

Pengujian *Game* Berbasis Konten Budaya, Who is He: Let Me Out

Fadhli Yahya*, Abdurrafi Naufal. S**, Ervin Ahmad Nur Hidayanto*, Waode Hafizah Ramadhani*,
Muhammad Ilham Werdiansyah***, Riwinoto***

* Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

** Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

*** Animation, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Oct 12th, 2022

Revised Nov 28th, 2022

Accepted Dec 3th, 2022

Keyword:

Educational games

Cultural games

Puzzle games

Game application

ABSTRACT (10 PT)

Game is a technology that is very popular among young people. The problem is, with games, young people and even adults often abuse their time, so that games are used as something negative by society. On the other hand, Indonesian culture is currently being forgotten more and more, one of the factors is technology, such as this game. The best solution is to unite the two, by making an educational game on Indonesian culture, but just plain education is not enough to attract the attention of game players, because they are concerned with gameplay and the storyline of the game, therefore there needs to be good packaging and is right on target. special attraction for game players. Indonesian culture in terms of understanding is very broad, not many people know about the ancient stories of the people and unique things such as shamans, these stories can be used as an attraction for packaging stories in games, because so far there are no Indonesian games that take stories and Indonesian pamali with good graphics or display. 97% of game players in Indonesia play games from abroad, this is very unfortunate because many foreign cultures enter through this platform. The research method used in this research is quantitative. This game was tested on 100 game player respondents at the Game Prime event in 2019. Based on the results of the questionnaire it can be concluded that this game is quite interesting both graphically, mechanically and culturally. Furthermore, it will be published on a global platform.

Copyright © 2022 Journal of Applied Multimedia and Networking
All rights reserved.

1. INTRODUCTION

Siapa yang tidak kenal dengan game, konten multimedia yang dimainkan dengan sentuhan teknologi ini sangat digemari oleh kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Namun, game memiliki dampak negatif seperti menjadi kecanduan, Menjadi malas, kurang memperdulikan lingkungan disekitar kita, Bisa menjadi bodoh jika main tidak teratur, selalu memikirkan tentang game, jarang berolahraga, gangguan penglihatan dan menjadi lupa waktu (aptika.kominfo.go.id, 2017).

Disisi lain, dengan adanya teknologi ini masyarakat sudah mulai melupakan budaya Indonesia, seperti permainan khas indonesia, Tari tradisional, musik tradisional Indonesia, dan lain-lain. Budaya Indonesia tidak hanya sebatas karya, Misalnya kearifan lokal dan kepercayaan masyarakat merupakan budaya yang saat ini sudah mulai ditinggalkan. Salah satu penyebabnya adalah globalisasi, sehingga dapat mengubah pola pikir masyarakat sudah mulai menggeser budaya Indonesia ke budaya asing. Pengaruh ini kemudian perlahan-lahan memasuki kehidupan masyarakat indonesia serta tergesernya kearifan lokal seperti adat dan kebudayaan (Salman, 2018).

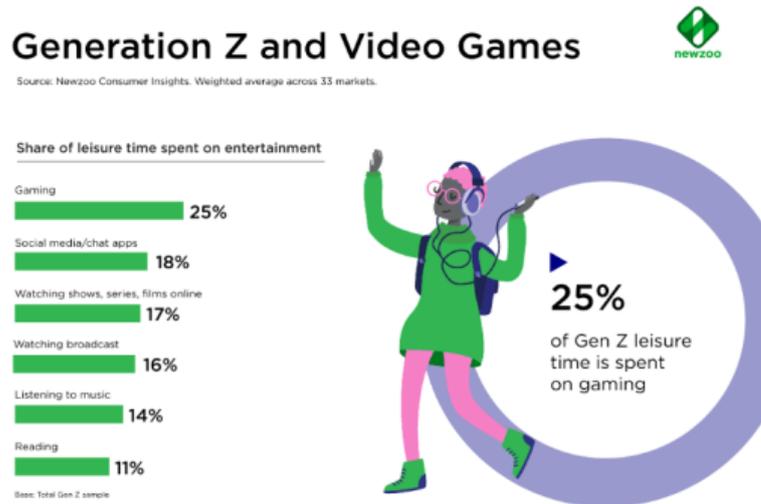
Dilihat dari masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi yang sering masyarakat gunakan seperti Smartphone penuh dengan konten budaya asing. Sedikitnya para Content Creator yang membuat karya berbudaya Indonesia adalah salah satu hal yang sangat disayangkan. Menurut (Chowanda & Prasetio, 2012) pecinta game di Indonesia sangat banyak, namun tidak sebanding dengan developer dan investor yang ada.

Oleh karena itu, dua hal yang saling bertolak belakang yaitu game dan belajar budaya perlu disatukan. Dengan membuat game berkonten budaya dan dikemas dengan storytelling yang baik akan menjadi produk

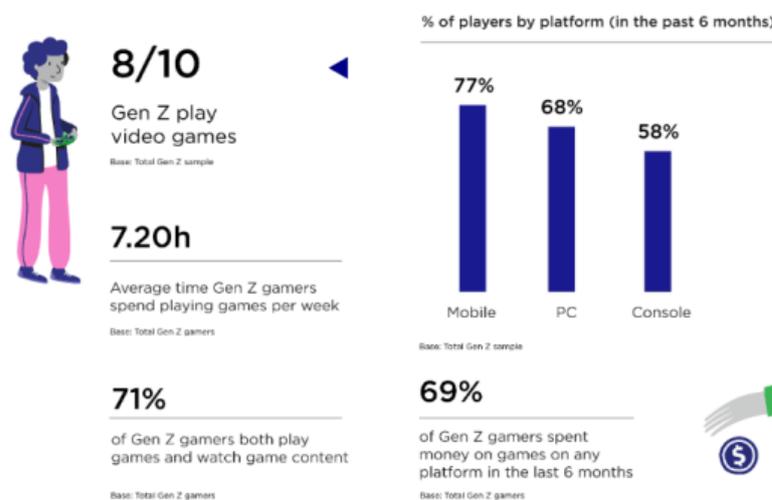
media interaktif yang bagus dan efektif. Menurut Ekawati & Falani (2015) game merupakan salah satu media yang interaktif yang menarik yang sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang pada umumnya masih sangat suka bermain. Juga game memiliki sifat dasar yang menantang, membuat ketagihan dan menyenangkan bagi penyuka game (Panedkk, 2017).

Menurut data dari Newzoo, yaitu sebuah platform penyedia data yang berkaitan dengan game, berdasarkan riset tahunan yang Newzoo lakukan, generasi Z dengan umur 10 - 24 tahun menghabiskan 25% waktu mereka dengan bermain game kemudian disusul dengan bermain sosial media atau aplikasi *chatting*.

Gambar 1. Data Generation Z and Video Games



8 dari 10 generasi Z bermain game dengan rata-rata menghabiskan 7,2 jam per minggu, serta 71 % dari *gamers* generasi Z bermain game sekaligus menonton konten game seperti *youtuber gaming* atau *streamer game*, sesuai dengan target market Who is He: Let Me Out yaitu PC, data menunjukkan 68% gamer generasi Z menggunakan platform PC.



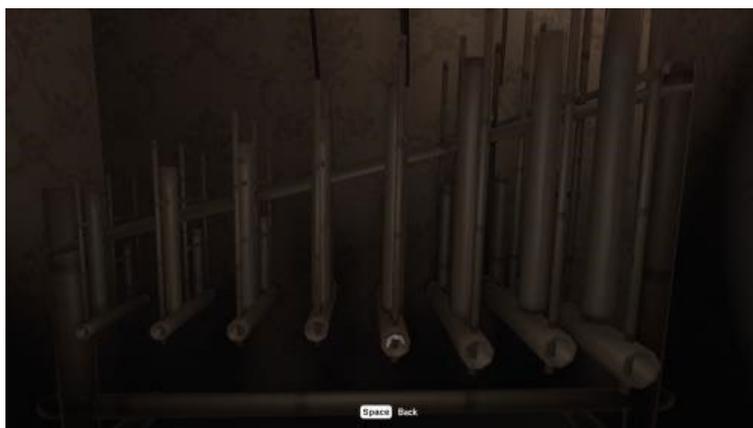
Gambar 2. Data Generation Z and Video Games

Dengan dukungan data diatas, dapat dipastikan ini adalah cara terbaik untuk mempromosikan Budaya Indonesia serta mendukung kelestariannya sekaligus menjadi peluang bisnis yang menarik dengan menggunakan konten Budaya Indonesia sebagai konten utama.

Pada penelitian ini, *game* yang digunakan untuk pengujian adalah *game* buatan 4Happy Studio, yaitu Who is He: Let Me Out. Dimana *game* ini memiliki unsur budaya seperti instrumen tradisional angklung, dan *gamelan*. *Game* ini juga dibungkus dengan nuansa desa Indonesia pada tahun 60-an.



Gambar 3. Tampilan menu utama Who is He: Let Me Out



Gambar 4. Gameplay angklung pada game Who is He: Let Me Out

2. THEORETICAL BASIS

2.1 Game

Game adalah media hiburan yang memiliki aturan tertentu yang harus diikuti oleh pemainnya untuk mencapai suatu kondisi yaitu menang atau kalah. Di masa lampau game hanya berupa media fisik atau sering disebut dengan istilah board games seperti catur, ular tangga dan sebagainya. Dengan perkembangan zaman, hampir semua game yang kita kenal sekarang berupa media digital yang dapat dimainkan di komputer maupun smartphone. Contoh game digital yang terkenal yaitu Super Mario, PacMan, dan Donkey Kong. Menurut (Clark, 2006) game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Menurut (Sadiman, 2010) game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

2.2 Game Prime

Game Prime merupakan acara tahunan dimana developer dan pemain game ditemukan dalam suatu tempat yang diselenggarakan oleh Baparekraf juga bekerjasama dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI). Game Prime pertama kali dibentuk pada tahun 2015 dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kualitas developer lokal untuk bersaing di pasar global dan menekankan konten lokal untuk produk yang ditujukan untuk pasar lokal (Gameprime.org, 2019).

2.3 Kebudayaan (Culture)

Menurut E.B Tylor (1871) kebudayaan adalah semesta yang kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moralitas, hukum, adat istiadat, serta berbagai macam bentuk kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

2.4 Game Edukasi

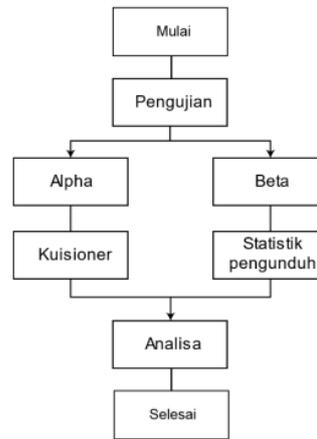
Menurut Handriyantini (2009) game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk menumbuhkan daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Game edukasi juga digunakan sebagai alat untuk memotivasi serta mengembangkan kemampuan bagi pemainnya.

2.5 Multimedia

Menurut Tay Vaughan (2011) multimedia adalah kombinasi dari elemen teks, seni, suara, animasi dan video yang disajikan melalui komputer atau sarana manipulasi elektronik atau digital lainnya. Sedangkan menurut Najjar (1996) multimedia adalah penggunaan teks, grafis, animasi, gambar, video dan suara untuk menyampaikan informasi.

3. RESEARCH METHOD

Penelitian diawali dengan melakukan pengujian alpha dimana game akan dimainkan oleh 100 orang pengunjung Game Prime 2019, selanjutnya akan memberi penilaian melalui kuesioner yang disediakan berdasarkan pengalamannya ketika bermain game Who is He: Let Me Out. Data yang dikumpulkan yaitu, konten favorit atau yang paling banyak diminati serta penilaian umum yang meliputi aspek-aspek umum pada game seperti aspek visual, animasi, seni, suara, teka-teki dan alur cerita. Selanjutnya dilakukan pengujian beta dimana game akan dipublikasikan secara global melalui platform digital yaitu gamejolt.com. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Dr. Wahidmurni (2017) metode penelitian kuantitatif merupakan suatu solusi untuk menjawab masalah penelitian yang datanya berupa angka dan statistik.



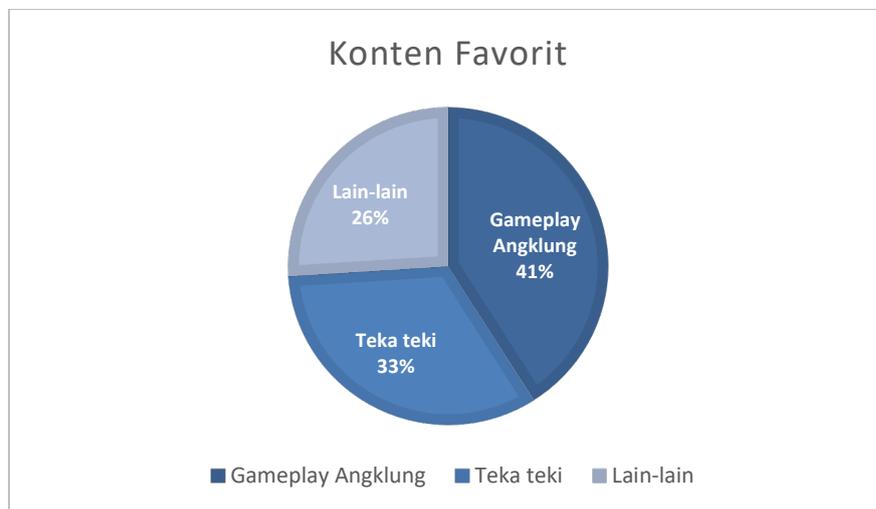
Gambar 5. Alur pengujian dan penelitian

4. RESULTS AND ANALYSIS

Analisa dari produk yang dihasilkan terdiri dari dua bagian yaitu analisa dari pengujian alpha dan analisa dari pengujian beta. Analisa alpha menghitung jumlah pengunjung Game Prime 2019 dari 100 responden yang menyukai konten pada *game* Who is He: Let Me Out. Dan penilaian secara umum dengan menghitung jumlah pengunjung yang suka dengan *game* Who is He: Let Me Out. Analisa pengujian beta bertujuan untuk melihat potensi pada pasar internasional jika *game* ini dipublikasikan secara global.

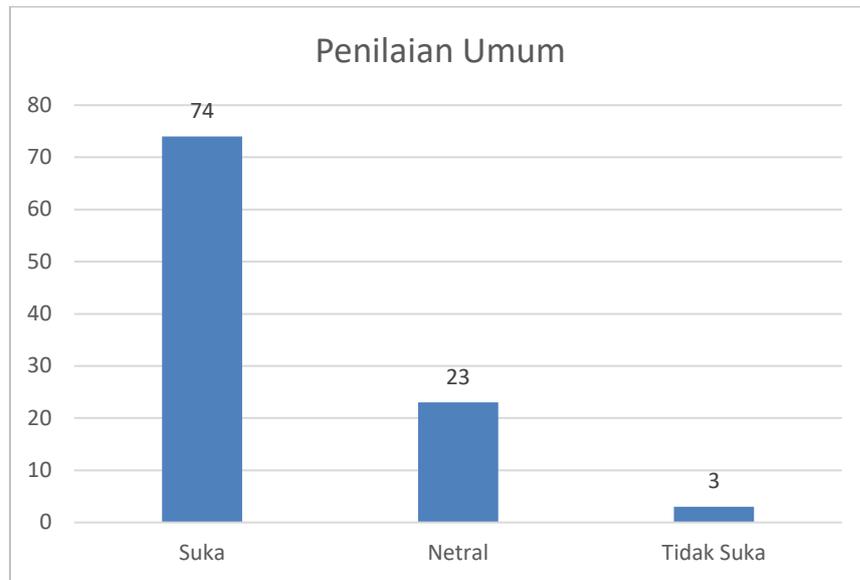
4.1 Analisa Hasil Pengujian

4.1.1 Hasil Perhitungan Kuesioner Pengujian Alpha Konten Favorit



Gambar 6. Konten favorit Game Who is He: Let Me Out

Dari sisi konten, secara umum *gameplay* memainkan angklung cukup banyak diminati dengan persentase sebesar 41%, serta *gameplay* memecahkan teka-teki dengan persentase 33% dan *gameplay* lainnya sebesar 26%.

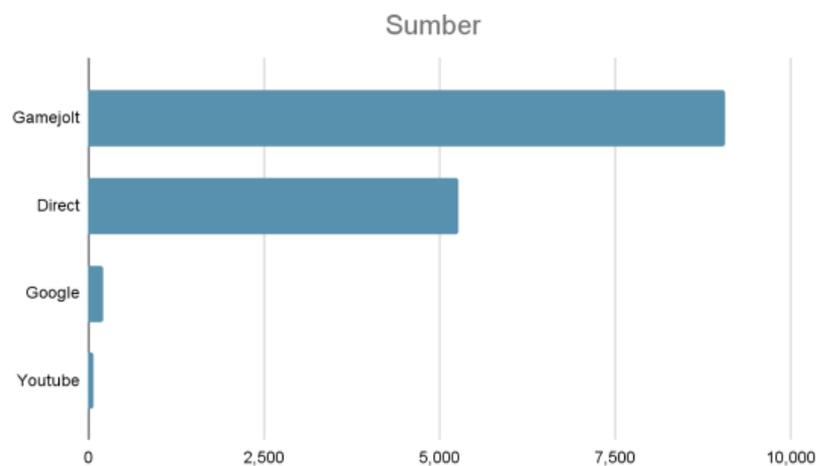


Gambar 7. Penilaian umum

Secara umum, ada 74 orang yang menyukai *game* ini, 23 orang netral dan 3 orang yang tidak suka. Penilaian yang diberi berdasarkan aspek-aspek umum pada *game* seperti aspek visual, animasi, seni, suara, teka-teki dan alur cerita.

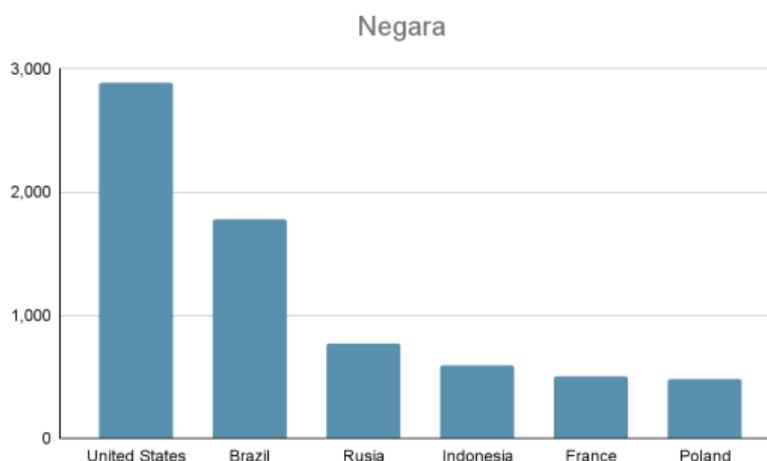
4.1.2 Hasil Publikasi Pengujian Beta

Game ini dipublikasikan pada tanggal 2 Desember 2019 melalui platform *marketplace* online yaitu *gamejolt.com* yang merupakan tempat developer *indie* mempublikasikan produk mereka dengan gratis.



Gambar 8. Sumber pengunduh

Dari sisi sumber pengunduh secara umum pengunduh terbesar masih berada di platform *marketplace game* yaitu *gamejolt*, sedangkan platform media sosial masih mengikuti dari sumber teratas *gamejolt*.



Gambar 9. Negara pengunduh

Dalam jangka waktu satu bulan, *game* ini sudah diunduh lebih dari 4,607 pengunduh dengan Amerika Serikat sebagai pasar terbesar untuk *game* ini dengan persentase sebesar 19,57 % disusul oleh Brazil dengan persentase sebesar 12,05%.

5. CONCLUSION

Berdasarkan Analisa data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa secara umum ada 74 orang yang menyukai *game* ini serta konten budaya yang terdapat pada *game* ini cukup diminati bagi kalangan umum dengan persentase sebesar 41%, sedangkan persentase yang menyukai konten teka-teki sebesar 33%. Juga *game* ini cukup berpeluang di pasar internasional dengan persentase pengunduh teratas di dominasi oleh negara Amerika Serikat. Dengan adanya hal tersebut, Amerika Serikat dapat dipertimbangkan sebagai target pasar yang besar di kancah internasional.

REFERENCES

- [1] "Evolusi dan Klasifikasi permainan Elektronik di Indonesia". [aptika.kominfo.go.id](https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/). 30 Juli 2021.
- [2] Yoga, Salman. (2018). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan* Vol. 25 No. 1 Januari - Juni 2018, 29 – 46
- [3] Chowanda, A., & Prasetio, Y. L. (2012). Perancangan *Game* Edukasi Bertemakan Sejarah (Ken Arok dan Buto Ijo). Seminar Nasional SEMANTICS 2012. Jakarta: Bina Nusantara University.
- [4] Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi *Game* Untuk Pembelajaran. *JURNAL LINK VOL 22, NO.1*.
- [5] Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam. *E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1*.
- [6] D. Clark, *Games and Elearning*, Sunderland: Caspian Learning, 2006.
- [7] "About Us". [gameprime.org](https://www.gameprime.org/about-us/). 16 Maret 2021.
- [8] E.B Tylor (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, Volume 1
- [9] Handriyantini (2009), Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- [10] Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia: Making It Work*. Edisi VIII. McGraw-Hill Companies, Inc.
- [11] Najjar, Lawrence J. (1996). *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia* (1996) 5 (2), 129-150
- [12] Dr. Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*
- [13] "Gen Z gamers: Key Insights". [Newzoo.com](https://newzoo.com/insights/infographics/gen-z-gamers-key-insights/). 31 Agustus 2021.
- [14] "Who is he:let meOut". [gamejolt.com](https://gamejolt.com/games/letmeout/422516/).