

## PEMBUATAN GAME SAFARI HIDE AND SEEK

**Enrico Hanjaya**

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia  
enrico.hanjaya@gmail.com

Saat ini *game* merupakan sesuatu yang umum dijumpai pada masyarakat. Baik itu *game* tradisional maupun *game* digital. *Game* juga tidak memandang usia, dapat dimainkan untuk semua kalangan, baik dari anak kecil sampai orang dewasa, maupun yang sudah melebihi dari usia produktif. Anak-anak tentu tidak bisa lepas dari bermain, namun masa anak-anak juga merupakan masa perkembangan otak, oleh karena itu sudah banyak permainan yang diciptakan untuk melatih daya pikir pemain, permainan seperti inilah yang dibutuhkan oleh anak-anak, karena pada usia 7-9 tahun adalah masa perkembangan kecerdasan anak mulai berkembang. Permainan papan maupun permainan kartu memiliki banyak jenis permainan yang dapat melatih kecerdasan, namun permainan papan memerlukan tempat untuk bermain, selain itu pemain harus melakukan penataan papan permainan tersebut sebelum bermain dan harus membereskan kembali setelah selesai bermain, selain itu permainan papan memiliki bidak-bidak khusus yang terkadang hilang atau rusak sehingga permainan papan itu sudah tidak dapat lagi digunakan untuk bermain. Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah *Game Safari Hide And Seek* yang dapat dimainkan dengan media komputer yang diadaptasi dari *Board Game Safari Hide & Seek* yang sudah ada. *Game Safari Hide And Seek* ini disajikan dengan format *game* yang menggabungkan gambar, suara dan animasi. Dalam *game* ini terdapat pula tutorial dan cara bermain.

***Kata kunci*** : *Game*, board game, digital board game

Currently the *game* is something that is common in the community. Whether it's traditional games and digital games. *Game* also regardless of age, can be played for all people, both from small children to adults, as well as those already in excess of the productive age. The children would not be separated from the play, but childhood is also a time of brain development, therefore it has created a lot of games to train players think, games like this is needed by the children, because at the age of 7 - 9 years is a period of a child's intellectual development began to flourish. Board games and card games have many types of games that can train intelligence, but need a place to board games to play, other than that the player must make arrangements prior to playing the *game* board and have to clean up again after the completion of play, other than that the *game* board has a special pawns are sometimes lost or destroyed so that a board game can no longer be used for play. Of these problems, then made *Hide And Seek Safari Game* can be played with computer media adaptation of *Board Games Hide & Seek Safari* existing ones . *Hide And Seek Safari Game* is presented with a *game* format that combines image , sound and animation. In this *game* there are also tutorial,sound and How to play.

**Keywords:** *Game*, board game, digital board game

## **PENDAHULUAN**

Game banyak bermunculan dikalangan masyarakat, baik game tradisional seperti game kartu, catur, ular tangga dan permainan papan yang lain, maupun game modern seperti video game. Anak-anak tidak bisa lepas dari bermain, namun masa kanak-kanak juga merupakan masa perkembangan otak, sudah banyak permainan papan yang dibuat untuk melatih otak seperti Smart Games Safari Hide And Seek, namun permainan papan seperti Safari Hide And Seek memerlukan tempat untuk bermain, selain itu pemain harus melakukan penataan papan permainan tersebut sebelum bermain dan harus membereskan kembali setelah selesai bermain, selain itu permainan papan memiliki bidak-bidak khusus yang terkadang hilang atau rusak sehingga permainan papan itu sudah tidak dapat lagi digunakan untuk bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tugas akhir ini akan dibuat sebuah game 2D yang membantu anak-anak dapat bermain Safari Hide And Seek dengan menggunakan komputer.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan cara wawancara singkat kepada anak-anak sesuai dengan target market. Selain pengambilan data melalui wawancara, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap board game Safari Hide And Seek. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut, sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan yang berguna untuk mendukung game yang akan dibuatnya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dari hasil analisa diatas, akan dilakukan perencanaan desain mulai dari perancangan sistem, *user interface*, dan interaksi sistem dengan user. Setelah game telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada user seusai dengan target market.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Game ini berdominan menggunakan warna dominan yang digunakan seperti warna hijau, warna coklat, dan warna cream. Game ini menggunakan font yaitu *Brushed* dan *Cookies*. Font *Cookies* akan digunakan pada judul karena memiliki kesan lucu, cocok untuk anak-anak dan mudah dibaca. Sedangkan font *Brushed* akan digunakan untuk pilihan menu dalam game karena font ini tipis sehingga menimbulkan kesan formal yang tidak kaku dan memiliki legibility dan readability yang tinggi. Serta penggunaan suara menggunakan suara *free royalty*.

Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah game yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah game yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan terhadap setiap halaman, dan juga terdapat halaman berinteraktif dimana user dapat berinteraksi dengan game. Game ini mempunyai fitur-fitur interaktif yaitu fitur extra yang berupa *mini games*, *survival*, dan karakter. Fitur *mini games* adalah fitur yang dapat dimainkan user untuk tiap game. Oleh karena itu user tidak perlu memainkan game ini dari awal permainan. Fitur *survival* adalah fitur untuk menarik minat user dari game ini

dengan tingkat kesulitan dari beberapa game yang lebih sulit dari sebelumnya. Serta fitur karakter adalah fitur untuk melihat isi 10 Tulah menurut Alkitab sehingga mempermudah user dalam mengerti cerita dari game ini. Berikut hasil verifikasi setiap halaman pada game ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman Intro

Berikut menu yang ada pada menu utama. Halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 2, dan halaman Challenges dapat dilihat pada Gambar 3. Halaman Permainan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 2. Halaman Menu Utama



Gambar 3. Halaman Fitur Survival



Gambar 4. Halaman Permainan

Proses validasi dilakukan dengan wawancara terhadap 7 orang anak. Proses validasi terhadap anak-anak dilakukan tiga kali, yang pertama dengan memberika tes IQ. Sedangkan interview tahap kedua berisi pertanyaan mengenai game. Hal ini diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman user terhadap game Safari Hide And Seek dalam menjalankan game tersebut, yang ketiga memberikan pre tes IQ untuk melihat apakah ada perubahan. Daftar pertanyaan interview user dapat dilihat pada Tabel 1.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Tertarik dengan Aplikasi Multimedia ini?	7	0
2	Apakah gambar, warna, dan animasi yang disajikan pada aplikasi ini menarik?	7	0
3	Aplikasi ini mudah untuk dimainkan?	6	1
4	Mengerti dengan instruksi yang diberikan?	6	1
5	Apakah nilai Post-test lebih tinggi daripada pre-test?	5	2

Tabel 2. Pertanyaan Interview



Berikut adalah hasil tahap validasi terhadap user. Ketika responden diminta untuk menyebutkan hal apa yang mereka ketahui yang berhubungan dengan topik yang dimaksud, mereka mengetahui siapa Nabi Musa dan cerita Nabi Musa yang diketahui mengenai 10 perintah Allah dan membelah lautan. Sedangkan ketika responden diberi pertanyaan pengetahuan tentang 10 tulah, rata-rata responden mengetahui namun mereka kurang yakin dan kurang memahami.

Ketika responden dihadapkan pada game yang berisi 10 tulah, responden langsung tertarik untuk melihat lebih jauh game ini. Responden berpendapat bahwa mereka belum pernah menemukan game yang membahas 10 tulah dan selama ini mereka hanya belajar dari media cetak.

Setelah diberi kesempatan untuk menggunakan game ini, responden rata-rata bisa memberikan jawaban yang lebih lengkap dan berbobot. Responden pertama bisa menjawab 7 tulah dengan yakin. Responden kedua bisa menjelaskan 9 tulah dengan benar. Responden ketiga bisa menyebutkan 4 tulah pertama dengan urut dan lupa tulah kelima dilanjutkan dengan tulah 6-10 dengan lancar. Responden keempat bisa menyebutkan seluruh tulah namun tidak urut. Responden kelima menjawab 8 dari 10 tulah yang ada.

Kelima responden menyatakan bahwa mereka tertarik untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan game ini. Rata-rata responden mengakui bahwa mereka hanya mengetahui sedikit sekali tentang 10 tulah karena mereka sulit membayangkan apa yang ada di media cetak. Karena itu dengan visualisasi yang ada, responden mengaku lebih mudah memahami isi dari 10 tulah tersebut. Dari hasil interview didapatkan data bahwa seluruh user terbantu dengan adanya game ini. Visualisasi yang diberikan mampu memberikan gambaran yang jelas terutama tentang hal-hal yang mereka tidak ketahui secara detail sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game ini memberikan bantuan dalam pembelajaran tentang Nabi Musa dan 10 tulah yang ada.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari proses pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga hasil akhir dan uji coba yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu Game Safari Hide And Seek ini memberi hiburan yang menarik dan dapat dipahami oleh anak berusia 7-9 tahun, Anak-anak dapat bermain sekaligus melatih daya pikir mereka. Dengan adanya 4 level, user dapat bermain sesuai dengan kemampuannya. Guna pengembangan dan penyempurnaan game ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan agar game ini nantinya dapat ditambahkan permainan yang dapat melatih kecerdasan-kecerdasan lainnya, selain itu dapat ditambahkan score pada permainan, Game dapat dikembangkan agar dapat diakses melalui platform lain seperti iPad. Sebagai dasar pembuatan game ini, ada beberapa harapan yang dilandaskan oleh penulis ketika memilih judul tugas akhir ini, yaitu memberi hiburan kepada anak, serta melatih daya pikir anak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyo, A. (2012, Agustus 9). Metode Bermain Lebih Membentuk IQ Anak. Dipetik Februari 25, 2013, dari Centro One: <http://www.centroone.com/lifestyle/2012/08/2a/metode-bermain-lebih-membentuk-iq-anak/>
- Darmaprawira, Sulasmi (2002). Warna (Teori dan Kreativitas Penggunaannya) edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.
- Julie. (2011). Mengembangkan Kecerdasan Lewat Bentuk dan Warna. Dipetik Januari 20, 2013, dari <http://www.tabloidnova.com/Nova/Keluarga/Anak/Mengembangkan-Kecerdasan-Lewat-Bentuk-dan-Warna>
- Musfiroh, T. (2008). Cerdas Melalui Bermain. Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, Eko (2008), Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Piaget, Jean (2010). Psikologi Anak (The Psychology of the Child). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. (2009). Masa Perkembangan Anak (Children). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sihombing, Danton (2003). Tipografi dalam desain grafis, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.