PEMBANGUNAN GAME AKSI DAN PETUALANGAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID

Reza Fadilah[1], Iskandar Ikbal[2]

[1,2] Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jalan Dipatiukur No. 112-116, Coblong, Lebakgede, Bandung
E-mail : eza.fadilah@gmail.com[1], ikbal5710110014@gmail.com[2]

ABSTRAK

Senjata tradisional yaitu alat yang digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan/ancaman dari segala sesuatu dan kelengkapan identitas yang cara pembuatannya, bentuknya, dan penggunaanya diwariskan secara turun temurun. Saat ini senjata tradisional kurang diperkenalkan, media yang membantu untuk memperkenalkannya sangatlah terbatas. Diperlukan revitalisasi nilai tradisi dengan mengaktualisasikan dalam format dan bentuk baru. Di zaman teknologi ini, diharapkan adanya teknologi informasi yang membantu memperkenalkan senjata tradisional serta menarik minat masyarakat khususnya generasi muda dalam menambah pengetahuan tentang senjata tradisional Indonesia. Salah satunya bisa melalui media *game*, karena *game* sangat digemari oleh masyarakat khususnya anak muda saat ini.

Model yang digunakan dalam pembangunan *game* ini adalah model GDLC (*Game Development Life Cycle)* dan perancangan sistem menggunakan UML (U*nified Modeling Language*). *Game* ini memiliki genre aksi dan petualangan, informasi dan pengetahuan mengenai senjata tradisional akan tersaji saat memainkan *game* ini.

Berdasarkan hasil evaluasi pengguna dari 100 orang responden didapatkan hasil keseluruhan sikap responden terhadap *game* ini ada pada kategori sangat positif, artinya bahwa secara keseluruhan responden memandang *game* ini sangat membantu dalam memperkenalkan keragaman senjata Tradisional Indonesia.

Kata Kunci : *Game*, Senjata Tradisional, Indonesia, Aksi, Petualangan

1. PENDAHULUAN

Salah satu objek dari pelestarian budaya adalah senjata tradisional, tercantum dalam Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014, tentang pedoman pelestarian tradisi. Senjata tradisional yaitu alat yang digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan/ancaman dari segala sesuatu dan kelengkapan identitas yang cara pembuatannya, bentuknya, dan penggunaanya diwariskan secara turun temurun [2]. Pada saat ini senjata tradisional telah menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya khazanah kebudayaan nusantara yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan agar tidak terlupakan.

Dalam pelestarian Senjata Tradisional, diperlukan upaya dalam pengembangannya. Hal itu dapat dilakukan melalui revitalisasi nilai tradisi dari Senjata Tradisional [2]. Revitalisasi dapat diartikan perwujudannya dalam berbagai bentuk kegiatan salah satunya penguatan kembali tradisi [3]. Untuk mendapatkan hasil kegiatan tersebut, langkah pertama yang harus dilakukan adalah memperkenalkannya.

Agus Heryana [3], peneliti budaya di Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat mengutarakan, sangatlah penting untuk memperkenalkan senjata tradisional kepada masyarakat khususnya generasi muda, karena Indonesia memiliki ragam senjata tradisional yang menjadi indentitas bagi masing-masing provinsi. Saat ini senjata tradisional kurang diperkenalkan dalam pendidikan sekolah, media yang membantu memperkenalkan keragaman senjata tradisional Indonesia sangatlah terbatas. Diperlukan revitalisasi nilai tradisi, menjaga nilai-nilai dan spirit yang ada dalam Senjata Tradisional kemudian mengaktualisasikan dalam format dan bentuk baru. Di zaman teknologi ini, diharapkan adanya teknologi informasi yang membantu memperkenalkan senjata tradisional serta menarik minat masyarakat khususnya generasi muda dalam menambah pengetahuan tentang senjata tradisional Indonesia. Salah satunya bisa diangkat melalui *game*, karena game sangat digemari oleh masyarakat khususnya anak muda saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah media berupa *game* yang menarik untuk membantu memperkenalkan keragaman senjata tradisional Indonesia. Berdasarkan hasil survey yang didapat dengan menyebarkan kuesioner ke 100 responden menyatakan bahwa responden sebanyak 89,6 persen menyatakan *game* adalah media yang paling cocok dan menarik untuk memperkenalkan keragaman senjata tradisional, 59 persen menyatakan tertarik dan sebanyak 33,3 sangat tertarik untuk memainkan *game* sebagai media untuk memperkenalkan senjata

tradisional. Responden sebanyak 80,8 persen menyatakan perangkat yang biasa mereka gunakan untuk bermain *game* adalah *smartphone* berbasis sistem operasi Android, dengan 82,1 persen memilih aksi dan petualangan sebagai *genre game* yang diminati. Berdasarkan hasil survey tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *game* berbasis Android dengan *genre* aksi dan petualangan adalah media yang paling cocok dan menarik untuk dijadikan media pengenalan senjata tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka diambil topik tugas akhir dengan judul "Pembangunan Game Aksi Dan Petualangan Sebagai Media Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Android", dengan harapan dapat membantu memperkenalkan senjata tradisional serta menumbuhkan ketertarikan generasi muda dalam menambah pengetahuan senjata tradisional Indonesia.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan yang digunakan untuk mempertahankan diri dariserangan/ancaman dari segala sesuatu dan kelengkapan identitas yang cara pembuatannya, bentuknya, dan penggunaanya diwariskan secara turun temurun [2]. Selain digunakan untuk berlindung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu. Lebih dari fungsinya, senjata tradisional kini menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya khazanah kebudayaan nusantara.

2.2 Game

Game berasal dari kata bahasa inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan [6].

2.3 Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri dan digunakan oleh berbagai macam perangkat mobile. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar–benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD) [9].

2.5 Construct 2

Construct 2 merupakan sebuah game engine 2D untuk HTML 5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, sebuah perusahaan start up yang bermarkas di London. Game engine ini dikembangkan dengan konsep behavior & event attachment sehingga logika dalam game dapat dibangun tanpa harus mengetikkan satu baris coding pun (cukup drag-and-drop saja).

Sejak awal Construct 2 memang dirancang untuk memaksimalkan proses pengembangan game tanpa perlu melakukan scripting/coding. Tujuannya adalah untuk mempercepat proses pembuatan game dan membantu para non-programmers untuk menciptakan game impian mereka. Pengaturan logika pada Construct 2 disajikan dalam Event Sheet yang berisi berbagai metode dan fungsi dasar khas pembangunan sebuah game. Hasil akhir dari game yang dibangun oleh Construct 2 adalah game berbasis HTML 5 yang dapat dijalankan di berbagai browser seperti Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari dan Opera [13].

2.4 Analisis *Game* Yang Akan Dibangun

Game yang akan dibangun memiliki nama "Pusaka Raja". Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan dengna menyebarkan kuesioner ke 100 responden menyatakan bahwa 82,1 persen menyatakan menyukai game dengan genre aksi dan petualangan, sehingga game yang akan dibangun memiliki genre aksi dan petualangan dengan tampilan side scrolling (tampilan menyamping). Deskripsi penerapan dalam game adalah sebagai berikut :

1. Kontrol karakter menggunakan tombol yang dijalankan dengan cara menyentuhnya pada layar smartphone. Terdapat beberapa tombol kontrol yaitu berlari ke arah kanan (maju), berlari ke arah kiri (mundur), melompat, meyerang, dan mengeluarkan jurus.
2. Penyampaian materi/informasi tentang senjata tradisional akan disampaikan oleh karakter selama bermain dan lebih detailnya dapat dilihat di menu Ensiklopedia.
3. Memiliki 12 stage dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

2.5 *Gameplay*

Dalam game ini pemain berperan sebagai Brama yaitu karakter utama dalam game Pusaka Raja. Sebelum masuk ke menu utama, di sisipkan sebuah intro awal yang menceritakan isi cerita dari game ini. Setelah itu game akan menampilkan sebuah desa kecil, dimana desa ini adalah sebagai menu utama dalam game Pusaka Raja. Menu tersebut terdiri dari :

a. Pusakapedia

Pusakapedia adalah menu yang di dalamnya terdapat informasi edukasi senjata-senjata tradisional.

b. Besalen

Besalen adalah menu untuk mengganti senjata yang digunakan oleh karakter.

c. Portal

Portal adalah menu untuk masuk ke arena permainan, yang terdiri dari beberapa pulau dan stage sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis *Stage*

Pulau	*Stage*	Provinsi
Sumatera	1	Aceh – Sumatera Utara – Sumatera Barat
	2	Riau – Kepulauan Riau – Jambi – Bengkulu
	3	Sumatera Selatan – Bangka Belitung – Lampung
Jawa	1	DKI Jakarta – Banten – Jawa Barat
	2	Jawa Tengah – Jawa Timur – Yogyakarta
Kalimantan	1	Kalimantan Barat – Kalimantan Tengah – Kalimantan Selatan
	2	Kalimantan Timur – Kalimantan Utara
Sulawesi	1	Sulawesi Barat – Sulawesi Utara – Sulawesi Tengah
	2	Sulawesi Selatan – Sulawesi Tenggara – Gorontalo
Maluku	1	Maluku – Maluku Utara
Nusa Tenggara	1	Bali – Nusa Tenggara barat – Nusa Tenggara Timur
Papua	1	Papua – Papua Barat

2.6 Analisis Komponen *Game*

Analisis komponen game merupakan bagian pendeskripsian setiap komponen yang ada pada game.

2.6.1 Analisis Karakter

Dalam bagian ini dijelaskan karakter-karakter yang terdapat pada game pusaka raja.

Tabel 2. Karakter Pada *Game* yang Akan Dibangun

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Bramawijaya		Merupakan karakter utama yang memiliki kemampuan melompat, menghindari musuh, menebas, dan menembak menggunakan senjata, serta jurus tenaga dalam untuk mengalahkan musuh

2.6.2 Analisis NPC

Dalam bagian ini dijelaskan NPC yang terdapat pada *game* pusaka raja.

Tabel 3. NPC Pada *Game* yang Akan Dibangun

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Gongba		Musuh yang menggunakan senjata pemukul kayu untuk menyerang. Gongba memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 750 Daya Serang : 20
2	Rengga		Musuh yang menggunakan batu yang dilempar untuk menyerang. Gongba memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 450 Daya Serang : 50
3	Tuyul		Musuh yang dapat meledakkan dirinya sendiri. Tuyul memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 400 Daya Serang : 115
4	Palasik		Boss pada pulau Sumatera. Palasik merupakan makhluk gaib yang menjadi legenda atau kepercayaan orang Minangkabau. Palasik memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 2000 Daya Serang : 70
5	Babi Ngepet		Boss pada pulau Jawa. Babi ngepet merupakan siluman babi. Babi Ngepet memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 3500 Daya Serang : 90
6	Kambe		Boss pada pulau Kalimantan. Kambe merupakan siluman berbentuk setengah kambing dan setengah manusia yang dikenal di daerah Kalimantan. Kambe memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 5000 Daya Serang : 100
7	Asu Panting		Boss pada pulau Sulawesi. Asu Panting merupakan siluman serigala dari suku bugis. Asu Panting memiliki kemampuan sebagai berikut : Darah : 6000 Daya Serang : 100

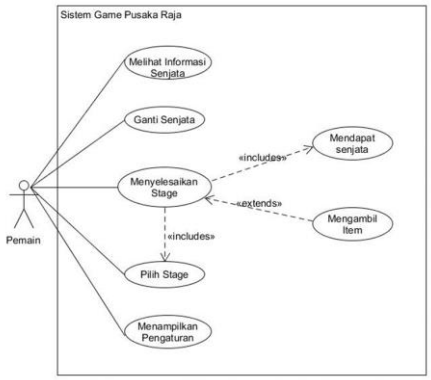
2.7 *Story Line*

Seorang pemuda yang bernama Bramawijaya yang melakukan petualangan untuk merebut kembali pusaka-pusaka Indonesia yang telah dicuri oleh bangsa siluman.

2.8 *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah diagram untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada

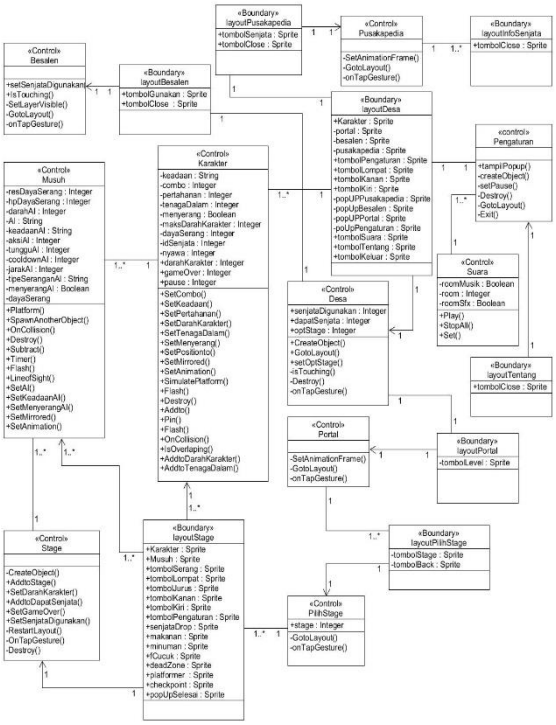
sistem. Sasaran pemodelan use case diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan sistem yang akan dibangun. Secara umum, interaksi antara pemain dengan aplikasi game ini digambarkan pada diagram *Use Case* pada gambar 1.



Gambar 1. *Use Case Diagram Game* Pusaka Raja

2.9 *Class Diagram*

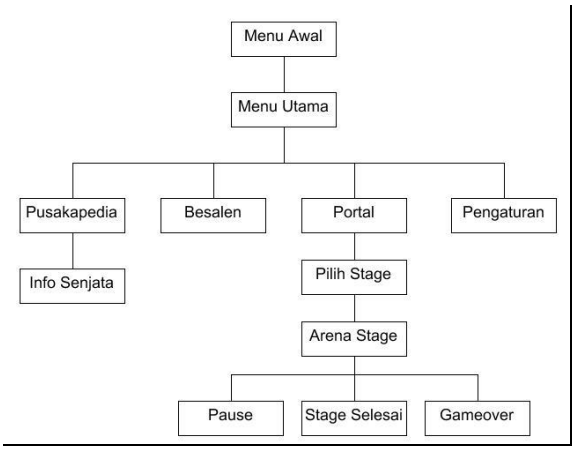
Class Diagram pada game Pusaka Raja dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Class Diagram Game* Pusaka Raja

2.10 Perancangan Struktur Menu

Untuk mempermudah dalam pembuatan sistem, diperlukan perancangan struktur menu program yang akan dibangun. Perancangan struktur menu program ini membantu dalam merancang bagian-bagian dari sistem yang sebenarnya dan untuk mengetahui bagian mana yang nantinya akan di akses terlebih dahulu setelah program selesai dibuat. Perancangan arsitektur menu pada game Pusaka Raja dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Struktur Menu *Game* Pusaka Raja

2.11 Implementasi Antarmuka

Berikut ini adalah hasil implementasi antarmuka dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya:

2.11.1 Antarmuka Menu Awal



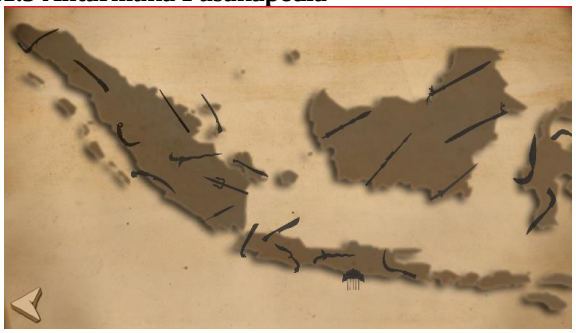
Gambar 4. Antarmuka Menu Awal

2.11.2 Antarmuka Menu Utama



Gambar 5. Antarmuka Menu Utama

2.11.3 Antarmuka Pusakapedia



Gambar 6. Antarmuka Pusakapedia

2.11.4 Antarmuka Informasi Senjata



Gambar 7. Antarmuka Informasi Senjata

2.11.5 Antarmuka Besalen



Gambar 8. Antarmuka Besalen

2.11.6 Antarmuka Pengaturan



Gambar 9. Antarmuka Pengaturan

2.11.7 Antarmuka Portal



Gambar 9. Antarmuka Portal

2.11.7 Antarmuka Pilih Stage



Gambar 10. Antarmuka Pilih Stage

2.11.8 Antarmuka Arena Stage



Gambar 11. Antarmuka Arena Stage

2.11.9 Antarmuka Gagal



Gambar 12. Antarmuka Gagal

2.11.10 Antarmuka Berhasil



Gambar 13. Antarmuka Berhasil

2.12 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menemukan kesalahan atau bug pada *game* yang diuji serta untuk mengetahui game yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan *game*.

2.12.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian black box dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsi game telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional.

Tabel 5. Pengujian Menyelesaikan *Stage* (Kasus dan Hasil Uji)

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
Serangan mengenai musuh	Darah musuh berkurang sebesar daya serang senjata yang digunakan	Sistem menampilkan animasi musuh terkena serangan	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jurus mengenai musuh	Darah musuh berkurang sebesar 150 + daya serang senjata yang digunakan	Sistem menampilkan animasi musuh terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Serangan musuh mengenai karakter	Darah karakter berkurang sebesar daya serang musuh	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jurus musuh mengenai karakter	Darah karakter berkurang sebesar daya serang jurus musuh	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Karakter terkena duri	Darah karakter berkurang sebesar 20 poin	Sistem menampilkan animasi karakter terkena jurus	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
		Sistem menampilkan darah karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Karakter terjatuh ke jurang	Nyawa karakter berkurang 1 poin	Sistem menampilkan nyawa karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Karakter kembali ke *checkpoint*		[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Darah musuh <= 0	Objek musuh hancur	Objek musuh hilang dari arena *stage*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
	Muncul objek senjata drop	Sistem menampilkan objek drop senjata	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Tenaga dalam < maksimal tenaga dalam	Setiap 1,5 detik menambah tenaga dalam sebesar 1 poin	Sistem menampilkan tenaga dalam karakter bertambah	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Jarak serang musuh	Musuh menyerang	Sistem menampilkan animasi musuh menyerang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
mencapai karakter			
Darah karakter <= 0	Nyawa karakter berkurang 1 poin	Sistem menampilkan nyawa karakter berkurang	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Nyawa karakter = 0	Menampilkan pop up "*Game Over*"	Sistem menampilkan pop up *"Game Over"*	[√] Berhasil [ ] Tidak berhasil

2.12.2 Kesimpulan Pengujian *Black Box*

Dari hasil pengujian *black box* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* secara fungsional sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.

2.13 Evaluasi Dari Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian pengguna terhadap game Pusaka Raja. Telah disebarkan kuesioner kepada 100 responden. Perhitungan untuk kuesioner menggunakan skala likert. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada pengguna sebagai berikut :

1. Apakah Anda setuju game ini membantu Anda lebih mengenal keanekaragaman Senjata Tradisional Indonesia?
2. Apakah Anda setuju dengan memainkan game ini menambah pengetahuan Anda tentang Senjata Tradisional Indonesia?
3. Apakah Anda setuju game ini dapat memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai dari Senjata Tradisional Indonesia?
4. Apakah Anda setuju bahwa game ini merupakan media yang menarik untuk memperkenalkan Senjata Tradisional Indonesia?
5. Apakah Anda setuju bahwa konsep serta tampilan dari game ini menarik?

Untuk jawaban kuesioner akan digunakan skala jawaban 1 sampai 5 dengan bobotnya masing-masing dapat dilihat pada tabel 6.

Table 6. Tabel Skala Likert

Bobot	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

a. Penilaian Sikap Tiap Responden

Berdasarkan data tersebut, langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengetahui bagaimana sikap tiap responden terhadap game Pusaka Raja adalah :

1. Menentukan skor maksimal, yaitu skor jawaban terbesar dikali banyak item.

   5 x 5 = 25

2. Menentukan skor minimal, yaitu skor jawaban terkecil dikali banyak item.

   1 x 5 = 5

3. Menentukan nilai median, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan skor minimal dibagi dua.

   (25 + 5) / 2 = 15

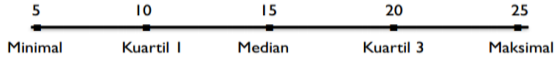
4. Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua.

   (5 + 15) / 2 = 10

5. Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

   (25 + 15) / 2 = 20

6. Skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan skor maksimal.



7. Batas - batas skor untuk masing - masing kategori sikap dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Batas Skor Masing-masing Kategori Sikap

Sangat Positif	Kuartil 3 ≤ x ≤ Skor Maksimal	20 – 25
Positif	Median ≤ x < Kuartil 3	15 – 20
Negatif	Kuartil 1 ≤ x < Median	10 – 15
Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x < Kuartil 1	5 – 10

8. Distribusi frekuensi sikap tiap responden terhadap game Pusaka Raja dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Responden

Kategori Sikap	Kategori Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Positif	20 – 25	82	82%
Positif	15 – 20	18	18%
Negatif	10 – 15	-	-
Sangat Negatif	5 – 10	-	-
		100	100%

9. Kesimpulan

Berdasarkan tabel 8. tampak bahwa sikap tiap responden tentang game Pusaka Raja tersebar pada kategori sikap yang sangat positif 82% dan sikap positif 18%.

b. Penilaian Sikap Seluruh Responden

Untuk melihat sikap responden secara keseluruhan terhadap game Pusaka Raja, langkah - langkahnya adalah :

1. Menentukan skor maksimal, yaitu skor maksimal yang diperoleh tiap responden dikali banyaknya responden.

   (25 x 100 = 2500)

2. Menentukan skor minimal, yaitu skor minimal yang diperoleh tiap responden dikali banyaknya responden.

   (5 x 100 = 500)

3. Menentukan nilai median, yaitu hasil penjumlahan total skor maksimal dengan total skor minimal dibagi dua.

   (2500 + 500) / 2 = 1500

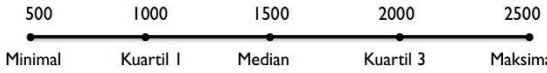
4. Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan total skor minimal dengan median dibagi dua.

   (500 + 1500) / 2 = 1000

5. Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.

   (2500 + 1500) / 2 = 2000

6. Skala yang menggambarkan total skor minimal, nilai kuartil 1, median, kuartil 3 dan total skor maksimal.



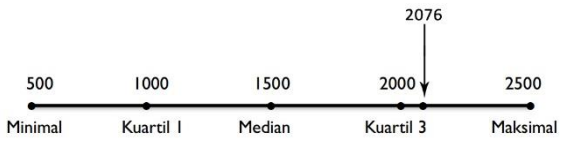
7. Batas - batas skor untuk masing - masing kategori sikap dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Batas Skor Masing-masing Kategori Sikap

Sangat Positif	Kuartil 3 ≤ x ≤ Skor Maksimal	2000 – 2500
Positif	Median ≤ x < Kuartil 3	1500 – 2000
Negatif	Kuartil 1 ≤ x < Median	1000 – 1500
Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x < Kuartil 1	500 – 1000

8. Berdasarkan sebaran hasil perolehan skor tiap responden seperti pada tabel distribusi hasil pengumpulan data responden, maka didapat total skor untuk seluruh responden adalah 2076.

9. Intrepretasi skor total responden dengan skala pada point.



10. Kesimpulan

Berdasarkan intrepretasi skor total responden maka secara keseluruhan sikap responden terhadap game Pusaka Raja ada pada kategori sikap positif. Hal ini ditunjukkan oleh skor total responden yang terletak antara skor 2000 (kuartil 3) dengan 2500 (maksimal), yang merupakan batas skor pada kategori sikap sangat positif.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi pengguna tiap responden didapat hasil sebanyak 82 orang (82% dari keseluruhan responden) memandang game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia. Lalu sebanyak 18 orang (18% dari keseluruhan responden) memandang

game Pusaka Raja membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia. Sedangkan untuk intrepretasi skor total responden didapat skor total responden yang terletak antara skor 2000 (kuartil 3) dengan 2500 (maksimal), yang merupakan batas skor pada kategori sikap sangat positif, artinya bahwa secara keseluruhan responden memandang game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian game Pusaka Raja dapat diambil kesimpulan bahwa game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan keragaman Senjata Tradisional Indonesia kepada masyarakat khususnya generasi muda.

3.2 Saran

Game Pusaka Raja masih banyak memiliki kerkurangan. Untuk itu, ada beberapa saran untuk mendukung pengembangan game ini :

1. Setiap stage mewakili satu provinsi.
2. Terdapat fitur upgrade senjata.
3. Karakter memiliki level yang akan meningkatkan kemampuan disetiap naik level.
4. Setiap senjata memiliki jurus yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

[2] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pelestarian Tradisi. 3 Februari 2014. Jakarta

[3] Heryana A. 2017. Wawancara Senjata Tradisional. Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat, Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia. Jalan Cinambo no.136, Ujungberung, Bandung 42094

[6] Handriyantini E. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia (e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009)), 24 - 25 Juni 2009, Jakarta

[9] H. S. Nazrudin. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung

[13] R. Roedavan. 2017. CONSTRUCT 2 TUTORIAL GAME ENGINE. Informatika. Bandung