencana penelitian atau proposal telah diterima. Penelitian sendiri tergantung pada langkah penelitian atau metodologi penelitian yang akan di lakukan.

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan adalah metode prototype, prototype merupakan metode yang efektif dalam merancang perangkat lunak. *Prototype* dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan yang akan di rancang. Pengembang mendefinisikan *object* keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala aktifitas yang diketahui dan kemudian melakukan “perancangan kilat”. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai (contohnya pendekatan *input* dan format *output*) [1], prototype memiliki 5 tahapan seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Metode *Prototype*

2.2.1 Komunikasi

Tahap komunikasi dilakukan pertemuan dengan para *stakeholder* untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya yang dilakukan pada Kampus IIB Darmajaya Bandar Lampung yang beralamat di JL.Zainal Abidin Pagar Alam, No.93 Bandar Lampung.

2.2.2 Perencanaan Secara Cepat

Tahapan yang akan dilakukan antara lain:

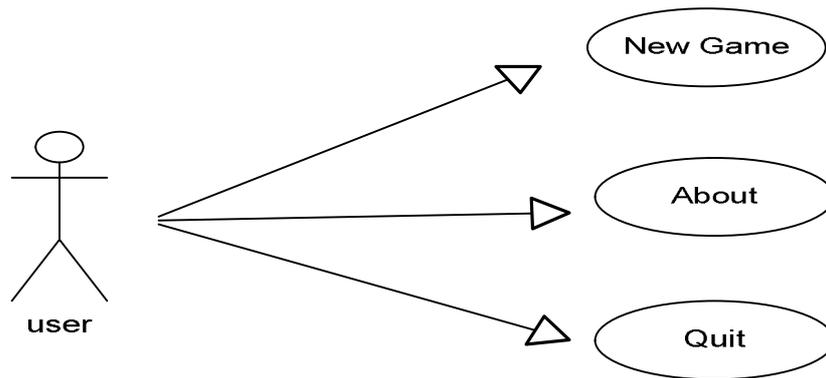
1. Kebutuhan Aplikasi
Data dan kebutuhan *software* yang akan diperoleh pada tahap sebelumnya, Adapun analisis kebutuhan *software* yang diperoleh adalah sebuah kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android.

2. Pemodelan Perancangan

Suatu rancangan cepat berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para pengguna akhir, misalnya, antarmuka pengguna (*user interface*) [2]. Tahapannya yaitu.

a. Perancangan *Use Case*

Diagram dibawah ini menunjukan fungsi sebuah sistem atau kelas, bagaimana sistem tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna. Gambar 2 berikut menjelaskan usecase diagram sistem, yaitu :



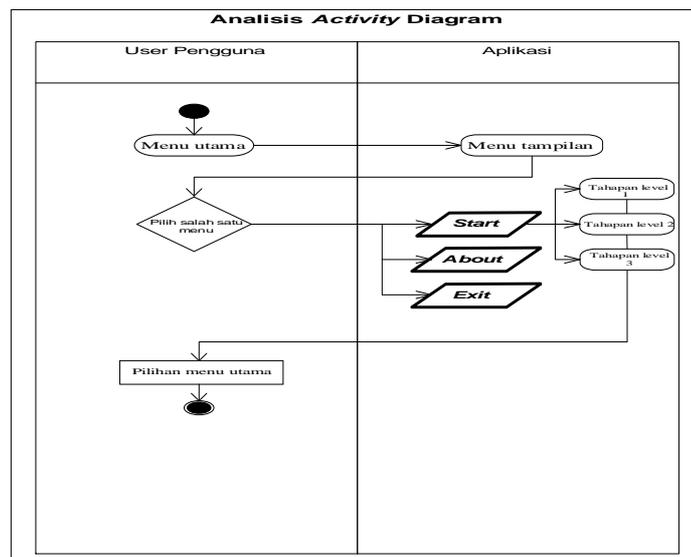
Gambar 2. *Use Case* pada System

2.2.3 Pembentukan *Prototype*

Akan memulai kontruksi pembuatan metode *prototype*, *prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Tahapan tersebut diantaranya:

1. Analisis *Activity Diagram* Pada Sistem [3]

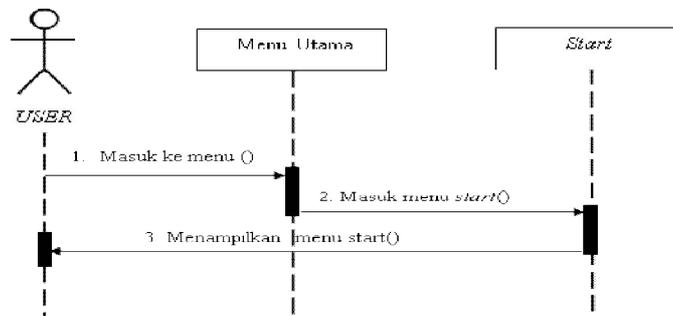
Activity diagram dari aplikasi ini yang menggambarkan urutan aktivitas yang terjadi pada sistem aplikasi adalah seperti pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Analisis *Activity Diagram* pada Sistem

2. Perancangan *Sequence Diagram*

Menggambarkan interaksi antar objek dan menjelaskan bagaimana alur yang akan dijalankan aplikasi tersebut. Aplikasi *game* kesenian lampung seperti gambar 4 berikut :



Gambar 4. *Sequence Diagram* Menu Login

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari analisis dan desain pada metode penelitian adalah sebuah aplikasi game yang menggunakan bahasa *Adobe Flash Professional CS6*, dengan adanya game pengenalan budaya Lampung.

Sistem yang telah dianalisis dan didesain secara rinci dan menggunakan suatu teknologi yang telah diseleksi, selanjutnya sistem dapat diimplementasikan (diterapkan). Tahap implementasi sistem merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan. Berikut tampilan program yang siap diimplementasikan :

1. Tampilan Halaman menu utama

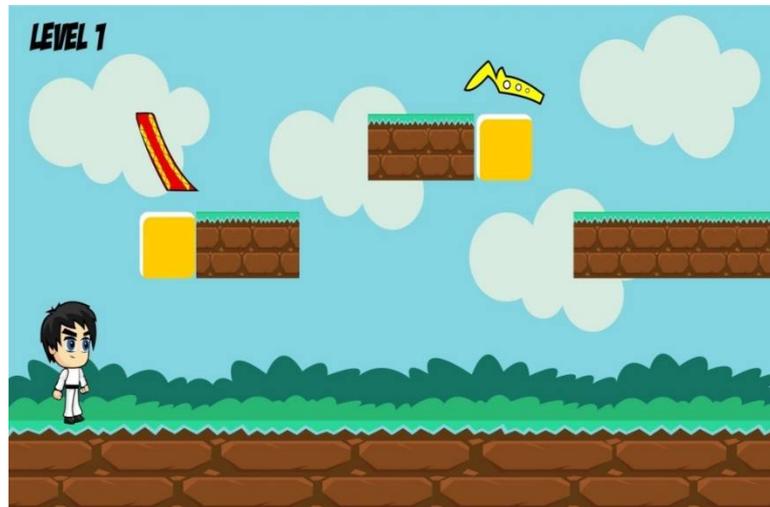
Berikut ini Halaman menu utama yang berfungsi untuk menampilkan pilihan menu yang ada pada *Game Pengetahuan Kesenian Tentang Lampung Berbasis Android*. Adapun tombol pilihan menu dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Menu Utama

2. Tampilan Halaman menu game tahapan Level 1

Berikut ini merupakan tampilan menu merupakan tampilan tahapan isi level 1. Halaman ini berisi tentang langkah awal tokoh lampung untuk memperkenalkan slempang pinang dan gelang pipih khas lampung. Dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu level 1

3. Tampilan Halaman menu game tahapan Level 2

Berikut ini merupakan Halaman yang berisikan lawan yang akan menghadang tokoh utama, jenis lawannya ialah seekor gajah yang menembakkan tokoh utama, dan langkah kedua memperkenalkan kopiah emas beruji dan sarung tumpal khas lampung.. Dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini :



Gambar 7. Tampilan Tahapan Level 2

4. Tampilan Halaman menu game tahapan Level 3

Berikut ini merupakan tampilan tahapan level 3. Dimana halaman ini berisikan lawan seorang penjajah dari belanda yang terus menembakkan meriamnya ke tokoh utama, untuk menyelamatkan sang putri, di level ini memperkenalkan bilah keris berlekuk lima dan mahkota siger khas lampung. Dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini :



Gambar 8. Tampilan Tahapan Level 3

3.1 Kelebihan dan Kekurangan aplikasi

Kelebihan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berupa *android* sehingga dapat diinstal di *smartphone* jenis apapun yang sudah berbasis *android*.
2. Aplikasi ini juga dapat menjadi media pembelajaran untuk dapat mengetahui jenis kesenian dan budaya lampung.
3. Aplikasi ini dapat di akses secara *offline* jadi dapat digunakan dimana saja.
4. Aplikasi ini sudah masuk di dalam *playstore*, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelemahan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Aplikasi ini belum memiliki level yang maksimal.

4. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menghasilkan *game* pengetahuan kesenian, adat istiadat, dan budaya khas yang ada di lampung.
2. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan *android* versi 6.0.1 dan hasilnya berjalan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan *game*.

Daftar Pustaka

- [1] Sari, Yuni Puspita. "MEMBANGUN KAMUS OBSTETRI BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung)." *Jurnal Informatika* 16.1 (2016): 65-73.
- [2] Gunawan, H., & Sari, Y. P. (2017, November). SOSIALISASI PEMBUATAN e-KTP BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 316-325).
- [3] Roger S.Pressman, Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Penerbit Andi. 2012: Halaman 51.