

SHAMAN: Edukasi Tentang Salahnya Pesugihan Melalui Game Horror PC

1st Muhammad Faris Nazhirah Rozi

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

farisnazhirah@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Amir Hasanudin Fauzi

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

amirhf@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Karena maraknya kasus ilmu hitam di Indonesia, ditambah lagi dengan tenarnya “Pesulap Merah” beberapa tahun lalu yang banyak membeberkan praktik penipuan di channel Youtubanya, terungkap bahwa semua praktik tersebut tidak lebih dari itu, dari sekedar trik dan manipulasi psikologis. Hal inilah yang menjadi inspirasi dalam pembuatan proyek akhir ini, sebuah game horror yang didalamnya terdapat edukasi tentang bahaya penggunaan ilmu hitam.

“Shaman” merupakan game survival horror dengan beberapa elemen puzzle yang disajikan dalam bentuk 3D di platform PC. Game ini dirancang menggunakan game engine Unity 3D dengan bahasa pemrograman C#. Alur cerita berkisar pada seorang pedagang makanan muda yang beralih ke ilmu hitam untuk meningkatkan kesuksesan bisnisnya. Namun, dukun yang membantunya dalam ritual menuntut lebih darinya, memanipulasi pemuda tersebut untuk mencari persembahan ritual atau nyawanya sendiri menjadi pengganti jika ia gagal mendapatkan barang yang dibutuhkan. Permainan ini didorong oleh sebuah cerita yang menjadi landasan motivasi utama permainan tersebut.

Kata Kunci— game, survival, horror, pesugihan

I. PENDAHULUAN

Kembali Marak di Indonesia soal perdukunan, kasus paling kontroversial yaitu kasus pesulap merah yang membongkar tentang praktik kelompok Gus Samsudin yang dianggap melakukan pembodohan publik dengan membawa nama agama Islam karena praktik yang dilakukan dengan pendekatan perdukunan [1]. Namun tindakan pesulap merah tersebut oleh mayoritas masyarakat Indonesia dianggap merupakan suatu tindakan yang mulia, pasalnya, ia sering membahas di platform Youtubanya selain trik-trik sulap juga terkait metode-metode yang dipakai dalam praktik perdukunan. Video-videonya ia maksudkan untuk mengedukasi masyarakat Indonesia untuk jangan terbodohi dengan dukun dan jangan takut akan santet ataupun hal-hal yang menyangkut perdukunan [2].

Ada lagi sempat marak juga beberapa tahun silam pada 6 September 2021 diberitakan kasus pesugihan di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan yang menumbalkan mata anak berusia 6 tahun. Pelaku yang merupakan anggota keluarga korban sendiri dipergoki oleh polisi setelah mendengar suara teriakan anak kecil yang ternyata sedang mencekoki mata korban. Kejadian ini dilakukan setelah mencekoki kakak korban yang berusia 22 tahun meninggal dicekoki 2-liter air garam sampai pada 1 September 2021 [3]. Kakak korban

tersebut meninggal dalam kondisi telinga, mata, dan hidungnya mengeluarkan darah.

Dewasa ini penggunaan Video Game sebagai media pembelajaran cukup terpercaya dan sangat efektif. Pengajaran kelas tradisional adalah teknik pengajaran yang monoton dan tidak memiliki interaksi dan murid pun kehilangan rasa ingin tahu akan tujuan dari pelajaran [4]. Media sekarang yang menyediakan pembelajaran melalui Video Game salah tiga yang paling populer adalah CodeCombat, CodinGame, dan CodeMonkey. Ketiga media tersebut merupakan media pembelajaran coding melalui Video Game di mana kalangan anak-anak sampai orang dewasa dapat belajar.

Maka dari itulah, Game “Shaman” ini juga akan menerapkan konsep Game edukasi namun penyajiannya melalui cerita dan kesalahan yang dilakukan oleh si karakter yang ada dalam game beserta pesan moral pada akhir dari game Shaman sendiri. Dengan adanya game SHAMAN diharapkan dapat setelah bermain dapat menjadi media pengingat para pemain untuk menjauhi segala bentuk pesugihan, karena dalam cerita game ini juga memberikan informasi kepada pemain bahwa pesugihan bahkan berdukun itu disebut musyrik karena bertentangan dengan ajaran agama dan menyekutukan Tuhan.

II. PENELITIAN TERKAIT

Pesugihan adalah sarana untuk mencapai sebuah keinginan pelaku pada beberapa hal yang diimpikan, kekayaan, jabatan, popularitas dan lain-lain. Pelaku pesugihan biasanya dimintai hal-hal diluar nalar oleh si dukun untuk melancarkan kegiatannya [5].

Storytelling [6] adalah kemampuan yang dimiliki seorang penulis cerita melalui media guna menceritakan rangkaian peristiwa untuk membentuk sebuah cerita. *Storytelling* memiliki tujuan utama untuk mengaitkan perasaan, imajinasi, dan pemahaman audiens, sehingga cerita tersebut dapat merangsang emosi, motivasi, dan menghubungkan audiens dengan materi yang disampaikan.

“Three-Act Structure” adalah satu prinsip yang dianut secara luas dalam pembuatan jalan cerita. Istilah ini sendiri banyak ditemukan dalam video game, drama, puisi, buku komik, novel, puisi, dan film. Beberapa contoh film yang menggunakan three-act structure adalah Star Wars, The Hunger Games, dan Inception [7].

Three-Act Structure terbagi menjadi 3 bagian [7], yaitu:

1. Act 1

Tahap pertama adalah babak setup yang mana semua karakter utama dari cerita diperkenalkan, latar belakang cerita ditampilkan.

2. Act 2

Tahap kedua, karakter utama memasuki inti cerita, yang berisi tentang mereka menghadapi lawan karakter, rintangan yang berbahaya. Pada tahap ini terdapat elemen penting juga yaitu Plot Point, dimana apa yang dilakukan oleh karakter utama akan menentukan atau mengubah arah cerita yang dituju untuk menyelesaikan permainan.

3. Act 3

Tahap ketiga, tahap resolusi, di mana akan ditunjukkan akhir cerita dari karakter utama.

Multiple-ending stories merepresentasikan langkah selanjutnya dalam cerita interaktif tradisional. Sebagian besar, beberapa ending cerita mengikuti struktur yang sama seperti cerita interaktif tradisional. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa pemain diperbolehkan memilih sendiri antara dua atau lebih kemungkinan ending. Demikian juga, walaupun pemain sering diberi pilihan yang cukup jelas yang menentukan akhir mana yang akan mereka tonton, tidak perlu membuat pilihan itu menjadi sangat jelas atau bahkan di bawah kendali langsung pemain [8].

III. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan dari analisis kebutuhan pengguna, hingga perancangan *game* "Shaman".

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam menggali kebutuhan pengguna dan karakteristik lainnya digunakan metode wawancara. Wawancara dilaksanakan pada 27 Januari 2023 dengan via Zoom. Wawancara dilakukan terhadap 3 Mahasiswa yang gemar bermain game. Siswa yang diwawancarai merupakan siswa yang suka dengan bermain game horor jadi dengan pengalamannya bermain dapat menjadi referensi untuk game yang sedang dikembangkan.

Pada bagian narasi cerita, dibuat visualisasi yang menggunakan gambar statis dan sebuah narasi bisu yang memberikan kesan hawa suasana yang sunyi dan tegang.

Pada fitur *jumpscare*, dibuat musuh dapat datang dari segala arah secara acak sehingga menambah ketegangan dan keseruan bahwa sulit diprediksi di mana keberadaan musuh saat bermain.

Diberikan ambience, yang menggambarkan suasana seram seperti adanya lampu remang-remang dan berkedip konstan dan efek suara yang menggambarkan suasana yang seram.

B. Perancangan Game

Setelah karakteristik target pengguna dipahami dan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna berhasil dirumuskan, game dirancang sebagai berikut.

Cerita game, dibuat menggunakan metode *three-act structure*, dalam metode *three-act structure*, game berisi tiga babak, disebut act 1, act 2, dan act 3.

Penggunaannya untuk jalan cerita game Shaman, sebagai berikut:

1. Act 1

Menceritakan awal mula cerita si Mamat pedagang makanan yang bertemu dengan si karakter dukun yang membantunya dalam kegiatannya untuk pesugihan, Ia mendatangi si dukun dan langsung diperintahkan untuk menyuguhkan sesajen di kuburan desa. Singkat cerita sudah bertahun-tahun, dan Mamat sudah merasakan kekayaan instan

sampai tidak memperdulikan lagi kegiatan yang dia lakukan yaitu pesugihan, ternyata Mamat dipanggil oleh si dukun bahwa Mamat harus memberikan lima sesajen untuk dijadikan tumbal, apabila gagal nyawa Mamat yang akan dijadikan tumbal.

2. Act 2

Mengambil latar tempat di desa dan waktu setelah Mamat diperintahkan untuk menemukan sesajen-sesajen yang harus diberikan kepada dukun, pada babak ini merupakan babak dimana pemain berada saat memainkan game Shaman.

3. Act 3

Pada Act 3 ini diterapkan metode *Multiple Endings* yang ditentukan dari apa yang terjadi saat pemain bermain pada babak Act 2.

Ending pertama, setelah Mamat menemukan semua sesajen, Ia langsung terbirit-birit menuju si dukun untuk memberikan sesajen itu, namun plot twist nya ternyata Mamat sudah ditargetkan untuk dijadikan tumbal sejak pertama kali Mamat bertemu si dukun dan akhirnya Mamat ditumbalkan ditempat.

Ending kedua, Mamat gagal menemukan semua sesajen dalam waktu yang ditentukan, Mamat terduduk pasrah dan ternyata dikeheningan tiba-tiba pundaknya seperti disentuh, Mamat menoleh ternyata dibelakangnya adalah setan jin kiriman dukun. Mamat langsung meninggal ditempat.

Ending ketiga, Pemain gagal menghindari dari setan jin yang mengejar dan men-trigger *jumpscare*, langsung diceritakan, Mamat terbunuh oleh setan jin yang menerornya, beberapa hari berselang warga desa kebingungan akan keberadaan Mamat yang tiba-tiba menghilang. Beberapa hari kemudian lagi ditemukan kepala tulang kaki dan bagian tubuh yang terpisah setelah diidentifikasi ternyata mayat tersebut adalah mayat Mamat si pedagang makanan.

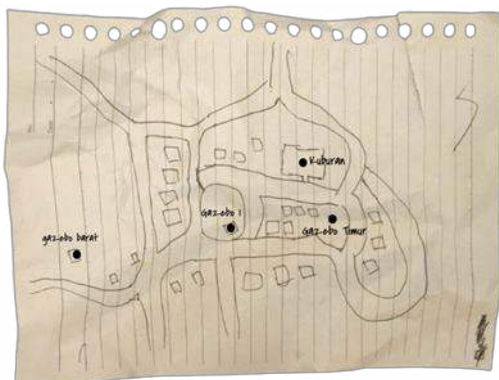
Game ini memiliki tampilan menu utama, narasi penceritaan, serta tampilan tiga akhiran berbeda, dan setiap akhiran terdapat pesan moral dari cerita si Mamat berupa ayat Alquran.

Dilengkapi juga dengan mekanik pergerakan pemain seperti berikut:

TABLE III-1
Mekanik Game

Aksi	Mekanik
Bergerak pemain	W, A, S, D
Lari	Left Shift
Mati/nyala senter	F
Interaksi objek	E
Buka Map	M

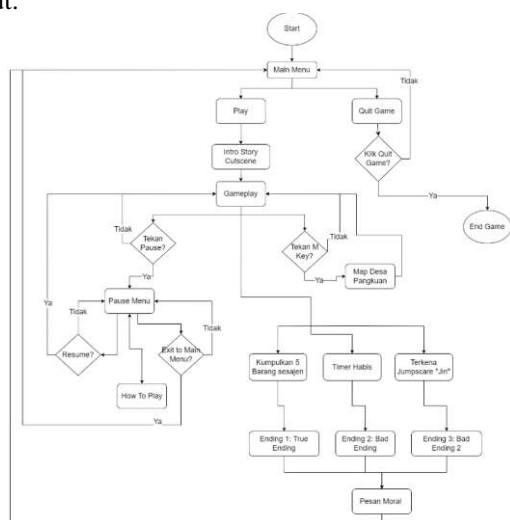
Game didukung juga dengan lima jenis background seram yang berbeda, seperti pada saat narasi berlangsung, di menu utama, suara malam hari dibarengi dengan suara menegangkan, dan terakhir suara teriakan hantu saat terkena *jumpscare*, dan juga terdapat denah pada game seperti pada gambar berikut.



GAMBAR 1.
Desain Map

Efek suara dari game berupa suara langkah kaki berjalan, berlari, suara saat mengambil objek, dan suara senter saat dinyalakan.

Dalam game Shaman menggunakan *Game Flow* yang mengurutkan dari pertama kali pengguna masuk game Shaman sampai selesai bermain, diagram game flow sebagai berikut:



GAMBAR 2.
Game Flow

C. Kebutuhan Pengembangan Game

Perangkat-perangkat yang dibutuhkan berdasarkan rancangan sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

TABLE III-2
Kebutuhan Hardware Dan Software

Hardware	Software
Laptop Asus TUF FX: Ryzen 9 4600H dan RAM 8GB	Unity – 2020.3 Blender Figma

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

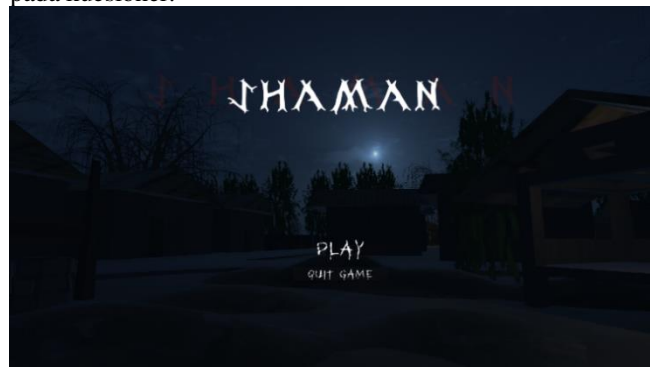
Bagian ini berisi penjelasan implementasi *game* dan pengujian-pengujian kepada pengguna.

A. Implementasi Game

Pengujian dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kesalahan aplikasi, serta untuk mengetahui apakah aplikasi Game “Shaman” berjalan sesuai target pembangunan. Pengujian akhir pada aplikasi ini adalah seluruh kalangan berumur diatas 16 tahun. Pengujian usability dilakukan oleh

kalangan target pengguna yaitu kalangan anak muda diatas 16 tahun.

Pengujian *usability* yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam menggunakan fitur pada Game “Shaman”. Sebelum pengujian, kami menjelaskan terlebih dahulu tujuan melakukan pengujian yaitu melihat kemudahan aplikasi ini, setelah itu pengguna mencoba Game “Shaman” sebelum mengisi yang ada pada kuesioner, dan terakhir dilakukan penilaian yaitu pengguna mengisi jawaban pada kuesioner.



GAMBAR 3.
Aplikasi hasil implementasi



GAMBAR 4
Tampilan in-game

B. Pengujian Game

Pengujian *game* dilakukan dalam dua tahapan. Uji fungsionalitas *game* dilakukan dengan metode black box. Pengujian diawali dengan membuat *test scenario* untuk setiap fitur *game* dan seluruh pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan Laptop Asus TUF FX dan sistem operasi Windows 11.

Setelah berhasil memverifikasi hasil fungsionalitas yang sah, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian dengan pengguna menggunakan metode *usability test*. Proses pengujian dimulai dengan pembuatan kuesioner menggunakan *Google Form*, kemudian disebar kepada responden yang terlibat. Setelah itu, data kuesioner dianalisis menggunakan skala likert. Langkah terakhir dilakukan interpretasi hasil perhitungan tersebut.

Pengujian dilakukan dengan responden sebanyak 33 orang, terdiri dari mahasiswa, dan lainnya. Setiap responden dipastikan telah mencoba aplikasi sebelum mengisi kuesioner, sebab pengujian dilakukan secara langsung. Berdasarkan hasil perhitungan, sebanyak 83,94% responden sangat setuju bahwa game “SHAMAN” sangat efektif sebagai media dalam edukasi tentang salahnya kegiatan pesugihan dan harus dihindari dan dijauhi, karena kegiatan perjanjina dengan jin merupakan tindakan menyekutukan Tuhan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan *game* yang telah dibangun dan pengujian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa *game* “SHAMAN” merupakan *video game* survival horror yang cukup menarik untuk dimainkan bagi kalangan target pengguna khususnya yang diatas 16 tahun dan yang tidak memiliki penyakit jantung. Ini dibuktikan pada pengujian kepuasan pengguna yang melibatkan 33 responden, dimana 58,8% pengguna menilai bahwa game Shaman masuk dalam kategori cukup baik dalam segi eksekusi permainannya. Selain itu, cerita dari game ini juga dapat menjadi pengingat untuk menjauhi dan menghindari dari segala bentuk kegiatan pesugihan.

Dengan demikian, *game* “SHAMAN” berhasil mencapai tujuannya. Ini dibuktikan pada pengujian ke pengguna yang melibatkan 33 responden, dimana 83,94% pengguna sangat setuju bahwa *game* “SHAMAN” sangat efektif sebagai media dalam edukasi tentang salahnya kegiatan pesugihan dan harus dihindari dan di jauhi, karena kegiatan perjanjian dengan Jin merupakan tindakan menyekutukan Tuhan.

Untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, storyline akan dibuat lebih panjang, diberi kesempatan karakter utama untuk survive dengan ditambahkan sistem nyawa, dan akan mem-*fix bug* yang masih terdapat di dalam game.

REFERENCES

- [1] R. DAULAY, “FENOMENA PERDUKUNAN DI NEGERI MAYORITAS MUSLIM, DI MANA PERAN NEGARA DALAM MENJAGA AKIDAH UMMAT?,” MUDA NEWS COM, 22 AUGUST 2022. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://MUDANEWS.COM/OPINI/2022/08/22/FENOMENA-PERDUKUNAN-DI-NEGERI-MAYORITAS-MUSLIM-DI-MANA-PERAN-NEGARA-DALAM-MENJAGA-AKIDAH-UMMAT/](https://mudanews.com/opini/2022/08/22/fenomena-perdukunan-di-negeri-mayoritas-muslim-di-mana-peran-negara-dalam-menjaga-akidah-ummah/).
- [2] P. M. PRODUCTIONS, “BONGKAR TUNTAS !! RAHASIA KULHUGENI / SAIPI GENI / BANASPATI - ILMU MERAH - PESULAP MERAH,” 13 MAY 2022. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://YOUTU.BE/H6LHNVTJRJWQ](https://youtu.be/H6LHNVTJRJWQ).
- [3] KOMPAS.COM, “FAKTA KASUS PESUGIHAN YANG TUMBALKAN MATA ANAK, RITUAL DILAKUKAN USAI MAKAMKAN KAKAK KORBAN,” 6 SEPTEMBER 2021. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://REGIONAL.KOMPAS.COM/READ/2021/09/06/111736578/FAKTA-KASUS-PESUGIHAN-YANG-TUMBALKAN-MATA-ANAK-RITUAL-DILAKUKAN-USAI?PAGE=ALL](https://regional.kompas.com/read/2021/09/06/111736578/FAKTA-KASUS-PESUGIHAN-YANG-TUMBALKAN-MATA-ANAK-RITUAL-DILAKUKAN-USAI?PAGE=ALL).
- [4] N. M. N. R. D. S. B. S. R. PRIYAADHARSHINI M, “LEARNING ANALYTICS: GAME-BASED LEARNING FOR PROGRAMMING COURSE IN HIGHER EDUCATION,” DALAM *LEARNING ANALYTICS: GAME-BASED LEARNING FOR PROGRAMMING COURSE IN HIGHER EDUCATION*, ISSN, 2020, PP. 468-472.
- [5] N. A. H. N. E. J. S. I. P. W. P. HAMIRUL, “PESUGIHAN ALA NYI BLORONG MASA KINI (STUDI PADA GROUP TELEGRAM DUKUN PESUGIHAN TANPA TUMBAL),” *JISOS (JURNAL ILMU SOSIAL)*, PP. 2-4, 2022.
- [6] J. LEBOWITZ DAN K. CRIS, *INTERACTIVE STORYTELLING FOR VIDEO GAMES*.
- [7] IDS: INTERNATIONAL DESIGN SCHOOL, “TEKNIK THREE ACT STORY STRUCTURE,” IDS EDUCATION, [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://IDSEEDUCATION.COM/TAHUKAH-KAMU-TEKNIK-THREE-ACT-STORY-STRUCTURE/](https://idseducation.com/TAHUKAH-KAMU-TEKNIK-THREE-ACT-STORY-STRUCTURE/). [DIAKSES 3 AGUSTUS 2023].
- [8] J. LEBOWITZ DAN C. KLUG, “MULTIPLE ENDINGS,” DALAM *INTERACTIVE STORYTELLING FOR VIDEO GAMES*.