

AKIBAT: Game Horor Perdukunan Berbasis Mobile

1st Rivaldo Eduard Renyaan
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

ichsannf@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Muhammad Ichsan Nurfauzi
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

aldorenyaan@student.telkomuniversity.ac.id

3rd Amir Hasanudin Fauzi
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

amirhf@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Penulis bertujuan untuk membuat sebuah game horor berbahasa Indonesia bernama “Akibat” yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan akibat dari mencari kepuasan instan melalui ilmu kebatinan, baik untuk kepentingan pribadi maupun merugikan orang lain. Dalam “Akibat”, pemain akan menghadapi cerita dan mekanisme berbeda yang membutuhkan solusi unik untuk menyelesaikan setiap narasi.

“Akibat” merupakan game Android yang menyasar pasar remaja dengan rating usia minimal 12 tahun ke atas. Game ini diberi rating T untuk Remaja oleh ESRB dan PEGI 12 oleh PEGI, dengan sedikit kekerasan dan darah. Tujuannya adalah untuk menjadi jembatan bagi remaja untuk secara bertahap mengeksplorasi konten yang lebih dewasa yang melibatkan kekerasan dan perkeltahuan.

Selain itu, “Akibat” diharapkan dapat menjadi media yang menarik untuk memperkenalkan budaya Indonesia, khususnya kepada remaja, sehingga dapat membantu mereka lebih memahami unsur-unsur horor dan mistisisme yang melekat dalam kehidupan Indonesia.

Pengujian pengguna terhadap 20 responden menunjukkan bahwa 83,7% dari mereka mengakui keberhasilan game ini dalam memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia, meliputi legenda urban dan kisah horor yang melibatkan perjanjian dengan tokoh mistis. Pengguna setuju bahwa “Akibat” berfungsi sebagai sarana terbaik untuk memperkenalkan budaya kepada individu berusia 12 tahun ke atas.

Kata Kunci— Culture, horror game, introducing culture

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan penggunaan perangkat seluler yang semakin meluas telah memiliki dampak yang signifikan pada berbagai bidang kehidupan masyarakat, termasuk dalam upaya diplomasi kebudayaan. Salah satu cara yang semakin efektif dalam mempromosikan kebudayaan adalah melalui media sosial, musik, film, dan bahkan permainan video. Saat ini, permainan video telah menjadi aktivitas yang diminati oleh berbagai kalangan, terutama oleh remaja, dan memiliki potensi sebagai alat pembelajaran ketika mengandung konten edukatif dan *entertainment* [1].

Indonesia, sebagai negara dengan beragam kebudayaan, memiliki potensi besar untuk diwujudkan dalam bentuk video game. Salah satu kebudayaan yang erat dengan masyarakat Indonesia adalah kebudayaan horor, yang kaya akan cerita rakyat, cerita hantu, dan kepercayaan mistis. Dalam konteks ini, terdapat peran penting dari sosok dukun atau orang pintar,

yang mengobati dan memiliki keterkaitan dengan hal-hal gaib [2].

“Akibat” hadir dengan tujuan memberikan pengenalan budaya kepada masyarakat tentang sebab dan akibat dari praktik perdukunan yang sering dijadikan sarana untuk mencapai keinginan secara instan, baik untuk diri sendiri maupun untuk melukai orang lain. Game ini memiliki mekanik yang berbeda dari game horor lainnya, dimana setiap cerita memiliki tantangan yang harus diselesaikan dengan cara yang berbeda untuk menuntaskan kisahnya dan permainan ini kan menyesuaikan dengan rentang usia.

Untuk memastikan bahwa konten tetap sesuai dengan rentang usia yang tepat, game “Akibat” dirancang khusus untuk remaja dengan usia minimal 12 tahun. Dengan mengacu pada pedoman penilaian dari ESRB dan PEGI, permainan ini menyajikan beberapa adegan kekerasan dan unsur darah dalam jumlah terbatas yang sesuai dengan sasaran audiens remaja [3].

Melalui game “Akibat”, kami berharap masyarakat Indonesia dapat lebih memahami dan mengenali konsekuensi dari praktik perdukunan serta mengapresiasi kebudayaan horor yang menjadi bagian integral dari identitas bangsa. Dengan memperkenalkan kebudayaan, “Akibat” menjadi representasi nyata dari upaya menjembatani antara hiburan dan nilai-nilai budaya dalam bentuk yang menarik dan mendidik.

II. PENELITIAN TERKAIT

Dalam bukunya yang berjudul “Pemrograman Animasi dan Game Profesional”, Agustinus Nilwan menyatakan bahwa permainan video adalah bentuk hiburan komputer yang dirancang dengan penerapan teknik dan metode animasi. Nilai tambah dalam pemahaman animasi terletak pada pemahaman yang kuat mengenai pembuatan permainan. Sebaliknya, untuk menciptakan permainan, pemahaman yang mendalam mengenai teknik dan metode animasi menjadi penting, mengingat kedua aspek ini memiliki keterkaitan yang erat [4].

Permainan horor adalah *game* video yang dirancang untuk menciptakan atmosfer menakutkan dengan menggunakan lingkungan gelap, musik dan suara yang menakutkan, teror psikologis, makhluk mengerikan, keterbatasan sumber daya, dan cerita misterius untuk memicu ketakutan pada pemainnya. Dan asset yang digunakan untuk membuat game adalah hantu yang berada pada kebudayaan Indonesia seperti kuntilanak dan pocong.

Hantu-hantu seperti kuntilanak dan pocong merupakan roh jahat yang menakutkan dan sering muncul di tempat tertentu. Kuntilanak adalah sosok wanita cantik dengan punggung bocor, sementara pocong adalah mayat yang bangkit dan terbungkus kain kafan, bergerak melompat-lompat atau bahkan melayang. Keduanya memiliki cerita mengerikan yang melekat dalam budaya dan mitos masyarakat[5] [6].

Dalam pembuatan game ini dibuat dengan bahasa pemrograman yang dipakai dalam pembuatan game horror ini menggunakan C#

C# (C sharp) merupakan suatu bahasa pemrograman yang dirancang oleh Microsoft dengan bimbingan Anders Hejlsberg, yang juga terlibat dalam menciptakan bahasa pemrograman lain seperti Borland Turbo C++ dan Borland Delphi. Bahasa C# menjadi bagian esensial dari inisiatif kerangka .NET Framework dan telah diakui secara internasional oleh ECMA. C# adalah bahasa pemrograman yang berbasis objek, memiliki pengaruh dari bahasa seperti C++, Java, Delphi, dan Visual Basic. Bahasa ini digunakan untuk mengembangkan beragam jenis aplikasi, termasuk aplikasi desktop, web, dan layanan web. Nama "C#" terbentuk dari huruf Latin C diikuti oleh simbol pagar (#) dan tidak merujuk pada simbol kres dalam konteks seni musik [7].

III. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menguraikan kebutuhan analisis mengenai kebutuhan pengguna, proses perancangan aplikasi, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dalam pengembangan permainan Akibat.

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Data mengenai kebutuhan pengguna diperoleh melalui metode wawancara, yang telah dilakukan pada tanggal 27 Januari 2023 melalui platform Google Meet. Proses wawancara ini melibatkan partisipasi dari satu individu mahasiswa dan satu individu warga yang memiliki minat dalam bermain game. Dari hasil informasi yang berhasil dihimpun, fitur-fitur aplikasi yang harus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pada bagian Fitur cerita, Membuat cerita yang seram agar game yang dimainkan lebih menyeramkan Tidak menggunakan gambar bergerak melainkan hanya ada gambar statis dan dilakukan dengan narasi dan cerita harus memiliki ending yang baik

Pada bagian Fitur jumpscare Membuat musuh secara tiba-tiba muncul dari belakang atau musuh jalan perlahan sehingga terlihat seram agar game yang dimainkan lebih menyeramkan. Agar semakin nyata dan menyeramkan ada suara untuk hantu seperti suara orang menangis dan suara orang tertawa.

B. Perancangan Aplikasi

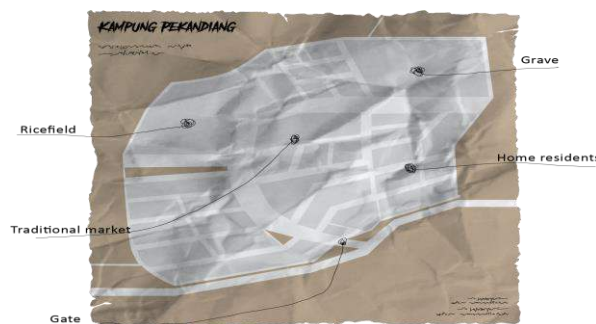
Permainan yang telah direncanakan dinamai Akibat, dan setelah karakteristik target pengguna yang dituju dipahami dan fitur-fitur yang diperlukan oleh pengguna berhasil diidentifikasi, aplikasi dirancang sebagai berikut.

Game yang dirancang diberi nama Akibat dan Setelah pengguna dipahami dan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna berhasil dirumuskan, aplikasi dirancang sebagai berikut.

Disini aplikasi "Akibat" adalah sebuah game horor dan survival dengan perspektif 3D yang ditujukan untuk pemain tunggal, dengan target audiens remaja (12 tahun ke atas) dan platform mobile. Ceritanya mengikuti seorang pemuda yang memiliki kemampuan ilmu untuk mengusir makhluk gaib. Di

beberapa tempat, warga mengalami gangguan oleh makhluk gaib, dan pemuda tersebut membantu mereka dengan mengusir makhluk gaib tersebut. Seiring perjalanannya, pemuda juga mulai mengalami gangguan makhluk gaib dan harus menghadapinya dengan keterbatasan senter dan denah sebagai peralatan. Setelah berhasil mengusir makhluk gaib dari tempat-tempat tersebut, warga menjadi terbebas dari teror dan pemuda tersebut terus membantu tempat lain yang membutuhkan pertolongan. Game ini memiliki tampilan menu utama, opsi/help, cerita, narasi penceritaan, serta tampilan kemenangan dan kekalahan.

Dilengkapi dengan dua animasi, yaitu gerak hantu dan berjalan. Mendukung permainan dengan empat jenis backsound yang berbeda, seperti saat narasi berlangsung, di lobby, saat kemenangan, dan saat kekalahan. Serta efek suara seperti langkah kaki saat berjalan, berlari, terkena serangan, dan bernafas. Pengayaan adaptasi horor memberikan pengalaman menegangkan bagi para pemain saat berhadapan dengan kuntilanak dan pocong dalam aplikasi ini dan juga aplikasi ini menggunakan game flow yang mengurutkan peristiwa yang terjadi dalam permainan, yang mencakup langkah-langkah dasar dari awal hingga akhir permainan dan juga terdapat denah pada game seperti pada gambar dibawah.



Gambar 1.
World Map Design

C. Kebutuhan Pengembangan Aplikasi

Untuk mewujudkan aplikasi sesuai dengan rencana yang telah disusun, diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut.

TABEL I.
Kebutuhan Hardware Dan Software

Hardware	Software
Komputer pangku Asus TUF 505GT: Intel(R) Core(TM) i5-9300H CPU 2.40GHz dan RAM 8GB Smartphone Samsung A53 5G: layar 6.5" dan RAM 8GB komputer pangku Lenovo X1 Carbon: Intel(R) Core(TM) i7-5600U CPU 2.60GHz dan RAM 8GB Smartphone Redmi Not 11 pro 5G: layar 6.7 inci dan RAM 8GB	Unity Blender Unity Remote Figma Visual studio Infinite design

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi Aplikasi

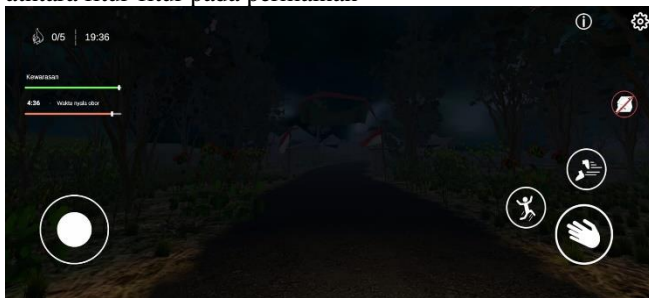
Pengujian aplikasi game ini dilakukan untuk menemukan kekurangan dan memastikan aplikasi berjalan sesuai target pembangunan. Pengujian meliputi pengujian keandalan dan Usability Testing oleh mahasiswa Telkom University dan orang lain. Usability Testing dilakukan untuk mengevaluasi

kemudahan penggunaan fitur-fitur aplikasi oleh pengguna akhir, yang merupakan kalangan usia 12 tahun ke atas. Pengguna diarahkan untuk mencoba aplikasi berdasarkan urutan kuesioner sebelum mengisi jawaban untuk penilaian.



Gambar 2.
Aplikasi hasil implementasi

ini adalah tampilan awal aplikasi yang menghubungkan antarmuka fitur-fitur pada permainan



Gambar 3.
Tampilan *In game*

ini adalah tampilan ketika berada didalam game ada tombol - tombol yang digunakan saat bermain.

B. Pengujian Game

Proses pengujian permainan dilaksanakan dalam tahap tunggal. Uji fungsi dari permainan dilaksanakan dengan menggunakan metode kotak hitam. Tahapan pengujian diawali dengan merancang skenario uji untuk tiap fitur dari permainan. Semua pengujian aplikasi ini dilaksanakan pada perangkat smartphone Redmi Note 11 Pro dengan sistem operasi Android 13.

Setelah berhasil menguji fungsionalitas dengan hasil yang sah, langkah berikutnya adalah mengujinya dengan pengguna menggunakan metode uji kelayakan. Proses ini dimulai dengan membuat kuesioner melalui Google Form, kemudian menyebarkannya kepada responden. Hasil kuesioner dinilai dengan skala Likert dan akhirnya dianalisis.

Pengujian ini melibatkan 20 responden yang terdiri dari mahasiswa dan individu lainnya. Setiap responden pastinya telah mencoba game sebelum mengisi kuesioner, karena pengujian dilakukan secara langsung. Berdasarkan hasil perhitungan, berhasil ditemukan bahwa 83,7% dari mereka dapat mengenali budaya Indonesia yang dihadirkan dengan sangat kuat melalui legenda horor seperti cerita pesugihan melalui dukun dalam permainan ini. Para pengguna sepakat bahwa game ini sangat efektif sebagai media untuk memperkenalkan budaya kepada mereka yang berusia 12 tahun ke atas.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembangunan game dan uji coba yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Akibat"

merupakan permainan horor yang mengangkat tema kebudayaan dengan nuansa legenda horor yang masih sangat kental dengan kebudayaan. Selain itu, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk memperkenalkan budaya lokal kepada penggunanya.

Dengan demikian, game "Akibat" berhasil mencapai tujuannya. Hal ini terlihat dari hasil uji coba terhadap pengguna, yang melibatkan 20 responden, di mana 83,7% dari mereka berhasil mengenal dan merasakan kebudayaan Indonesia yang begitu kuat lewat legenda horor seperti cerita tentang pesugihan melalui dukun dalam game ini. Para pengguna juga sepakat bahwa game "Akibat" sangat efektif sebagai media untuk mengenalkan budaya kepada mereka yang berusia 12 tahun ke atas.

REFERENSI

- [1] GoodStats, "Jumlah perangkat seluler di Indonesia"[Online]. Available: <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA#:~:text=Sementara%2C%20awal%20tahun%202022%20ini,yang%20sama%20di%20tahun%20sebelumnya.>
- [2] Aditya Anugerah Wiramentaya, "Penggunaan Aplikasi Next Door Land sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia" [Online]. Available: <https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/8367/Cover%20-%20Bab1%20-%20312006sc-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y> I. S. Jacobs and C. P. Bean, "Fine particles, thin films and exchange anisotropy," in Magnetism, vol. III, G. T. Rado and H. Suhl, Eds. New York: Academic, 1963, pp. 271–350.
- [3] eraspase, "Jenis-Jenis Rating Game yang Wajib Diketahui Sebelum Bermain"[Online]. Available: <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-5-jenis-rating-game-yang-wajib-diketahui-sebelum-memainkannya> R. Nicole, "Title of paper with only first word capitalized," J. Name Stand. Abbrev., in press.
- [4] Agustinus Nilwan (2008). Pemrograman Animasi dan Game profesional. Elex Media komputindo. Jakarta.[Online].Available: <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html>
- [5] Universitas Krisnadwipayana,"Kuntilanak"[Online].Available: http://p2k.unkris.ac.id/id3/3065-2962/Kuntilanak_198347_p2k-unkris.html
- [6] Kompas.com,"Pocong"[Online]. Available: <https://buku.kompas.com/read/1605/asal-usul-hantu-pocong-benarkah-berasal-dari-mayat-yang-meminta-pertolongan>
- [7] Jonathan, K. (1998). Beginning C#. In New York. Edward (Ed), C# Programming Language (330 - 354). MA : Balckwell.