

**JOMBIE****JOMBIE - GAME BERBASIS ANDROID UNTUK MENGENALKAN  
TRADISI, ADAT DAN BUDAYA PERNIKAHAN INDONESIA**

---

**JOMBIE*****JOMBIE – ANDROID BASED GAME TO INTRODUCE  
TRADITION, CUSTOM AND WEDDING CULTURE OF INDONESIA***

---

Ranita Windriani<sup>1</sup>, Miftahul Bagus Pranoto<sup>2</sup>, Yunita Khumaeroh<sup>3</sup>

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

[ranitawindriani@gmail.com](mailto:ranitawindriani@gmail.com)<sup>1</sup>, [sebagusnamanya@gmail.com](mailto:sebagusnamanya@gmail.com)<sup>2</sup>, [yunita.khumaeroh@gmail.com](mailto:yunita.khumaeroh@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Jombie adalah game berbasis *android* untuk mengenalkan tradisi, adat dan budaya pernikahan di Indonesia. *Game* Jombie menyajikan jalan cerita yang menarik dan berkesan dengan tema utama untuk mengenalkan pengetahuan tentang adat istiadat, budaya, dan bahasa yang dimiliki Bangsa Indonesia, terutama adat pernikahan. Jombie menceritakan perjalanan seorang laki-laki demi mendapat gadis pujaan yang berasal dari suku-suku yang ada di Indonesia.

*Game* dengan konsep "dari Indonesia untuk Indonesia", Jombie ditujukan untuk pengguna usia 18 tahun keatas, laki-laki maupun perempuan. Menggunakan animasi 2D dan 3D yang unik.

**Kata kunci:** jombie, *game*, budaya, pernikahan

**Abstract**

*Jombie is an android based games to introduce the traditions, customs and culture of marriage in Indonesia. Game Jombie presents an interesting storyline and memorable with the main theme to introduce the knowledge of the customs, culture, and language-owned Indonesian people, especially the wedding customs. Jombie recounts the journey of a man in order to get the girl idol originating from tribes that exist in Indonesia.*

*Games with the concept "of Indonesia for Indonesia", Jombie aimed at users aged 18 and over, men and women. Using unique 2D and 3D animation.*

**Keywords:** jombie, *game*, culture, marriage

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif smartphone sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel<sup>[1]</sup>. Bahkan Kemkominfo mencatat pada 08 Mei 2014, pengguna internet tahun 2014 mencapai 82.000.000 orang, berada pada peringkat ke-8 di seluruh dunia. Dari jumlah tersebut 80% diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Merekaknya penggunaan perangkat bergerak (gadget) yang menjadi suatu pemuas kebutuhan bahkan gengsi para kaum muda menjadi fokus utama. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi serta internet yang semakin meningkat, hal ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan tradisi, budaya, dan adat secara maksimal.

Indonesia memiliki beraneka ragam budaya serta adat istiadat. Khususnya adat istiadat pernikahan di Indonesia yang memiliki keunikan tersendiri. Dari 34 propinsi di Indonesia memiliki kekhasan dalam upacara bahkan dalam pemilihan calon pasangan, hingga pemberian mahar bagi setiap daerah ini memiliki cara unik tersendiri.

Perkembangan game di Indonesia yang selalu menarik perhatian masyarakat karena penyajiannya dengan multimedia yang ringan dan mudah dimengerti. Untuk itu kami akan membuat aplikasi permainan yang bertujuan untuk mengenalkan kembali budaya dan adat istiadat Indonesia. Game untuk belajar melamar pasangan sesuai dengan adat istiadat pasangan yang akan dilamar. Aplikasi berbasis permainan yang bisa diakses masyarakat Indonesia melalui perangkat bergerak (gadget) untuk digunakan lebih baik dalam menumbuhkan rasa simpati dan kebanggaan untuk melestarikan berbagai budaya yang menjadi karakter Indonesia.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dapat diangkat adalah

- Bagaimana penerapan pendekatan dalam mengenalkan pengetahuan adat istiadat, budaya, dan bahasa yang dimiliki Bangsa Indonesia?
- Bagaimana menyajikan game dengan jalan cerita yang menarik dan berkesan dengan tema utama mengenealkan tradisi pernikahan dengan adat istiadat suku daerah di Indoensia?
- Bagaimana pengimplementasian permainan ini dalam perangkat bergerak (mobile) berbasis android?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi Jombie ini ialah:

- Pengguna yang menjadi target adalah masyarakat Indonesia berusia 18 tahun ke atas.
- Digunakan pada perangkat bergerak berbasis *android*.
- Karakter yang digunakan hanya berjenis kelamin laki-laki.
- Adat istiadat yang diterapkan merupakan adat istiadat dari daerah Jawa, Bali, dan Sunda.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai adalah

- Membuat sebuah *game* sederhana yang pengimplementasiannya di dalam perangkat bergerak (mobile) berbasis *android*.
- Mengenalkan lagu daerah, masakan daerah, dan bangunan khas daerah dari suku yang sudah disebutkan berasal.
- Mengimplementasikan permianan Jombie ke dalam *Unity Engineeer* versi 4,56.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Adat Pernikahan di Indonesia

Pernikahan adalah sebuah ikatan atau perjanjian, dijelaskan juga di suaramedia.com, bahwa pernikahan memiliki tata cara dan proses<sup>[2]</sup>. Upacara pernikahan memiliki banyak ragam dan variasi menurut tradisi suku bangsa, agama, budaya, maupun kelas sosial. Penggunaan adat atau aturan tertentu kadang-kadang berkaitan dengan aturan atau hukum agama tertentu pula.

Di Indonesia memiliki adat pernikahan yang khas, diantaranya dari permohonan izin, lamaran, seserahan, menikah dan prosesi pernikahan. Dari masing masing adat ini memiliki kekhasan tersendiri. Selain itu di berbagai suku di Indonesia pun memiliki kekhasan yang berbeda. Sejatinnya tradisi pernikahan yang di Indonesia merupakan budaya yang harus dijaga, karena inilah yang menjadi jati diri bangsa.

Di Jawa dimana kehidupan kekeluargaan masih kuat, sebuah perkawinan tentu akan mempertemukan dua buah keluarga besar. Oleh karena itu, sesuai kebiasaan yang berlaku, kedua insan yang berkasihan akan memberitahu keluarga masing-masing bahwa mereka telah menemukan pasangan yang cocok dan ideal untuk dijadikan suami/istrinya. Secara tradisional, pertimbangan penerimaan seorang calon menantu berdasarkan kepada bibit, bebet dan bobot<sup>[3]</sup>.

Dalam perkawinan di Bali memiliki 2 tujuan hidup yang harus dapat diselesaikan dengan tuntas yaitu mewujudkan artha dan kama yang berdasarkan dharam. Pernikahan adat bali menggunakan sistem patriarki yaitu semua tahapan dan tahap proses pernikahan dilakukan dirumah mempelai pria. Proses upacara adat pernikahan bali disebut "mekala-kalaan (natab banten)"<sup>[4]</sup>.

Adat sunda melalui proses Neundeun Omong (Menyimpan Ucapan) yaitu pembicaraan orang tua atau pihak Pria yang berminat mempersunting seorang gadis. Dalam pelaksanaannya neundeun omong biasanya, pihak orang tua calon pengantin bertamu kepada calon besan (calon pengantin perempuan). Berbincang dalam suasana santai penuh canda tawa, sambil sesekali diselingi pertanyaan yang bersifat menyelidiki status anak perempuannya apakah sudah ada yang melamar atau atau masih (belum punya pacar). Kemudian, Pihak orang tua (calon besan) pun demikian dalam menjawabnya penuh dengan benyolan penuh dengan siloka. Walaupun sudah sepakat diantara kedua orang tua itu, pada jaman dahulu kadang-kadang anak-anak mereka tidak tahu<sup>[5]</sup>. Proses yang lain adalah Narosan (Lamaran) yang dilaksanakan oleh orang tua calon pengantin beserta keluarga dekat, yang merupakan awal kesepakatan untuk menjalin hubungan lebih jauh.

## 2.2 Game dan Game Edukasi

*Game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Berdasarkan cara pembuatannya game terdiri atas *game PC, Console, Arcade* dan *Online*<sup>[6]</sup>. Sedangkan *Educational game* adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif<sup>[7]</sup>. Karakteristik *edutainment* yang ada saat ini yang masih merupakan kelemahan :

## 2.3 Game Misi Adventure

*Game Misi* adalah sebuah permainan dengan tujuan tertentu untuk mencapai kemenangan sehingga memfokuskan pada keberhasilan challenge yang di lewati untuk melanjutkan ke *challenge* berikutnya<sup>[8]</sup>. *Game* misi memerlukan petunjuk-petunjuk misi, tujuannya adalah menunjukkan misi atau tujuan yang harus dilakukan oleh *player*. *Game Adventure* adalah *game* yang memiliki tokoh utama yang yang pemain mainkan secara langsung dari awal sampai akhir atau menamatkan *gamenya* mengikuti jalan cerita. Jenis *game* adventure yang paling populer adalah *action adventure*<sup>[9]</sup>.

Pada umumnya *game* kebudayaan dikenalkan dengan sebuah *game* strategi, seperti permainan tradisional, dan musik tradisional. Misi baru dengan pengenalan budaya pernikahan di Indonesia dalam sebuah *mission adventure game*. Dengan konsep pemilihan karakter sesuai dengan daerah wanita yang ingin dinikahi, kemudian menyelesaikan *challenge* yang juga disesuaikan dengan daerah wanita. Bentuk penyelesai misinya adalah memainkan musik, memasak, dan menemukan landmark atau bangunan khas suku daerah dalam bentuk 3D *game*.

## 2.4 Teknologi

### 2.4.1 Unity

Unity adalah Unity adalah sebuah platform pengembangan yang fleksibel dan kuat untuk menciptakan 3D dan 2D game multiplatform dan pengalaman interaktif.<sup>[10]</sup> Game engine disebut juga middleware yaitu perantara antar bahasa pemrograman dengan format data dari berbagai perangkat lunak penghasil aset. Game engine ini juga dilengkapi dengan Asset Store yang merupakan etalase publik bagi seluruh pengguna Unity 3D di dunia. Melalui Asset Store memungkinkan untuk membeli package yang dibutuhkan dalam pembuatan game dan menjual hasil karya. Unity telah

diatur untuk pembuatan game bergenre First Person Shooting (FPS), namun juga bisa digunakan untuk membuat game beraliran Role Playing Game (RPG), dan Real Time Strategy (RTS)<sup>[11]</sup>.

#### 2.4.2 Object Oriented Programming

Pemrograman berorientasi objek (Inggris: object-oriented programming disingkat OOP) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek<sup>[12]</sup>. Object-oriented programs terdiri dari objects yang berinteraksi satu sama lainnya untuk menyelesaikan sebuah tugas. Seperti dunia nyata, users dari software programs dilibatkan dari logika proses untuk menyelesaikan tugas. Pemrograman berorientasi objek memberikan penekanan pada konsep kelas, objek, abstrak, enkapsulasi, dan polimorfisme.

#### 2.4.3 Augmented Reality

*Augmented Reality* atau dalam bahasa Indonesia Realitas Tertambah dan dikenal dengan singkatan bahasa Inggrisnya AR (Augmented Reality), adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata<sup>[13]</sup>. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas ditambah sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan (augmentedrealityindonesia, n.d.).

#### 2.4.4 C#

C# (C sharp) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi objek yang dikembangkan oleh Microsoft sebagai bagian dari inisiatif kerangka .NET Framework<sup>[14]</sup>. Bahasa pemrograman berbasis C++ yang telah dipengaruhi oleh aspek-aspek ataupun fitur bahasa yang terdapat pada bahasa-bahasa pemrograman lainnya seperti Java, Delphi, Visual Basic, dan lain-lain, dengan beberapa penyederhanaan.

#### 2.4.4 Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet<sup>[15]</sup>. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

#### 2.4.5 JavaScript

JavaScript adalah Bahasa pemrograman yang lightweight, interpreted, object-oriented dengan fungsi kelas, dan dikenal sebagai bahasa scripting untuk halaman web, tapi itu digunakan di banyak non-browser lingkungan juga. Ini adalah berbasis prototipe, multi-paradigma bahasa scripting yang dinamis, dan mendukung object-oriented, penting, dan gaya pemrograman fungsional<sup>[16]</sup>.

### 3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Sistem

#### 3.1 Analisis Sistem

##### 3.1.1 Gambaran Umum Sistem

Sistem yang akan dibuat dalam proyek akhir ini adalah sistem permainan misi mencari pasangan di suku-suku di Indonesia berbasis android yang nantinya mampu mengimplementasikan fitur-fitur permainan misi pada umumnya yang dapat digunakan oleh pemain seperti menyelesaikan tantangan-tantangan, mengumpulkan score, strategi menyelesaikan misi, sistem sumber daya dalam permainan, dan pesan yang ditujukan kepada pemain sesuai dengan tantangan yang sudah diselesaikan.

Jombie dimainkan secara offline sehingga tidak terpaut jaringan internet. Dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Selain menyelesaikan misi dengan berbasis 2D, semi 3D dan 3D, permainan ini terdapat fitur AR(Augmented Reality) sebagai reward keberhasilan misi utama, yaitu pemain dapat berfoto kemudian oleh sistem akan dipakaikan baju adat pernikahan bersanding dengan wanita pujaannya.

##### 3.1.1.1 Target User

Target user dalam permainan Jombie adalah seluruh kalangan masyarakat dengan usia lebih dari 18 tahun, laki-laki dan perempuan.

### 3.1.1.2 Target Design Specification

1. Target Software
  - Operating System : Android 4.3(Jellybean) or Higher
  - Screen Orientation : Landscape
2. Target Hardware
  - Gadget : Handphone dan TAB
  - RAM : minimal 1 GB
  - Internal Sotrage : minimal 8GB
  - SD Card : minimal 4GB
3. Others
  - Marker : Barcode D3IF

### 3.1.1.3 Fungsionalitas Game

Permainan Jombie memiliki beberapa fungsionalitas, diantaranya :

1. Fungsionalitas Bermain Musik
 

Dalam fungsionalitas ini permainan Jombie akan menampilkan animasi not-not lagu daerah sesuai dengan suku yang sudah dipilih oleh pemain. Diharapkan pemain dapat memainkan alat music khas suku daerah yang sudah dipilihnya. Permainan dilakukan serta merta dengan animasi yang berjalan. Dibutuhkan kecepatan dan kemampuan ketepatan dalam memainkan misi ini.
2. Fungsionalitas Permainan Memasak
 

Di sini sistem menampilkan gambar, tulisan, waktu, bunyi dan menu scrolldown. Permainan ini mulai menuntut pemain dalam penggunaan otak, karena ada proses menghafal dalam pemilihan bahan masakan dan memahami langkah dalam memasak. Kecepatan dan ketepatan juga membantu mendapatkan *score* tinggi. Diharapkan pemain dapat mengetahui dan dapat memasak masakan khas suku daerah perempuan.
3. Fungsionalitas Mencari Landmark
 

Dalam misi pencarian landmark sistem akan menampilkan 2D animastion, bangunan yang menjadi ciri khas daerah dalam bentuk 3D, waktu, jalan, dan perkotaan dengan gedung-gedung selain yang dicari. Pemain diharapkan dalam melalui rintangan selama pencarian dan mengumpulkan kunci dari bangunan yang dicari. Diharapkan pemian dapat mengetahui bangunan yang menjadi ciri khas suku daerah tempat calon istrinya tinggal.
4. Fungsionalitas *Audmented Reality*(AR)
 

Augmented Reality merupakan misi tambahan bagi pemain yang sudah menyelesaikan ketiga misi utama. Di dalam fungsionalitas ini sistem memanfaatkan camera Handphone pemain untuk mengambil gambar dirinya, yang kemudian oleh sistem digabungkan dengan baju pengantin suku daerah. Pemaian dapat berfoto sendiri, atau dengan pasangannya. Diharapkan pemain dapat mengenal baju pernikahan suku daerah asal calon istrinya.
5. Fungsionalitas Collectible
 

Di sini sistem menyimpan data permainan pemain, yang dimana pemain harus menyelesaikan misi secara urut dari permainan music, permainan memasak, dan permainan mencari landmark. Pemain tidak dapat memainkan permainan memasak sebelum menyelesaikan permainan music, dan seterusnya.
6. Kredit
 

Di sini sistem menampilkan pembuatan sistem, nama dan perannya, logo prodi D3IF, logo universitas, pembimbing Proyek Akhir, serta sebagian besar tool yang digunakan orang yang terlibat dalam pembuatan permainan Jombie.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### Kesimpulan

1. *Game* Jombie dapat di install di semua smartphone dengan Sistem Operasi Android.
2. Kini siapa saja dapat mengenal musik, kuliner, serta bangunan ciri khas suku Jawa, Bali dan Sunda.
3. *Game* Jombie berhasil diimplementasikan menggunakan Unity tool.

##### Saran

1. Adat istiadat, serta tradisi pernikahan yang ada dalam permainan ini hanya pada tiga suku di Indoensia, yaitu Jawa, Bali, dan Sunda, maka untuk pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambahkan suku yang lain. Seperti Batak, Papua dan lain-lain.
2. Budaya yang diajarkan pada permainan ini hanya lima, yaitu permainan musik daerah, lagu daerah, kuliner atau masakan khas daerah, bangunan ciri khas daerah, serta baju pengantin, maka untuk pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambahkan tradisi lain.
3. Permainan ini tidak menangani share ke media sosial, sehingga untuk selanjutnya dapat ditambahkan agar lebih berkesan dan menarik untuk pemain.
4. Pada permainan musik tidak dapat dibuat fungsi *pause* ketika bermain, sehingga untuk selanjutnya dapat diperbaiki.
5. Untuk AR, permainan ini tidak ada fitur capture foto, sehingga untuk selanjutnya dapat ditambahkan.

### Daftar Pustaka

- [1] Horace, H. Dedi. (-). -. Retrieved June 01, 2015, from Asymco: <http://www.asymco.com>.
- [2] Faris, M. (2013, August 06). *Pengertian Pernikahan Dalam Sudut Pandang Islam*. Retrieved June 02, 2015, from Vemale: <http://www.vemale.com/topik/pernikahan/30217-pengertian-pernikahan-%60dalam-sudut-pandang-islam.html>.
- [3] S. Negoro, Suryo.(-). *Upacara Perkawinan Traditional Jawa*. Retrieved June 1, 2015, from May 28, 2015, Jagad Kejawen: [http://www.jagadkejawen.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=7&Itemid=7&lang=id](http://www.jagadkejawen.com/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=7&lang=id).
- [4] Anonim.(2015, October 01). *Adat Pernikahan Orang Bali*. Retrieved May 28, 2015, from Kekelukeria: <https://kekelukeria.wordpress.com/2012/10/11/adat-pernikahan-orang-bali/>.
- [5] Anonim.(2010, October -). *Susunan(Tata Cara) Upacara Nikah Adat Sunda*. Retrieved May 28, 2015, from Salangit's Blog: <https://salangit.wordpress.com/adat-istiadat-3/susunan-tata-cara-upacara-nikah-adat-sunda/>.
- [6] Anonim.(-). The Site of the First Video Game. Retrieved June 02, 2015, from Pong-Story: <http://www.pong-story.com/intro.htm>.
- [7] Anonim.-. (-). Tersedia : <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/621/jbptunikompp-gdl-nurulimann-31004-10-13.unik-i.pdf>. Education. [Diakses 3 Juni 2015]
- [8] Google. (2015, - ,-) . *Pencapaian, misi & poin pengalaman (XP)*. Retrieved June June 1, 2015, from Bantuan Google Play : <https://support.google.com/googleplay/answer/3129940?hl=id> .
- [9] Imansaiki. (2012 March 7).*Macam-macam Genre/Jenis dalam Game*. Retrieved May 28, 2015, from Imansaiki's Blog: <http://imansaiki.blogspot.com/2012/03/macam-macam-genre-jenis-dalam-games.html> .
- [10] Unity.(-). *The Best Development Platform For Creating Games*. Retrieved May 28 , 2015, from Unity: <https://unity3d.com/unity>.
- [11] Unity.(-). *The Best Development Platform For Creating Games*. Retrieved May 28 , 2015, from Unity: <https://unity3d.com/unity>.
- [12] Kindler, E. Krivy, I. (2011). "Object-Oriented Simulation of systems with sophisticated control". International Journal of General Systems.
- [13] Anonim.(2014 June 1). *Beginilah Sejarah Teknologi Augmented Reality*. Retrieved June 2, 2015, from Augmented Reality Indonesia: <http://augmentedrealityindonesia.com/>.
- [14] Permana, Agus.(-). *Konsep Bahasa Pemrograman C#*. Retrieved June 2, 2015, from Agus Permana: <https://agusp3rmana.wordpress.com/modulku/konsep-bahasa-pemrograman-c/>.
- [15] Anonim.(-). Android adalah? Pengertian dan Kelebihan HP Android. Retrieved June 1, from Pusat Teknologi: <http://pusatteknologi.com/android-adalah.html>.
- [16] Anonim.(2015,29 May). *JavaScript*. Retrieved June 2, 2015, from Mozilla Developer Network: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>.